

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS AJARAN TAMANSISWA MENGGUNAKAN CANVA

Yuli Prihatni¹, Widowati Pusporini², Qodri Jamalulail³
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar)
Alamat e-mail : ([1qodri_jamalulail@ustjogja.ac.id](mailto:qodri_jamalulail@ustjogja.ac.id))

ABSTRACT

This research is motivated by observational data which shows that the use of digital teaching materials still has several challenges that need to be overcome in the use of digital teaching materials in the classroom. This research aims to develop digital teaching materials integrating character values from Tamansiswa teachings. The method used in this research is research and development with the ADDIE model. The material expert validation results were 92% with very valid criteria, and the media expert validation results were 90% with valid criteria. The results of the effectiveness of digital teaching materials obtained through FGD were 85% effective with the participation of teachers from various schools showing satisfactory success. The teaching material products developed are considered to have a high level of practicality. The average practicality score from teachers was 87%, which shows that this product is efficient in its implementation in the teaching environment. Meanwhile, the practicality level of students reached 95.8%.

Keywords: tamansiswa, canva, teaching materials

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data observasi yang menunjukkan penggunaan bahan ajar digital juga masih mempunyai beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam penggunaan bahan ajar digital di dalam kelas. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar digital yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter dari ajaran Tamansiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi ahli materi sebesar 92% dengan kriteria sangat valid, dan hasil validasi ahli media sebesar 90% dengan kriteria valid. Hasil efektivitas bahan ajar digital yang diperoleh melalui FGD 85% dikatakan efektif dengan partisipasi guru dari berbagai sekolah menunjukkan tingkat kesuksesan yang memuaskan. Produk bahan ajar yang dikembangkan dinilai memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Skor rata-rata kepraktisan dari guru sebesar 87%, yang menunjukkan bahwa produk ini sangat praktis dalam implementasinya di lingkungan pengajaran. Sementara itu, tingkat kepraktisan dari siswa mencapai 95,8%.

Kata Kunci: tamansiswa, canva, bahan ajar

A. Pendahuluan

Bajar digital mempunyai sifatnya yang fleksibel, interaktif, dan mudah diakses (Munawar et al., 2020). Bahan ajar digital menawarkan

berbagai keunggulan, seperti akses instan terhadap informasi, keberagaman sumber daya pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, dan

metode pengajaran yang lebih menarik, seperti *video*, *animasi*, dan *simulasi*. Keunggulan utama dari bahan ajar digital yaitu mampu memfasilitasi pembelajaran jarak jauh atau *online*, yang menjadi semakin penting dalam situasi seperti pandemi global yang membatasi akses fisik ke ruang kelas (Putra et al., 2023). Bahan ajar digital memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Namun, ada beberapa kekhawatiran yang timbul, seperti kesenjangan akses terhadap teknologi di kalangan siswa, kurangnya pengawasan terhadap konten yang dikonsumsi, dan potensi gangguan terhadap fokus belajar siswa karena kecenderungan mereka terhadap perangkat digital (Anita et al., 2022).

Penggunaan bahan ajar digital perlu dioptimalkan dengan merancang konten yang bervariasi, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, perlu adanya dukungan teknis yang memadai dalam penggunaan teknologi tersebut agar proses pembelajaran berjalan dengan baik (Rahmawati et al., 2023). Upaya ini diharapkan dapat mengurangi kesenjangan akses teknologi dan memastikan bahwa penggunaan bahan ajar digital dapat memberikan manfaat maksimal bagi proses pendidikan dalam konteks perkembangan teknologi yang terus berubah. Penggunaan bahan ajar digital dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Beberapa jenis

bahan ajar digital yaitu simulasi interaktif, dan video pembelajaran (Prastyo et al., 2021). Bahan ajar digital ini akan memberikan cara yang lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman konsep yang sulit bagi siswa itu sendiri. Selain itu, *platform* pembelajaran *daring* memfasilitasi diskusi antar siswa, kolaborasi dalam tugas, serta penggunaan alat evaluasi yang lebih bervariasi dan interaktif (Putra et al., 2023).

