

# Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

a)Naya Alfiah Amri, b)Merrisa monoarfa, dan c)Farida Febriati

<sup>abc)</sup>Prodi Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar, 90224

a) [nayaalfiah29@gmail.com](mailto:nayaalfiah29@gmail.com)

b) [merrisa@unm.ac.id](mailto:merrisa@unm.ac.id)

c) [ida.febriati@yahoo.com](mailto:ida.febriati@yahoo.com)

**Abstrak.** Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan R&D. Penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis tingkat kebutuhan bahan ajar digital, 2) mengetahui desain dan pengembangan bahan ajar digital, 3) mengetahui validitas dan kepraktisan bahan ajar digital. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Subjek dari penelitian ini adalah validator ahli isi/materi dan ahli desain, 20 orang mahasiswa, dan seorang dosen pengampu mata kuliah. Pengumpulan data menggunakan angket identifikasi kebutuhan, angket validasi ahli isi/materi, angket ahli desain, angket uji coba kelompok, angket uji coba perorangan, angket tanggapan dosen pengampu mata kuliah, serta dokumentasi pendukung dalam penelitian ini. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan mahasiswa berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Selanjutnya, hasil validasi dari ahli isi/materi berada pada kualifikasi valid, validasi ahli desain berada pada kualifikasi valid, pada uji coba kelompok mendapatkan hasil sangat praktis, uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat praktis dan tanggapan dosen pengampu mata kuliah berada pada kualifikasi sangat praktis. Kesimpulan dari hasil penelitian ini tingkat analisis kebutuhan produk bahan ajar digital berada pada kualifikasi dibutuhkan serta produk bahan ajar digital ini valid dan praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Bahan Ajar, Digital, Perkembangan Peserta Didik.

**Abstract.** This research was conducted using an R&D approach. This study aims to 1) analyze the level of need for digital teaching materials, 2) determine the design and development of digital teaching materials, 3) determine the validity and practicality of digital teaching materials. This research was developed using the ADDIE model. This research was conducted at the Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Makassar State University. The subjects of this study were content/material expert validators and design experts, 20 students, and a lecturer supporting the course. Data collection used identification needs questionnaires, content/material expert validation questionnaires, design expert questionnaires, group trial questionnaires, individual trial questionnaires, lecturer response questionnaires, and supporting documentation in this study. Data analysis techniques are descriptive qualitative and descriptive statistics. The results of this study indicate that the identification of student level needs is at a much needed qualification. Furthermore, the validation results from content/material experts are in valid qualifications, validation by design experts is valid qualifications, group trials get very practical results, individual trials are in very practical qualifications and the responses of the lecturers in charge of the course are in very practical qualifications. The conclusion from the results of this study is that the level of needs analysis for digital teaching material products is at the required qualifications and this digital teaching material product is valid and practical.

**Keywords:** Development, Teaching Material, digital, Student Development.

## PENDAHULUAN

Kemajuan informasi, teknologi dan komunikasi di abad-21, tidak dapat dipungkiri telah memberikan dampak perubahan pada berbagai aspek. Aspek Pendidikan merupakan salah satu aspek yang potensial yang perlu dikembangkan salah satunya alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga Pendidikan lainnya. Salah satu indikator penilaian keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditinjau melalui hasil belajar. Menurut teori Van Dallen ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, antara lain pendidik, kurikulum, peserta didik, media pembelajaran, metode pembelajaran dan lingkungan pembelajaran (Nurhayati, & Febriyanti, 2018).

Prinsip utama dalam pelaksanaan pembelajaran adalah tercapainya tingkat efektivitas dan efisien yang tergambar jelas pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Kemampuan mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh tenaga pendidik terutama di tengah kondisi saat ini dimana tuntutan terhadap profesionalisme guru menjadi hal yang harus mampu dijawab dengan baik. Berikut penjelasan Wahyudin & Susilana dalam jurnal *Pelatihan Dan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru Di SMA Baitul Arqom Setiawan & Jatmikowati* (2021: 2) “Guru harus mampu berevolusi untuk berinovasi dalam melaksanakan kegiatan secara baik dan tentu bersifat ringkas dan sederhana agar mampu mendukung aktivitas belajar siswa”. Realitas tersebut tidak bisa terlepas dari tugas pokok dan fungsi guru dalam proses pembelajaran. Guru dengan berbagai kompetensinya, mempunyai peranan penting sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator dan lainnya.

Penggunaan bahan ajar sebagai bahan yang berfungsi untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas. Bahan yang dimaksud ini bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Dalam keadaan ini bahan ajar akan saling bersinggungan dengan media pembelajaran dimana memiliki fungsi sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar yang turut mempengaruhi, memotivasi, kondisi lingkungan belajar. Bahkan dalam hal tertentu media pembelajaran dapat membantu siswa memberikan perlindungan dalam mempelajari materi yang berbahaya (Febiharsa & Djuniadi, 2018). Serta penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima (Arsyad, 2013).

