

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-INFOGRAFIS BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI PANTUN KELAS V SDN 2 TIUDAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

Aulia Mazaya Nafisyah¹, Nugrananda Janattaka²

^{1, 2}Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Jl. Mayor Sujadi No.7, Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia
Email: auliamazayanafisyah6@gmail.com

Article History

Received: 07-08-2026

Revision: 22-08-2026

Accepted: 26-08-2026

Published: 29-08-2026

Abstract. Indonesian language instruction regarding *pantun* (traditional Malay poetic forms) for fifth-grade students at SDN 2 Tiudan, Tulungagung Regency, currently lacks engaging and innovative learning media. This situation results in low student motivation and difficulties in comprehending the material. Therefore, there is a need for digital learning media that are both engaging and easy to understand. This study aims to develop a Canva-assisted digital E-Infographic learning medium for the *pantun* topic for fifth-grade elementary students and to determine its validity and practicality. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, and validation questionnaires completed by media, subject matter, and language experts, as well as response questionnaires from teachers and students. The results indicate that the E-Infographic achieved validity scores of 94% from media experts, 93% from subject matter experts, and 96% from language experts, placing it in the "highly valid" category. Practicality tests yielded scores of 92% from students and 90% from teachers, placing it in the "highly practical" category. Thus, the Canva-assisted E-Infographic is deemed highly valid and highly practical for use as a learning medium for Indonesian language instruction on the subject of *pantun*.

Keywords: ADDIE, Canva, E-Infographics, Learning Media, *Pantun*.

Abstrak. Pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun di kelas V SDN 2 Tiudan, Kabupaten Tulungagung, masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Kondisi ini membuat peserta didik kurang termotivasi dan mengalami kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital *E-Infografis* berbantuan Canva pada materi pantun untuk peserta didik kelas V sekolah dasar serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket respons guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Infografis* memperoleh validitas sebesar 94% dari ahli media, 93% dari ahli materi, dan 96% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan memperoleh persentase 92% dari peserta didik dan 90% dari guru dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, *E-Infografis* berbantuan Canva dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pantun.

Kata Kunci: ADDIE, Canva, E-Infografis, Media Pembelajaran, *Pantun*.

How to Cite: Nafisyah, A. M., & Janattaka, N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran E-Infografis Berbantuan Canva pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas V SDN 2 Tiudan Kabupaten Tulungagung. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 3719-3727. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7283>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Yumnah et al., 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang mencakup menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis (BSKAP, 2024). Salah satu materi yang perlu dikuasai adalah pantun, yaitu karya sastra yang memiliki ciri empat baris dalam setiap bait, bersajak a-b-a-b, serta terdiri atas sampiran dan isi (Anfika & Aryani, 2025). Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 2 Tiudan, Kabupaten Tulungagung, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami makna pantun, membedakan sampiran dan isi, serta menyusun pantun sesuai strukturnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik (Arianti, 2023). Namun, penggunaan media pembelajaran pada materi pantun di SDN 2 Tiudan masih terbatas dan belum mengintegrasikan unsur visual dengan aktivitas permainan edukatif. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung kurang menarik bagi peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satunya melalui Canva yang menyediakan berbagai fitur untuk merancang media visual secara praktis dan menarik (Syahrir et al., 2023).

