



LATERNE JOURNAL

Vol.15 No. 2 – 2026

e-ISSN XXXX-XXXX

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/index>

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ
INTERAKTIF BERBASIS CANVA TEMA *ESSEN UND
TRINKEN* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA JERMAN KELAS XI**

Salsadifa Aurelia, Fahmi Wahyuningsih

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

salsadifa.22003@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran quiz interaktif berbasis canva pada tema *essen und trinken* untuk melatih keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman kelas XI. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analysis, Design, Development*. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, dokumentasi serta lembar validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Produk yang dihasilkan berupa quiz interaktif berbasis canva yang memuat materi kosakata, teks sederhana, audio melalui qr-code, ilustrasi serta soal pilihan ganda. Hasil validasi kelayakan media diperoleh 98 % dan hasil validasi kelayakan materi diperoleh 94 %.

Kata Kunci: media pembelajaran, quiz interaktif, Canva, membaca pemahaman, bahasa Jerman

ABSTRACT

This study aims to describe the development process and determine the feasibility of a Canva-based interactive quiz learning media on the theme *Essen und Trinken* to train

the German reading comprehension skills of eleventh-grade students. The method used was Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, limited to the Analysis, Design, and Development stages. The research data were collected through interviews, documentation, and validation sheets completed by media and material experts. The product developed was a Canva-based interactive quiz containing vocabulary materials, simple texts, audio accessed through QR codes, illustrations, and multiple-choice questions. The results of the media feasibility validation obtained a score of 98%, while the material feasibility validation obtained a score of 94%.

Key Words: *learning media, interactive quiz, canva, reading comprehension, german language.*

AUSZUG

Diese untersuchung zielt darauf ab, den Entwicklungsprozess zu beschreiben und die Eignung eines Canva-basierten interaktiven Quiz-Lernmediums zum Thema Essen und Trinken zur Förderung des deutschen Leseverstehens von Schülerinnen und Schülern der 11. Klasse zu bestimmen. Die angewandte Methode war die Forshung und Entwicklungsforschung unter Verwendung des ADDIE-Modells, das auf die Phasen Analyse, Design und Entwicklung beschränkt wurde. Die untersuchung wurden durch Interviews, Dokumentation sowie Validierungbögen von Medien und Materialexpertinnen validiert. –experten ausgefüllt wurden. Das entwickelte Produkt ist ein Canva-basiertes interaktives quiz, das Wortschatzmaterialien, einfache Texte, über qr-codes zugängliche audiodateien, illustrationen sowie, multiple-choice-aufgaben enthält. Die Medienvalidierung ergab einen Eignungsgrad von 98%, während die Materialvalidierung einen Eignungsgrad von 94% ergab.

Schlüsselwörter: *Lernmedium, interaktives Quiz, Canva, Leseverstehen, Deutsch*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sebuah simbol-simbol bunyi yang memiliki makna yang dihasilkan melalui alat ucap manusia (Irwan Fadli et al., 2024). Bahasa dipakai oleh sekelompok manusia sebagai alat komunikasi sehari-hari untuk

menyampaikan perasaan, informasi dan pikiran. Dengan kata lain, bahasa bukan hanya sekadar suara, tetapi juga sebagai sarana yang teratur dan disepakati untuk berinteraksi secara langsung. Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari ialah keterampilan membaca (*Lesefertigkeit*). Menurut Dalman (dalam Ningsih & Misyanto, 2018) membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca sehingga dapat diartikan bahwa membaca yaitu suatu proses untuk memahami dan menemukan informasi yang terkandung dalam tulisan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi solusi dalam melatih efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva. Canva menawarkan berbagai fitur desain visual interaktif dan mudah digunakan. Canva memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang menarik, termasuk kuis interaktif yang dapat melatih keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Kuis interaktif sendiri merupakan media pembelajaran berbasis soal yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi secara mandiri dan memberikan umpan balik secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 5 Surabaya, mengungkapkan bahwa peserta didik mengalami hambatan dalam melafalkan kata-kata dalam bahasa Jerman karena bahasa ini masih dianggap bahasa asing (tidak familiar), kesulitan ini menyebabkan peserta didik mengalami hambatan saat membaca teks panjang dalam pembelajaran bahasa Jerman sehingga pemahaman mereka terhadap isi bacaan menjadi kurang optimal. Selain itu, peserta didik dalam pembelajaran lebih menyukai atau antusias dengan pembelajaran menggunakan media daripada menggunakan pengajaran langsung. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang hanya pada tiga tahap, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Diharapkan, media yang dihasilkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Jerman serta melatih kualitas pemahaman membaca siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran quiz interaktif berbasis canva untuk melatih keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman di SMAN 5 Surabaya dengan tema *Essen und Trinken* untuk kelas XI ?.
2. Bagaimana kelayakan dari pengembangan media pembelajaran quiz interaktif berbasis canva untuk melatih keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman di SMAN 5 Surabaya dengan tema *Essen und Trinken* untuk kelas XI ?.