Penggunaan bahan ajar digital juga masih mempunyai beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam penggunaan bahan ajar digital di dalam kelas, yaitu ketersediaan infrastruktur yang memadai, akses internet yang stabil, dan pelatihan bagi siswa dalam menggunakan alat-alat digital (Mella et al., 2022). Terdapat juga keprihatinan tentang kesenjangan akses teknologi di antara siswa, yang dapat memengaruhi kesetaraan dalam pembelajaran. Keseluruhan integrasi bahan ajar digital dalam kelas merupakan langkah yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adopsi yang tepat dan dukungan yang memadai, penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, memotivasi siswa, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan masa depan yang semakin tergantung pada teknologi (Munawar et al., 2020).

Penggunaan bahan ajar digital di dalam kelas telah memberikan dampak yang signifikan, baik dari segi

positif maupun negative (Indariani et al., 2018). Di samping keuntungan yang telah disebutkan sebelumnya, ada beberapa dampak negatif yang perlu dipertimbangkan. Ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dan bahan ajar digital bisa mengakibatkan gangguan konsentrasi serta menurunkan kemampuan siswa dalam memfokuskan perhatian pada materi pembelajaran. Selain itu, terlalu banyak paparan terhadap layar gadget juga dapat berdampak buruk terhadap kesehatan fisik dan mental siswa, seperti masalah kesehatan mata, gangguan tidur, dan kecemasan akibat penggunaan yang berlebihan (Mella et al., 2022). Tidak hanya itu, ada pula risiko atas konten yang tidak sesuai atau kurang mendidik yang dapat diakses oleh siswa di platform digital. Konten yang tidak terawasi dengan baik dapat menghadirkan informasi yang tidak akurat atau tidak sesuai dengan usia atau tahap perkembangan siswa (Prastyo et al., 2021; Yuli Agustin et al., 2020).

Oleh karena itu, guru harus berperan aktif dalam mengelola penggunaan bahan ajar digital dengan bijaksana. Perlu dilakukan pengawasan dan pendampingan terhadap penggunaan teknologi agar siswa dapat menggunakannya dengan tepat dan efektif (Prastyo et al., 2021). Guru juga harus memberikan pemahaman tentang penggunaan yang bertanggung jawab terhadap teknologi dan menjalankan praktik-praktik yang mendukung keseimbangan antara pembelajaran digital dengan kegiatan *offline* yang bermanfaat (Taufiqy & Kuswandi,

2016). Dengan pendekatan yang seimbang, dampak negatif penggunaan bahan ajar digital dapat diminimalisir, sementara manfaatnya dapat tetap dinikmati dalam proses pembelajaran siswa.

Keseimbangan dalam pembelajaran digital dengan penanaman karakter yang kuat pada siswa. Proses penanaman karakter dapat dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai moral dan etika berbasis Tamansiswa ke dalam proses pembelajaran (Julaiha, 2014). Pendekatan ini mengedepankan nilai-nilai seperti kejujuran, kedisiplinan, rasa tanggung jawab, rasa hormat, dan kerja sama, yang menjadi landasan pembentukan karakter. Konsep nilai-nilai karakter ajaran Tamansiswa ini tidak hanya berkaitan dengan perkembangan akademis siswa, tetapi juga memperhatikan aspek-aspek moral dan sosial yang esensial dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai karakter ajaran Taman Siswa dapat menjadi pedoman bagi siswa dalam mengatasi berbagai situasi dalam kehidupan, contohnya mendorong siswa untuk memiliki inisiatif dan kemampuan dalam mengatasi tantangan (Suwahyu, 2018). Kerja sama mengajarkan pentingnya bekerja dalam tim dan menghargai kontribusi setiap individu. Rasa tanggung jawab membantu siswa untuk bertindak secara bertanggung jawab terhadap tugas dan perbuatan siswa itu sendiri. Semua nilai-nilai ini tidak hanya memberikan pedoman dalam lingkungan sekolah, tetapi juga berdampak pada interaksi sosial dan

keputusan mereka di masa depan (Chairiyah, 2017).