Beberapa penelitian telah mengembangkan media digital dan infografis untuk mendukung pembelajaran, tetapi masih terdapat keterbatasan dalam pengintegrasian materi pantun dengan penyajian visual yang ringkas serta permainan edukatif dalam satu media. Penelitian terdahulu cenderung mengembangkan media secara terpisah, baik dalam bentuk media visual maupun permainan pembelajaran, sehingga belum secara khusus menghadirkan media digital yang menggabungkan keduanya pada materi pantun untuk peserta didik sekolah dasar (Indah et al., 2025). Celah tersebut menjadi dasar pengembangan media E-Infografis berbantuan Canva dalam penelitian ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan E-Infografis berbantuan Canva yang tidak hanya menyajikan materi pantun secara visual, ringkas, dan sistematis melalui kombinasi teks, gambar, dan warna, tetapi juga mengintegrasikan permainan edukatif untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam memahami struktur dan penyusunan pantun. Produk dirancang sebagai media digital yang dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia kelas V. Dengan karakteristik tersebut, produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran E-Infografis berbantuan Canva pada materi pantun kelas V SDN 2 Tiudan, (2) mendeskripsikan tingkat kevalidan media yang dikembangkan, dan (3) mendeskripsikan tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Kontribusi penelitian ini adalah menghasilkan produk E-Infografis berbantuan Canva yang memadukan penyajian materi secara visual dengan permainan edukatif pada materi pantun. Penelitian ini berfokus pada pengembangan, validitas, dan kepraktisan produk, sehingga belum dimaksudkan untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran digital E-Infografis berbantuan Canva pada materi pantun. Pengembangan dilakukan dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Pradana & Wahyudi, 2025). Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 2 Tiudan pada 13 Januari 2026. Tahap *Design* mencakup perancangan tata letak, konten, dan instrumen validasi. Tahap *Development* dilakukan dengan membuat media menggunakan Canva dan memvalidasinya kepada ahli media, materi, serta bahasa. Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media kepada peserta didik. Tahap *Evaluation* mencakup evaluasi hasil validasi dan respons pengguna.

Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 2 Tiudan, yang terdiri atas 5 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 17 peserta didik pada uji coba lapangan (kelompok besar). Validasi produk melibatkan dua ahli media, dua ahli materi, dan satu ahli bahasa dari Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, serta guru kelas V SDN 2 Tiudan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respons guru dan peserta didik (Sugiyono, 2018). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar dari para ahli dan guru digunakan sebagai bahan perbaikan produk, sedangkan data kuantitatif berupa skor angket dianalisis menggunakan rumus persentase berikut.

$$P = (x / n) \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase skor yang diperoleh; x = jumlah skor yang diperoleh dari validator atau responden; dan n = jumlah skor maksimal. Hasil persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan dan kepraktisan sebagaimana disajikan pada Tabel 1 (Riduwan, 2015).

Tabel 1. Kriteria interpretasi persentase kevalidan dan kepraktisan

No	Persentase	Kategori Kevalidan	Kategori Kepraktisan
1	81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Valid	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Praktis
4	21% - 40%	Kurang Valid	Kurang Praktis
5	0% - 20%	Sangat Kurang Valid	Sangat Kurang Praktis

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil penilaian digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media E-Infografis yang dikembangkan. Penelitian ini tidak melakukan uji efektivitas, sehingga hasil penelitian tidak digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL

Penelitian dilaksanakan pada 28–30 April 2026 dengan melibatkan 17 peserta didik kelas V SDN 2 Tiudan sebagai subjek uji coba. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital E-Infografis berbantuan Canva pada materi pantun. Media terdiri atas halaman sampul, pengertian pantun, struktur pantun, ciri-ciri pantun, contoh pantun yang meliputi pantun anak, nasihat, jenaka, dan teka-teki, kuis interaktif, serta profil penulis. Media dapat diakses melalui tautan maupun kode QR dan ditampilkan menggunakan laptop, ponsel pintar, proyektor, maupun Smart TV di sekolah.

Hasil Validasi Ahli

Validasi produk dilakukan oleh dua ahli media, dua ahli materi, dan satu ahli bahasa. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil validasi ahli

Validator	Persentase Rata-rata	Kategori
Ahli Media (2 validator)	94%	Sangat Valid
Ahli Materi (2 validator)	93%	Sangat Valid
Ahli Bahasa (1 validator)	96%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase 94%, ahli materi 93%, dan ahli bahasa 96%, yang seluruhnya berada pada kategori "sangat valid". Ahli materi memberikan komentar bahwa media dapat digunakan, salah satunya dengan sedikit

revisi, sedangkan ahli bahasa menyatakan bahwa kalimat dan kosakata yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V.

Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan (kelompok besar), serta angket respon guru kelas V. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan

Responden	Persentase	Kategori
Peserta Didik - Kelompok Kecil (5 siswa)	92%	Sangat Praktis
Peserta Didik - Uji Lapangan (17 siswa)	92%	Sangat Praktis
Guru Kelas V	90%	Sangat Praktis

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan masing-masing memperoleh persentase 92%, sedangkan respons guru memperoleh persentase 90%. Ketiga hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran E-Infografis berbantuan Canva dinilai mudah digunakan dan menarik untuk mendukung pembelajaran materi pantun. Penelitian ini tidak melakukan uji efektivitas, sehingga hasil uji kepraktisan hanya menunjukkan tingkat kepraktisan dan respons pengguna terhadap media, bukan efektivitas media terhadap pemahaman atau hasil belajar peserta didik.

DISKUSI

Proses pengembangan media pembelajaran E-Infografis berbantuan Canva dalam penelitian ini mengikuti lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini memungkinkan pengembangan produk dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk. Pada tahap *Analysis*, ditemukan bahwa penggunaan media digital oleh guru kelas V SDN 2 Tiudan masih terbatas pada YouTube dan PowerPoint serta belum terintegrasi dengan permainan edukatif. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media yang memadukan penyajian materi pantun dengan kuis interaktif.

Pada tahap *Design*, rancangan E-Infografis disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi pantun. Perancangan mencakup struktur materi, tata letak, pemilihan teks dan ilustrasi, serta rancangan aktivitas interaktif. Selanjutnya, pada tahap *Development*, rancangan direalisasikan menjadi produk E-Infografis menggunakan Canva. Pada tahap ini

dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Produk kemudian diperbaiki berdasarkan saran dan masukan validator. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kepada peserta didik kelas V, sedangkan tahap *Evaluation* dilakukan dengan menelaah hasil validasi dan respons pengguna sebagai dasar penyempurnaan produk. Prosedur tersebut sesuai dengan karakteristik model ADDIE yang menempatkan pengembangan dan validasi produk setelah rancangan awal selesai disusun (Anggraini & Saputra, 2023; Harahap & Saputra, 2025).

Kevalidan Media

Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Infografis berbantuan Canva memenuhi kriteria sangat valid dari aspek media, materi, dan bahasa. Dari aspek media, kekuatan produk terletak pada penyajian visual yang menarik, keterbacaan teks, serta keterpaduan antara teks, ilustrasi, dan tata letak. Penggunaan infografis memungkinkan informasi mengenai pantun disajikan secara ringkas dan terstruktur sehingga peserta didik dapat mengikuti materi secara lebih sistematis. Dari aspek materi, media memuat pengertian, ciri-ciri, struktur, dan jenis-jenis pantun yang disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas V. Penyajian contoh pantun membantu menghubungkan konsep dengan bentuk konkret sehingga peserta didik memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai sampiran, isi, dan karakteristik pantun. Selain itu, integrasi kuis interaktif menjadi bagian pendukung yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merespons materi yang telah dipelajari.

Dari aspek bahasa, penggunaan kalimat dan kosakata telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V. Bahasa yang sederhana dan komunikatif mendukung keterbacaan materi, sedangkan perpaduan teks dan visual membantu mengurangi dominasi informasi berbentuk teks. Berdasarkan keseluruhan aspek tersebut, media yang dikembangkan dinilai sangat valid untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media ditinjau berdasarkan respons peserta didik dan guru setelah penggunaan produk. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis baik pada kelompok kecil, uji coba lapangan, maupun berdasarkan respons guru. Hal ini menunjukkan bahwa E-Infografis dapat digunakan dengan relatif mudah dalam proses pembelajaran dan diterima dengan baik oleh pengguna. Kepraktisan produk didukung oleh