Salah satu contoh media pembelajaran digital yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran saat ini adalah *Canva*. *Canva* merupakan sebuah *Website* desain grafis yang membantu merancang desain kreatif secara *Online*. Berbagai kelebihan yang ditawarkan seperti akses yang mudah, tampilan yang menarik, serta memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat difungsikan oleh pengguna untuk membuat berbagai rancangan desain yang menarik. Menurut Pelangi (2020) dalam jurnal *Making and Using Learning Media of Canva Based Digital Comic For Teaching and Learning English* menyatakan bahwa dengan menggunakan *Canva* guru dapat mengajarkan ilmu, kreativitas, dan keterampilan kepada siswa (Aini, 2021). *Canva* juga memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengakses media pembelajaran.

Pada tahun 2021 penelitian yang dilakukan oleh Yuliana, dkk tentang “Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro” berdasarkan pada penelitian ini didapat hasil berupa penggunaan bahan ajar digital mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai pada saat test. Pengembangan bahan ajar digital juga terdapat dalam penelitian Darwanto dan Venty Meilasari (2022) “Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh Dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf)” dari hasil penelitian ini di dapat bahwa secara umum berjalan dengan baik dan bahan ajar digital yang dikembangkan dapat digunakan menunjang pembelajaran jarak jauh dan mandiri. Bahan ajar digital juga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan memahami materi. Hasil serupa juga terdapat dalam penelitian

Shanty Savitri, Dkk (2022) “Pengembangan Bahan Ajar Digital *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Kuliah Zoologi Vertebrata” berdasarkan hasil penelitian ini bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa dengan sangat baik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2020 dan Angkatan 2021 masing-masing berjumlah 10 orang yang dilakukan dengan metode pembagian angket google formulir pada tanggal 09/03/2022 menjelaskan bahwa pada kegiatan perkuliahan perkembangan peserta didik selama ini hanya diberikan berupa tugas yang dikerjakan oleh peserta didik kemudian setelah itu meriview tugas yang telah diberikan sedangkan sumber belajar atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang menarik serta bervariasi sehingga kurang menarik minat peserta didik. permasalahan yang ditemukan pada mata kuliah Perkembangan Peserta didik dan setelah melihat hasil dari penelitian-penelitian yang ditemukan diatas kemudian menjadi landasan bagi peneliti merumuskan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar” yang diharapkan untuk proses belajar selanjutnya dapat lebih menarik minat siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan uji coba produk dilakukan dengan pengujian eksperimen untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan oleh pengujian produk yaitu ahli media dan ahli isi. dan pengujian dosen dan mahasiswa untuk mengetahui kepraktisan dengan uji coba kelompok kecil 12 orang dan 3 orang untuk uji coba perorangan serta 1 orang dosen pengampu mata kuliah.

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan bahan ajar digital ini menggunakan angket atau kuesioner dan Sebagian disebar menggunakan *google form* dan Sebagian lainnya menggunakan angket yang diisi langsung. Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang diisi langsung. Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawabnya untuk mendapatkan permasalahan yang diteliti.

### **Analisis Data Deskriptif Kualitatif**

Analisis data deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi/materi dan hasil *review* ahli desain/media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, tanggapan dosen pengampu mata kuliah. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk bahan ajar digital pada mata kuliah perkembangan peserta didik.

### **Analisis Data Statistik Deskriptif**

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase subjek adalah sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan}}{N \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:  $\Sigma$ : Jumlah  
 N: Jumlah seluruh item angket

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh maka digunakan ketetapan sebagai berikut:

**Tabel 1** Konversi Tingkat Kebutuhan Dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
90%-100%	Sangat Dibutuhkan
75%-89%	Dibutuhkan
65%-74%	Cukup Dibutuhkan
55%-64%	Kurang Dibutuhkan
0%-54%	Sangat Kurang Dibutuhkan

Sumber : (Arikunto, 2010)

**Tabel 2** Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
75% - 89%	Baik	Valid
65% - 74%	Cukup	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang	Kurang Valid
0% - 54%	Sangat Kurang	Sangat Kurang Valid

Sumber: (Arikunto, 2010)

Bahan ajar digital yang dikembangkan memenuhi kualifikasi valid apabila skor rata-rata penilaian para ahli adalah valid atau sangat valid.

**Tabel 3** Konversi Tingkat Kepraktisan Produk

Kriteria Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat praktis	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Praktis	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup praktis`	Direvisi
55% - 64%	Kurang praktis	Direvisi
0% - 54%	Tidak praktis	Direvisi

Sumber: (Arikunto, 2010)

Bahan ajar digital yang dikembangka memenuhi kualifikasi praktis apabila skor rata-rata penilaian adalah praktis atau sangat praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tingkat kebutuhan bahan ajar digital pada mata kuliah perkembangan peserta didik.