Integrasi antara teknologi dan nilai-nilai karakter berbasis ajaran Tamansiswa bisa dilakukan dengan memasukan materi yang mendukung pembentukan karakter dalam *platform* pembelajaran digital (Maunah, 2015). Isi dari bahan ajar digital berbasis nilai karakter berisikan ajaran etika, kerjasama, tanggung jawab, dan keterampilan kehidupan lainnya. Selain itu, strategi pembelajaran yang mendorong kolaborasi, refleksi diri, dan partisipasi aktif siswa juga dapat menjadi bagian dalam proses belajar mengajar (Acetylena, 2013). Melalui hal ini, siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih komprehensif, dimana mereka tidak hanya belajar tentang mata pelajaran akademis, tetapi juga mengasah keterampilan penting yang mendukung pertumbuhan pribadi siswa itu sendiri. Pembelajaran yang berbasis nilai-nilai karakter mempunyai peran penting dalam membentuk individu yang beretika, berintegritas, dan mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Dengan memadukan pembelajaran digital dan nilai-nilai karakter dari ajaran Tamansiswa, pendidikan dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi perkembangan siswa di era digital ini (Wardani, 2019).

Selain itu, penanaman karakter juga dapat diperkuat melalui lingkungan pendidikan yang kondusif, di mana guru dan lingkungan sekitar berperan aktif dalam menciptakan

pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk tumbuh dan berkembang secara holistik. Hal ini bertujuan untuk melengkapi pembelajaran digital dengan aspek-aspek non akademis yang penting bagi pertumbuhan siswa (Sukri et al., 2016). Dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran, siswa akan lebih siap dalam menghadapi tantangan masa depan, baik di lingkungan digital maupun di dunia nyata. Selain itu, penanaman karakter juga membantu siswa menjadi individu yang lebih bertanggung jawab, berintegritas, dan memiliki kesadaran akan nilai-nilai moral yang penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Hendriana & Jacobus, 2016). Dengan demikian, keseimbangan antara pembelajaran digital dan pembentukan karakter menjadi kunci dalam mempersiapkan siswa menghadapi berbagai dinamika zaman yang terus berkembang (Nugroho & Nartani, 2023).

Berdasarkan uraian di atas bahwa integrasi nilai karakter ke dalam bahan ajar digital merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran. Hal ini menggabungkan teknologi yang melibatkan nilai-nilai pembentukan karakter dengan ajaran Tamansiswa seperti kejujuran, rasa tanggung jawab, kerjasama, kemandirian, dan rasa hormat. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar digital yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter dari ajaran Tamansiswa, pengintegrasian nilai-nilai dapat dilakukan dengan cara menyisipkan konten yang berfokus pada

pembentukan karakter ke dalam bahan ajar digital yang didesain untuk memperkuat nilai-nilai tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE menekankan lima tahapan yang saling terkait untuk mengembangkan dan mengimplementasikan bahan ajar digital yang efektif serta evaluasi hasilnya secara komprehensif (Agustin et al., 2020). Tahap *Analysis* menitikberatkan pada identifikasi kebutuhan dan tujuan. Tahap *Design* melibatkan perencanaan rinci materi. Tahap *Development* berfokus pada pembuatan dan pengembangan bahan ajar digital dengan canva. Tahap *Implementation* berarti pelaksanaan bahan ajar digital canva dalam praktik. Terakhir, tahap mengukur efektivitas bahan ajar digital canva tersebut. Integrasi semua tahapan ini mendukung pengembangan materi yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Putri et al., 2023).

Pengembangan bahan ajar digital untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dengan ajaran Tamansiswa akan memanfaatkan Canva (Purwasi et al., 2022). Pemanfaatan Canva sebagai bahan ajar dalam mengintegrasikan

pendidikan karakter menawarkan pendekatan kreatif dan visual yang efektif. Penggunaan *tools* desain dan grafis dalam Canva dapat menarik perhatian siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai karakter yang diajarkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar digital dengan Canva menyajikan materi pendidikan karakter secara menarik dan memotivasi siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Fitri et al., 2023; Putri et al., 2023).

Data yang akan diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini yaitu data validasi dari ahli media dan ahli materi, data keefektifan, dan juga kepraktisan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sarijarjo pada siswa kelas IV.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan bahan ajar digital berbasis ajaran Tamansiswa dengan menggunakan Canva berhasil dikembangkan. Pada proses pengembangan bahan ajar digital dilakukan validasi bahan ajar kepada ahli materi dan ahli media (Putri et al., 2023). Hasil dari validasi kemudian dilakukan uji coba lapangan, serta analisis terhadap respons dan partisipasi siswa. Uji coba lapangan dilakukan di SDN Sarijarjo kelas IV, uji coba ini memberikan gambaran langsung tentang bagaimana siswa merespons dan menggunakan bahan ajar tersebut, hal ini disebut dengan efektivitas bahan ajar. Kemudian,