PEMBAHASAN

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Quiz Interaktif Berbasis Canva Tema *Essen und Trinken* untuk melatih keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Kelas XI” menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono, metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas (dalam Okpatrioka, 2023;86-100) .Yang dimana penelitian ini bertujuan sebagai perancangan sekaligus menguji efektivitas sebuah produk. Model pengembangan yang akan dilakukan penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, diantaranya *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi) (Permata & Wahyuningsih, 2025). Dari model pengembangan ADDIE, Penelitian Ini hanya menggunakan 3 tahapan yaitu, *Analysis, Design and Development*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey.

Data merupakan sekumpulan fakta atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan, pengukuran, atau penelitian yang biasanya dalam bentuk angka, teks, atau gambar, yang dapat diolah menjadi informasi. Data dalam penelitian ini berupa lembar validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan media. Terdapat dua lembar validasi ahli dalam penelitian ini. Pertama, lembar validasi ahli materi untuk menilai kualitas dan kesesuaian isi materi pembelajaran. Kedua, lembar validasi ahli media untuk menilai validasi kualitas dan kelayakan

media yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (dalam Permata & Wahyuningsih, 2025;107) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Pada lembar validasi tersebut, digunakan skala Likert 1-5 dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 1: Sangat tidak setuju

Skor 2: Tidak setuju

Skor 3: Netral

Skor 4: Setuju

Skor 5: Sangat setuju

Dengan skor penilaian ini, diharapkan hasil dari validasi menjadi lebih objektif dan mudah dipahami sehingga kualitas media dan materi pembelajaran dapat terjamin secara optimal.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini berasal dari ahli materi dan ahli media yang berperan sebagai validator dalam tahap validasi pengembangan media pembelajaran quiz interaktif berbasis canva tema *Essen und Trinken* untuk melatih keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman kelas XI di SMAN 5 Surabaya. Tujuan adanya validasi ahli materi dan ahli media untuk memastikan isi materi pembelajaran tepat dan sesuai, serta memastikan media yang digunakan layak dan efektif. Berikut sumber data dalam penelitian ini :

- a. Ahli materi (dosen atau guru yang memiliki kompetensi dalam bidang materi bahasa Jerman dan memahami karakteristik peserta didik).
- b. Ahli media (dosen atau praktisi yang memiliki kompetensi dalam bidang aspek media pembelajaran, teknologi pendidikan, dan desain instruksional).

Dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi sebagai instrumen dan teknik pengumpulan data. Lembar validasi akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media dan materi yang telah dikembangkan. Terdapat dua lembar validasi ahli dalam penelitian ini. Pertama, lembar validasi materi yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan dari media yang digunakan apakah sudah sesuai dengan materi. Kedua, lembar validasi media yang berfungsi untuk mengetahui kelayakan

dari media yang dikembangkan. Setelah memperoleh data melalui lembar validasi ahli, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan skala Likert dan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

ΣX = Total skor yang didapatkan

ΣX_i = Total skor ideal (skor maksimum)

Rumus tersebut dipaparkan oleh Sugiyono (dalam Permata & Wahyuningsih, 2025). Setelah data dihitung menggunakan rumus di atas, langkah berikutnya adalah melakukan analisis berdasarkan kriteria untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran.