Pada tahap identifikasi dapat mengidentifikasi karakteristik mahasiswa yang ada pada tahap analisis, kemudian dilakukannya pembagian angket identifikasi kebutuhan yang diisi oleh 20 orang mahasiswa melalui pembagian langsung angket.

Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan produk bahan ajar digital mata kuliah perkembangan peserta didik jumlah skor 225 hasil menyatakan YA dan 15 mengatakan TIDAK.

$$\text{Persentase} = \frac{225}{12 \times 20} \times 100\% = 93\%$$

Hasil rerata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data identifikasi kebutuhan pengembangan produk bahan ajar digital perkembangan peserta didik sebesar 93% dalam hal ini kebutuhan bahan ajar digital berada pada tingkat sangat dibutuhkan.

### Desain bahan ajar digital pada mata kuliah perkembangan peserta didik

Data yang terkumpul pada tahap analisis (*Analysis*) seperti hasil kebutuhan mahasiswa merupakan dasar bagi tahap selanjutnya yaitu bagaimana desain dari produk bahan ajar digital perkembangan peserta didik yang dikembangkan. Untuk mendesain bahan ajar digital dilakukan penyusunan *prototype*.

Produk bahan ajar digital ini dibuat berdasarkan *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya. Berdasarkan *prototype* ini dikembangkan berdasarkan judul yang telah dibuat. Materi yang dicantumkan dalam bahan ajar digital tersebut disesuaikan dengan RPS yang dimana mencakup capaian pembelajaran lulusan, capaian pembelajaran mata kuliah yang kemudian menjadi materi dan dibuat menjadi bahan ajar digital.

### Tingkat validitas dan kepraktisan bahan ajar digital perkembangan peserta didik

- a. Hasil validitas desain oleh ahli media

**Tabel 4** Validasi Desain Oleh Ahli Desain/ Media Terhadap Produk Bahan Ajar digital Perkembangan Peserta Didik.

No	Aspek yang dinilai	skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran.				4	
2.	Penggunaan warna dalam media sudah sesuai					5
3.	Kejelasan kontraks antara teks dan warna					5
4.	Kemudahan pengoprasian					5
5.	Memiliki daya Tarik visual meliputi gambar					5
6.	Memiliki daya Tarik visual meliputi warna					5
7.	Kejelasan penggunaan huruf di dalam media			3		
8.	Kesesuaian komponen program				4	
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan	1				
10.	Kemudahan akses keluar program					5
<b>Jumlah</b>				<b>42</b>		

berdasarkan hasil penilaian ahli desain maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{42}{10 \times 5} \times 100\% = 84\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi persentase tingkat pencapaian 84% berada pada kualifikasi valid.

b. Hasil validitas ahli materi

*Tabel 5 Validasi Ahli Isi/Materi Terhadap Produk Bahan Ajar Digital Perkembangan Peserta Didik.*

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum atau RPS.				4	
2.	Kejelasan judul media.					5
3.	Kesesuaian materi dengan karakteristik sasaran atau peserta didik.				4	
4.	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan.				4	
5.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.				4	
6.	Kemenarikan isi materi.				4	
7.	Materi disajikan secara jelas dan ringkas				4	
8.	Cakupan (luasan dan kedalam) isi materi				4	
9.	Terdapat materi yang mudah dipahami					5
10.	Media yang disajikan mencakup kompetensi					5
11.	Gambar sesuai dengan isi materi					5
12.	Efek animasi sesuai dengan isi materi					5
13.	Kesesuaian Latihan soal dengan materi dan capaian pembelajaran				4	
<b>Jumlah</b>						<b>57</b>

berdasarkan hasil penilaian ahli materi maka dapat dihitung nilai persentase sebagai berikut:

$$persentase = \frac{57}{13 \times 5} \times 100\% = 87\%$$

Berdasarkan hasil review atau ahli penilaian ahli isi/materi pembelajaran produk bahan ajar digital tersebut hasil persentase 87% berada pada kualifikasi valid dan tidak perlu direvisi.