setelah bahan ajar valid dan efektif dilakukan analisis bahan ajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan, dan juga sejauh mana materi tersebut memotivasi siswa. Hasil dari evaluasi ini memberikan bukti bahwa bahan ajar yang dikembangkan melalui Canva sesuai dengan prinsip ajaran Taman Siswa dan mampu menghadirkan materi yang valid dan bermutu bagi proses pembelajaran (Nugroho & Nartani, 2023). Dengan demikian, bahan ajar ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembentukan karakter siswa secara holistik. Hasil pengembangan bahan ajar digital dengan canva yang sudah direvisi adalah berikut:



Gambar 1. Perjuangan Ki Hadjar Dewantara



Gambar 2. Profil Ki Hadjar Dewantara



Gambar 3. Peran Ki Hadjar Dewantara

Bahan ajar digital yang dirancang memuat informasi yang luas tentang perjuangan Ki Hadjar Dewantara, termasuk profil singkatnya serta peranannya yang penting bagi Indonesia (Taufiqy & Kuswandi, 2016). Ki Hadjar Dewantara dikenal sebagai pelopor pendidikan di Indonesia, yang menegaskan pentingnya akses pendidikan bagi semua lapisan masyarakat. Bahan ajar ini menguraikan perjalanan hidupnya, tantangan yang dihadapinya dalam memperjuangkan hak atas pendidikan, serta upaya-upaya konkret yang dilakukan untuk menciptakan sistem pendidikan yang inklusif dan merata. Selain itu, profil singkat Ki Hadjar Dewantara mencakup pencapaian-pencapaian utamanya, gagasan-gagasannya yang revolusioner dalam bidang pendidikan, dan bagaimana gagasan-gagasannya itu relevan dalam konteks masa kini. Materi tersebut juga menyoroti peran Ki Hadjar Dewantara dalam membentuk fondasi pendidikan nasional Indonesia, baik dari segi konsep, filosofi, maupun praktiknya (Wardani, 2019).

Pentingnya memahami kontribusi Ki Hadjar Dewantara

terletak pada kesadaran akan makna pendidikan yang merata, inklusif, dan berkeadilan (Lestari, 2019). Pengetahuan tentang perjuangan beliau mendorong siswa untuk memahami pentingnya kesetaraan dalam akses pendidikan dan menghargai nilai-nilai kesetaraan serta pentingnya pendidikan bagi kemajuan bangsa. Dengan memasukkan aspek-aspek ini dalam bahan ajar digital, siswa dapat memperoleh wawasan yang lebih luas tentang sejarah pendidikan Indonesia dan memperkuat pemahaman mereka tentang peran penting Ki Hadjar Dewantara dalam membentuk wajah pendidikan Indonesia yang kita kenal saat ini.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media terhadap bahan ajar digital yang dikembangkan berdasarkan ajaran Tamansiswa dilakukan untuk memastikan kualitas dan keefektifan materi pembelajaran. Ahli materi menilai konten yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan materi yang diajarkan. Validator memberikan masukan terkait keakuratan, kedalaman, serta relevansi isi materi dengan standar pendidikan yang berlaku. Di sisi lain, ahli media berperan dalam menilai aspek visual, desain, dan kesesuaian format yang mempengaruhi keterbacaan dan daya tarik bahan ajar. Hasil validasi ahli media dan materi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi bahan ajar digital

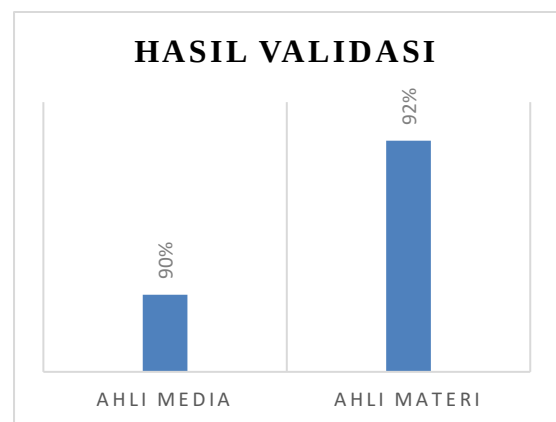
No	Validasi Ahli	Hasil Validasi
----	---------------	----------------

1.	Ahli Media	90%
2.	Ahli Materi	92%

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa berdasarkan aspek yang dinilai maka produk bahan ajar yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak karena skor rata-rata hasil validasi ahli materi sebesar 92% dengan kriteria sangat valid, dan hasil validasi ahli media sebesar 90% dengan kriteria valid. Namun demikian beberapa ahli memberikan saran dan masukan untuk merevisi beberapa bagian sebelum diuji cobakan.