Tabel 1 Kriteria kelayakan

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
90% - 100%	Sangat Layak, tidak perlu revisi
75% - 89%	Layak, tidak perlu revisi
65 % - 74%	Cukup layak, perlu revisi
55% - 64%	Kurang layak, perlu revisi
0% - 54%	Tidak layak, revisi total

Penilaian keterampilan membaca pemahaman dalam penelitian ini menggunakan quiz berupa soal pilihan ganda. Penilaian dilakukan berdasarkan jumlah jawaban yang benar sesuai dengan hasil akhir jawaban dari peserta didik. Menurut Arikunto (Dalam Wibowo, 2023), skor dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$Nilai = \frac{Jumlah\ Jawaban\ Benar}{Jumlah\ Soal} \times 100$$

Pada penelitian ini jumlah soal yang digunakan sebanyak 20 butir soal. Dengan demikian, setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Melalui penilaian tersebut, guru dapat mengetahui peningkatan keterampilan membaca pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran

quiz interaktif berbasis Canva. Adapun kategori hasil dari quiz tersebut dapat diklasifikasin sebagai berikut :

Tabel 1 Rubrik Nilai

Interval Nilai	Kategori
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

(Irhamni, n.d.)

Pada bagian ini menyajikan hasil proses validasi terhadap instrumen penelitian yang digunakan, yaitu angket validasi kelayakan materi dan angket validasi kelayakan media. Validasi tersebut bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh Henny Krisstiyoningsih, S.Pd., selaku guru bahasa Jerman SMA Negeri 5 Surabaya, pada tanggal 8 April 2026 di SMA Negeri 5 Surabaya. Sementara itu, validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Nur Ainiyah, M.Pd., selaku dosen Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, pada tanggal 30 Maret 2026.

Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa Quiz iteraktif berbasis Canva yang dapat dioperasikan secara *online*. Pengolahan data lembar validasi dilakukan dengan metode Sugiyono, yaitu dengan menjumlahkan skor yang diperoleh, lalu dikali seratus dan dibagi dengan jumlah skor ideal seluruhnya.

Pada angket validasi pertama, yakni angket validasi media diperoleh skor 49. Selanjutnya skor tersebut dikali 100 dan dibagi 50 maka diperoleh presentasi hasil akhir validasi media yakni 98 %. Berdasarkan Tabel 3 maka dapat dikatakan bahwa media Canva Quiz ini sangat layak digunakan karena telah memenuhi syarat Presentase 90-100 %.

Pada angket validasi kedua, yakni angket validasi materi diperoleh skor 47. Selanjutnya skor tersebut dikali 100 dan dibagi 50 maka diperoleh presentasi hasil akhir validasi materi yakni 94 %. Berdasarkan Tabel 2 maka dapat dikatakan

bahwa media Canva Quiz ini sangat layak digunakan karena telah memenuhi syarat Presentase 90-100 %.

Validasi oleh ahli materi merupakan tahap krusial dalam menilai mutu dan kelayakan materi pada media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, khususnya yang dibuat menggunakan platform canva untuk kuis interaktif dengan materi *Essen und Trinken* pada pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1.1. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat kemampuan peserta didik, serta kaidah kebahasaan yang benar. Proses validasi dilakukan oleh seorang pakar di bidang materi pembelajaran bahasa Jerman dengan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian yang mencakup beberapa aspek, antara lain ketepatan isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, kejelasan penyajian, serta keterpaduan antara materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli materi tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan isi materi dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, saran dan masukan yang diberikan menjadi acuan penting dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Adapun identitas validator ahli materi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA JERMAN DI SMAN 5 SURABAYA
Penyusun	: Salsadifa Aurelia
Validator	: Henny Krisstiyoningsih, S.Pd.
Hari, Tanggal	: Selasa, 31 Maret 2026
Petunjuk Pengisian	:

1. Mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda check list (√) pada skala penilaian yang sesuai.
2. Apabila kriteria penilaian yang diberikan menunjukkan terdapat kekurangan atau tidak memenuhi syarat, mohon kesediaan Ibu untuk memberikan saran dan kritik yang bersifat masukan, untuk memperbaiki kekurangan pada media pembelajaran. Saran dan kritik tersebut dapat dituangkan pada kolom saran dan kritik yang tersedia.