beberapa karakteristik, yaitu akses media melalui tautan dan kode QR, tampilan yang sederhana dan menarik, serta fleksibilitas penggunaan melalui laptop, ponsel pintar, proyektor, maupun Smart TV. Integrasi kuis interaktif juga memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga penggunaan media tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga menyediakan aktivitas yang dapat melibatkan peserta didik.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Putri dan Ana (2024) yang mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis Canva pada materi persebaran flora dan fauna kelas V dan memperoleh kategori sangat praktis. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan format infografis berbantuan Canva memiliki potensi untuk menghasilkan media yang mudah digunakan dan diterima oleh pengguna dalam pembelajaran sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki kontribusi khusus pada pengembangan E-Infografis materi pantun yang memadukan penyajian visual dengan kuis interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Infografis berbantuan Canva yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat baik. Temuan tersebut mendukung penggunaan produk sebagai alternatif media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun kelas V. Karena penelitian ini tidak melakukan uji efektivitas, hasil tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan pengaruh atau efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran digital E-Infografis berbantuan Canva pada materi pantun kelas V SDN 2 Tiudan dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 94% dari ahli media, 93% dari ahli materi, dan 96% dari ahli bahasa, yang seluruhnya termasuk kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan persentase 92% berdasarkan respons peserta didik dan 90% berdasarkan respons guru, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, E-Infografis berbantuan Canva yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis serta dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini tidak menguji efektivitas media terhadap hasil belajar, sehingga efektivitas produk belum dapat disimpulkan.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan bagi berbagai pemangku kepentingan sebagai berikut.

- Bagi guru, media pembelajaran digital E-Infografis berbantuan Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung penyampaian materi pantun secara lebih interaktif dan menarik.
- Bagi peserta didik, media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar karena menggabungkan materi dengan kuis edukatif, sehingga membantu peserta didik memahami konsep pantun dengan lebih mudah.
- Bagi sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan fasilitas yang memadai serta mendorong guru mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif.
- Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran digital E-Infografis pada mata pelajaran lain dengan cakupan uji coba yang lebih luas serta melakukan pengujian yang lebih mendalam terhadap efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik, mengingat penelitian ini masih terbatas pada satu kelas.

REFERENSI

- Ali, A., Venica, D. S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anfika, R., & Aryani, Z. (2025). Menyentuh Sajak Pantun Melalui Bunga Pantun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 11 Taratak Surian Kabupaten Solok. *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*, 1(1), 12–20. <https://naluriedukasi.com/index.php/jiwa>
- Anggraini, A. A., & Saputra, E. R. (2023). Implementasi Pengembangan Infografis Terintegrasi sebagai Media dan Suplemen Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 617–638. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.920>
- Arianti, N. (2023). Pengendalian Risiko terhadap Ketenagakerjaan. *Publikasi Pengendalian Risiko*, 1(1), 1–12.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Harahap, P. H. K., & Saputra, E. (2025). Pengembangan Media Infografis untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Halongonan. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 20(01), 92–107.
- Indah, N., Prihartini, N., Marselia, M., Negeri Sambas Alamat, P., Pendidikan Tinggi, K., Sejangkung Desa, J., Sambas, K., Sambas, K., Barat, K., & Penulis, K. (2025). Pembuatan Infografis Data Strategis sebagai Media Visualisasi Statistik pada Badan Pusat Statistik Kabupaten Sambas. *Jma*, 3(12), 3031–5220.

- Pradana, I. S., & Wahyudi, G. D. (2025). Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP). Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP), 3(1), 85–100. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>
- Putri, N. E., & Ana, R. F. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Canva pada Siswa Kelas V Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia. Jurnal Simki Postgraduate, 3(2), 177–185. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i2.815>
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Utilization of Canva Graphic Design Application in Multimedia Learning at SMA Negeri 1 Taman. Prosiding Seminar Nasional, 1, 732–742.
- Yumnah, S., Iswanto, J., Pebriana, P. H., Fadhillah, & Fuad, M. I. (2023). Strategi Kepala Sekolah dalam Mengelola Sumber Daya Guru untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. Munaddhomah, 4(1), 92–104. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i1.350>