Hasil dari validasi ahli media dan materi, ditampilkan pada grafik di bawah ini:

Gambar 4. Grafik hasil validasi



Langkah selanjutnya setelah bahan ajar digital valid, maka dinilai ke dari bahan ajar digital yang sudah dikembangkan.

Tabel 2. Hasil keefektifan bahan ajar digital

No	Subjek	Hasil Keefektifan
1.	FGD Guru	85%

Hasil efektivitas bahan ajar digital yang diperoleh melalui FGD 85% dikatakan efektif dengan partisipasi guru dari berbagai sekolah menunjukkan tingkat kesuksesan yang memuaskan. Diskusi kelompok menjadi bagian yang dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas bahan ajar ini. Partisipasi guru dari berbagai latar belakang sekolah memungkinkan adanya penilaian yang holistik terhadap bahan ajar digital ini. Diskusi melibatkan berbagai perspektif dan pengalaman dari para guru yang berbeda, sehingga memberikan pandangan yang komprehensif mengenai kegunaan dan potensi penerapan bahan ajar tersebut dalam berbagai konteks pembelajaran.

Forum diskusi ini juga menjadi tempat bagi para guru untuk saling bertukar pendapat, memberikan masukan, serta berbagi strategi yang efektif dalam mengimplementasikan bahan ajar tersebut di kelas mereka masing-masing. Dengan demikian, hasil diskusi ini tidak hanya sekadar mengevaluasi keefektifan bahan ajar secara keseluruhan, tetapi juga memberikan wawasan berharga bagi guru untuk memanfaatkan bahan ajar tersebut dengan cara yang paling efektif dalam lingkungan kelas mereka.

Dari hasil forum diskusi ini, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital telah dianggap efektif untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan melalui dialog terbuka dan berbagai pertimbangan memberikan pemahaman yang lebih mendalam

tentang keunggulan bahan ajar tersebut. Keputusan bersama dalam forum ini menegaskan bahwa bahan ajar digital ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Langkah selanjutnya setelah bahan ajar digital efektif, maka dinilai kepraktisan dari bahan ajar digital yang sudah dikembangkan. Kepraktisan dari bahan ajar digital menentukan sejauh mana materi tersebut dapat diaplikasikan dengan mudah dan efisien dalam lingkungan pembelajaran. Kepraktisan bahan ajar digital menjadi acuan yang penting bagi pengguna, baik dari sisi guru maupun siswa. Hasil kepraktisan bahan ajar digital pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil kepraktisan bahan ajar digital

No	Subjek	Hasil Kepraktisan
1.	Guru	87%
2.	Siswa	95,8%

Produk bahan ajar yang dikembangkan dinilai memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Skor rata-rata kepraktisan dari guru sebesar 87%, yang menunjukkan bahwa produk ini sangat praktis dalam implementasinya di lingkungan pengajaran. Sementara itu, tingkat kepraktisan dari siswa mencapai 95,8%, yang juga menandakan bahwa bahan ajar ini dianggap sangat praktis dalam penggunaannya oleh siswa. Kepraktisan produk bahan ajar yang mencapai tingkat sangat praktis dari kedua perspektif pengguna, baik dari guru maupun siswa, menunjukkan

bahwa materi yang disusun telah memberikan manfaat dan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Keterbacaan dan kemudahan penggunaan yang diberikan oleh bahan ajar ini telah memfasilitasi para guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Hasil yang memperlihatkan tingkat kepraktisan yang tinggi ini menjadi indikasi bahwa produk bahan ajar telah memenuhi atau bahkan melebihi harapan dari pengguna di lapangan. Evaluasi ini menjadi tolak ukur yang penting dalam mengevaluasi kualitas bahan ajar dan keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, tingkat kepraktisan yang tinggi dalam evaluasi ini menunjukkan bahwa produk bahan ajar digital ini dapat diandalkan dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran baik oleh guru maupun siswa.

D. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar digital berbasis ajaran Tamansiswa yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva berhasil dikembangkan. Hasil bahan ajar ini didasarkan pada tiga aspek utama: validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam proses pengembangan. Validitas bahan ajar merupakan indikator penting untuk menilai keakuratan dan ketepatan informasi yang disampaikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar sesuai dengan kurikulum dan materi yang diajarkan. Pemilihan materi yang

sesuai dengan ajaran Tamansiswa menjadi landasan utama dalam memastikan keakuratan dan relevansi isi.

Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar ini dapat diimplementasikan dengan mudah dan efisien dalam proses pembelajaran. Kemudahan penggunaan dari aplikasi Canva memberikan kemudahan dalam menyusun, mengedit, dan menyajikan materi secara menarik, sementara siswa mendapatkan akses materi yang mudah dipahami.

Efektivitas bahan ajar ini direspons positif dalam proses penggunaannya. Dengan keselarasan antara isi materi, kepraktisan dalam penggunaan, dan efektivitasnya dalam pembelajaran, bahan ajar digital ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung perkembangan siswa. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital berbasis ajaran Tamansiswa menggunakan Canva tidak hanya didasarkan pada validitas materi, tetapi juga pada tingkat kepraktisan penggunaannya dalam lingkungan pembelajaran yang nyata serta efektivitasnya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar ini dapat dianggap sebagai sumber yang sangat berharga dalam proses pembelajaran yang holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Acetylena, S. (2013). Analisis Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter di Perguruan Taman Siswa Kecamatan Turen Kabupaten Malang. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2), 55–61.
- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59–68.
<https://doi.org/10.31537/dedication.v6i1.658>
- Chairiyah. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Nilai-Nilai Karifan Lokal di SD Taman Siswa Jetis Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 208–215.
- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer Internet Menggunakan Canva di SMAN 1 Harau. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1), 33–39.
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 25–29.
- Indariani, A., Pramuditya, S. A., & Firmasari, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Pembelajaran Matematika. *EduMa*, 7(2), 89–99.
- Julaiha, S. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. *Jurnal Dinamika Ilmu*, 14(2), 22–36.
- Lestari, P. (2019). Peran Guru dalam Pendidikan Karakter Siswa Melalui Budaya Literasi. *Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, 534–544.
www.kemendikbud.go.id
- Maunah, B. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 90–102.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animeker Pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 04(2), 310–321.
- Nugroho, I. A., & Nartani, C. I. (2023). Penanaman Nilai Karakter Tamansiswa di SD Pada Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2023, 182–188.
- Prastyo, E. B., Islam, M. N., Alfyananda, D., & Putra, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Mobilitas Penduduk dan Ketenagakerjaan Berbasis STEM. *Journal of Scoial Science and Education*, 2(2), 149–159. <https://doi.org/10.17977/um063v1i52021p533-541>
- Purwasi, L. A., Refianti, R., & Pgri Silampari, U. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers. In *Community Engagement & Emergence Journal* (Vol. 3, Issue 3).
- Putra, A. P., Riyoko, E., & Fakhrudin, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 1074–1084.
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Jurnal Elementary*, 6(1), 104–108. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>
- Rahmawati, E., Wahyu Wardhani, N., & Muslikhatul Ummah, S. (2023). Mau'izhah: Jurnal Kajian Keislaman Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Digital Dengan Platform Canva di SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar. *Jurnal Kajian Keislaman*, 13(2), 2023–2137. <https://doi.org/10.55849/jiem.v1i1.1>
- Sukri, Handayani, T., & Tinus, A. (2016). Analisis Konsep Pemikiran Ki Hajar Dewantara dalam Perspektif Pendidikan Karakter. *Jurnal Civic Hüküm*, 1(1), 33–42. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum>
- Suwahyu, I. (2018). Pendidikan Karakter dalam Konsep Pemikiran Ki Hajar Dewantara. *Insania*, 2(7), 192–205.
- Taufiqy, I. R., & Kuswandi, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model Guide Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan*, 1(4), 705–711.
- Wardani, K. (2019). Peran Guru dalam Pendidikan Karakter Menurut Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *International Conference on Teacher Education*, 230–240.
- Yuli Agustin, D., Setyosari, P., & Artikel Abstrak, I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1793–1799. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>