Keterangan Skor Penilaian :

SKOR	KETERANGAN
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kolom Penilaian :

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan kompetensi bahasa Jerman yang peserta didik miliki pemahaman terhadap budaya dan interaksinya.					√
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum merdeka.				√	
3	Kesesuaian antara materi <i>Essen und Trinken</i> dan media pembelajaran.					√
4	Kelayakan Isi disampaikan dengan cara yang menarik dan interaktif sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.					√

5	Materi yang digunakan jelas dan mudah dipahami.					√
6	Materi yang disajikan relevan dan efektif dalam kemampuan membaca bahasa Jerman.				√	
7	Penggunaan struktur grammatikal bahasa Jerman dalam media Pembelajaran sudah tepat dan sesuai kaidah yang berlaku.					√
8	Isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi pembelajaran serta relevan dengan materi yang diajarkan.				√	
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran jelas, komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik.					√
10	Penyajian materi dalam media pembelajaran disusun secara sistematis, menarik, dan mendukung proses pembelajaran.					√
Total		47				

Saran/Kritik

Sebaiknya diberikan satu atau dua teks dalam *Lernmateriall*, Sehingga siswa dapat memahami cara mengerti dan menganalisis isi teks.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh ahli materi terhadap materi pada media Canva Quiz Interaktif diperoleh presentase kelayakan

materi yang dihitung menggunakan Skala Likert. Proses perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100 \%$$

$$P = 94 \%$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

ΣX = Total skor yang didapatkan

ΣX_i = Total skor ideal (skor maksimum)

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran Canva Quiz Interaktif termasuk dalam kategori **sangat layak** untuk digunakan. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan serta mampu secara efektif mendukung pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman pada tingkat A1.1.

Validasi oleh ahli media merupakan tahap krusial dalam menilai mutu dan kelayakan terhadap suatu media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, khususnya yang dibuat menggunakan platform canva untuk kuis interaktif dengan materi *Essen und Trinken* pada pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1.1. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi kriteria sesuai dengan prinsip desain pembelajaran yang efektif sekaligus menarik. Proses validasi dilakukan oleh seorang pakar di bidang media pembelajaran dengan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian yang mencakup beberapa aspek, antara lain tampilan visual, keterpaduan antar elemen media, kemudahan penggunaan, serta fungsionalitas media secara keseluruhan. Hasil penilaian dari ahli media tersebut dijadikan sebagai acuan untuk menentukan tingkat kelayakan media dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, umpan balik yang diberikan menjadi dasar penting dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk yang telah dikembangkan. Adapun identitas validator ahli media dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN QUIZ
INTERAKTIF BERBASIS
CANVA UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN MEMBACA
PEMAHAMAN BAHASA
JERMAN DI SMAN 5
SURABAYA

Penyusun : Salsadifa Aurelia
Validator : Dr. Nur Ainiyah, S.Pd.I., M.Pd.
Hari, Tanggal : Senin, 30 Maret 2026

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda check list (√) pada skala penilaian yang sesuai.
2. Apabila kriteria penilaian yang diberikan menunjukkan terdapat kekurangan atau tidak memenuhi syarat, mohon kesediaan Ibu untuk memberikan saran dan kritik yang bersifat masukan, untuk memperbaiki kekurangan pada media pembelajaran. Saran dan kritik tersebut dapat dituangkan pada kolom saran dan kritik yang tersedia.

Keterangan Skor Penilaian :

SKOR	KETERANGAN
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kolom Penilaian :

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5

1	Desain tata letak media pembelajaran memiliki keselarasan dan konsistensi.					√
2	Warna dan elemen tata letak serasi.					√
3	Tampilan gambar pada media pembelajaran memperjelas materi yang disampaikan.					√
4	Bahasa yang digunakan jelas dan komunikatif.				√	
5	Media pembelajaran dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas.					√
6	Dapat dioperasikan dengan cara yang efektif dan efisien.					√
7	Kemudahan akses media bagi peserta didik.					√
8	Media Pembelajaran dapat diakses online kapanpun dan dimanapun.					√
9	Media pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan terkini.					√
10	Media pembelajaran memiliki potensi untuk dikembangkan.					√
Total		49				

Saran/Kritik

Pemilihan warna pada media disarankan perpaduan gelap dan terang

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh ahli media terhadap media Canva Quiz Interaktif diperoleh presentase kelayakan media yang dihitung menggunakan Skala Likert. Proses perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100 \%$$

$$P = 98 \%$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

ΣX = Total skor yang didapatkan

ΣXi = Total skor ideal (skor maksimum)

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva Quiz Interaktif termasuk dalam kategori **sangat layak** untuk digunakan. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah mampu memenuhi standar kualitas yang ditetapkan serta mampu secara efektif mendukung pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman pada tingkat A1.1.