## Tingkat kepraktisan bahan ajar digital perkembangan peserta didik

a. pengujian perorangan

**Tabel 6** Uji Coba Perorangan

Aspek yang dinilai	Skor		
	M1	M2	M3
Kejelasan judul bab bahan ajar digital perkembangan peserta didik	5	5	5
Kejelasan capaian pembelajaran pada bahan ajar digital perkembangan peserta didik	5	5	5
Kejelasan isi materi dengan capaian pembelajaran	4	5	4
Bahan ajar digital mudah dioprasikan	5	5	5
Desain bahan ajar digital menarik	5	5	5
Terdapat link menuju Latihan soal yang mudah di akses	5	4	4
Kemenarikan desain tampilan bahan ajar digital	4	5	5
Bahan ajar digital ini dapat mendorong saya belajar secara mandiri	5	5	4
Kemudahan akses keluar program	5	4	4
<b>Jumlah</b>	43	43	41
<b>Persentase %</b>	94%		

Berdasarkan hasil rerata persentase produk bahan ajar digital perkembangan peserta didik dari uji coba perorangan dihasilkan 94% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat praktis dan tidak perlu direvisi.

b) Uji coba kelompok kecil

**Tabel 7** Hasil Angket Penilaian Uji Coba Kelompok

Aspek yang dinilai	Rerata			
	Klp1	Klp2	Klp3	Klp4
Kejelasan judul bab bahan ajar digital perkembangan peserta didik	128	133	132	130
Kejelasan capaian pembelajaran pada bahan ajar digital perkembangan peserta didik				
Kejelasan isi materi dengan capaian pembelajaran				
Bahan ajar digital mudah dioprasikan				
Desain bahan ajar digital menarik				
Terdapat link menuju Latihan soal yang mudah di akses				
Kemenarikan desain tampilan bahan ajar digital				
Bahan ajar digital ini dapat mendorong saya belajar secara mandiri				
Kemudahan akses keluar program				
<b>Jumlah</b>	523			

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket yang didapatkan dari hasil uji coba kelompok kecil diketahui persentase uji coba tentang produk bahan ajar digital perkembangan peserta didik:

$$\text{Persentase} = \frac{128 + 133 + 132 + 130}{9 \times 5 \times 12} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil rerata persentase produk bahan ajar digital perkembangan peserta didik secara keseluruhan sebesar 96% berada pada kualifikasi sangat praktis, artinya produk dalam bahan ajar digital ini tidak perlu direvisi.

c) Tanggapan dosen pengampu mata kuliah

**Tabel 8** Angket tanggapan Dosen Pengampu Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan epitomi (kerangka isi pembelajaran)					5
2.	Bahan ajar digital praktis dan mudah dipahami					5
3.	Materi yang disajikan dalam bahan ajar digital cocok diajarkan kepada mahasiswa					5
4.	Soal uji kompetensi dapat membantu mahasiswa melakukan <i>selfassessment</i>					5
5.	Kesesuaian materi pembelajaran terhadap capaian mata kuliah				4	
6.	Kesesuaian materi dengan RPS					5
7.	Bahan ajar digital mudah dipahami mahasiswa					5
Jumlah		34				
Persentase %		97%				

persentase tingkat pencapaian 97% berada pada kualifikasi sangat praktis dan tidak perlu direvisi.

## KESIMPULAN

1. Gambaran identifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar digital menunjukkan bahwa mahasiswa teknologi Pendidikan Angkatan 2021 membutuhkan produk bahan ajar digital pada mata kuliah perkembangan peserta didik mendapatkan hasil 93% dimana data berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan.
2. Gambaran desain bahan ajar digital untuk mata kuliah perkembangan peserta didik ini seperti bahan ajar digital ini dapat diakses melalui *browser* sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengaksesnya di komputer/*smartphone*, bersifat *multi-platform*, materi bahan ajar digital ini telah disesuaikan dengan rancangan pembelajaran semester (RPS).



3. Hasil validasi produk bahan ajar digital perkembangan peserta didik yaitu valid. Hasil validitas ahli desain terhadap produk bahan ajar digital ini mendapatkan hasil 84% dimana berada pada kualifikasi valid. Sedangkan hasil validitas ahli materi/isi terhadap produk bahan ajar digital ini mendapatkan hasil 87% dimana berada pada kualifikasi valid. Hasil uji coba kepraktisan produk bahan ajar digital perkembangan peserta didik yang dilakukan pengujian kepada mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah perkembangan peserta didik yaitu mendapatkan hasil yang sangat praktis. Uji coba kelompok terhadap bahan ajar digital ini berada pada kualifikasi sangat praktis dan tidak perlu direvisi. Hasil uji coba perorangan terdiri dari tiga orang mahasiswa terhadap produk bahan ajar digital ini berada pada kualifikasi sangat praktis dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya hasil tanggapan dosen pengampu mata kuliah terhadap produk bahan ajar digital ini berada pada kualifikasi praktis dan tidak perlu direvisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (n.d.). *Aini, Y. I. (N.D.). MAKING AND USING LEARNING MEDIA OF CANVA BASED DIGITAL COMIC FOR TEACHING AND LEARNING ENGLISH. MAKING AND USING LEARNING MEDIA OF CANVA BASED DIGITAL COMIC FOR TEACHING AND LEARNING ENGLISH.*
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Citra.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75–84.
- Nurhayati, & Febriyanti, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*.
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *ABDI INDONESIA*, 1(1).