Dalam bagian ini dijelaskan proses tahapan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis media Canva Quiz, mengacu pada model Dick and Carey menggunakan 3 dari 5 model tahapan, yakni (1) *Analys*, (2) *Design*, (3) *Development*.

a. *Analys* (Analisis)

Pada tahap ini, disajikan informasi-informasi yang telah dikumpulkan untuk mengidentifikasi permasalahan yang melatarbelakangi penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Quiz Interaktif Berbasis Canva Tema *Essen und Trinken* Untuk Melatih Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Kelas XI Di SMAN 5 Surabaya. Data diperoleh melalui observasi pada saat melakukan kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (plp) dan wawancara dengan guru Bahasa Jerman di SMAN 5 Surabaya. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman antara lain, peserta didik mengalami hambatan dalam melafalkan kata-kata dalam bahasa Jerman karena bahasa ini masih dianggap bahasa asing (tidak familiar), kesulitan ini menyebabkan peserta didik

mengalami hambatan saat membaca teks panjang dalam pembelajaran bahasa Jerman sehingga pemahaman mereka terhadap isi bacaan menjadi kurang optimal dan peserta didik lebih menyukai penggunaan media pembelajaran dibandingkan dengan pengajaran langsung. Oleh karena itu, untuk teks bacaan pemahaman disarankan menggunakan teks yang mudah dipahami dan disertai gambar pendukung agar media yang digunakan lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan informasi yang ditemukan tersebut, Pengembangan Media Pembelajaran Quiz Interaktif Berbasis Canva Untuk Melatih Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Jerman perlu dilakukan karena dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi kesulitan peserta didik, baik dalam pelafalan maupun dalam memahami teks. Melalui media yang interaktif dan berbasis visual, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan lebih menarik serta tidak monoton, sehingga mampu melatih fokus dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan quiz interaktif memungkinkan peserta didik untuk berlatih secara mandiri, memperkuat pemahaman, serta mengurangi ketergantungan pada buku catatan. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat membantu peserta didik melatih kemampuan membaca pemahaman bahasa Jerman secara lebih efektif, menyenangkan dan berkelanjutan.

b. *Design* (Desain)

Setelah informasi mengenai permasalahan pada pembelajaran telah terkumpul, tahap selanjutnya yang dilakukan ialah tahap desain. Perancangan desain dilakukan dalam 2 tahap, diantaranya :

1. Menentukan materi

Tahap ini merupakan proses pembuatan materi yang mengacu pada buku *Beste Freunde A1.1* dengan tema *Essen und Trinken*, serta pembuatan soal mengacu pada buku *Studio D A1*. Soal-soal yang dikembangkan terdiri atas dua bentuk, yaitu pilihan ganda dan soal bentuk *Richtig/Falsch* (benar/salah). Adapun jenis soal mencakup kemampuan menemukan informasi rinci atau spesifik dalam teks bacaan. Jumlah soal yang

dikembangkan sebanyak 20 butir soal, terdiri atas kombinasi pilihan ganda dan benar/salah.

2. Desain Quiz Interaktif

Media pembelajaran Quiz Interaktif dikembangkan menggunakan Canva. Dalam media tersebut terdapat tombol-tombol yang digunakan sebagai navigasi. Berikut merupakan rancangan desain media pembelajaran quiz interaktif berbasis canva.

1. Tampilan menu awal media



Gambar 1 Tampilan menu awal media

Pada tampilan awal media memuat tulisan “*Alltagsleben - Essen und Triken*” sebagai bab dan judul materi dalam media. Kemudian terdapat tombol “*Start*” untuk memulai menuju ke halaman berikutnya.

2. Tampilan menu *Log in*



Gambar 2 Menu Log in

Pada tampilan menu *Log in* terdapat menu “*Los geht's*” sebagai tombol mulai ke halaman *Lernmaterial* (materi) dan quiz, tombol navigasi “📖” untuk melihat tujuan pembelajaran, tombol navigasi “👤” untuk melihat profil penyusun, tombol navigasi “ℹ️” untuk melihat petunjuk penggunaan.

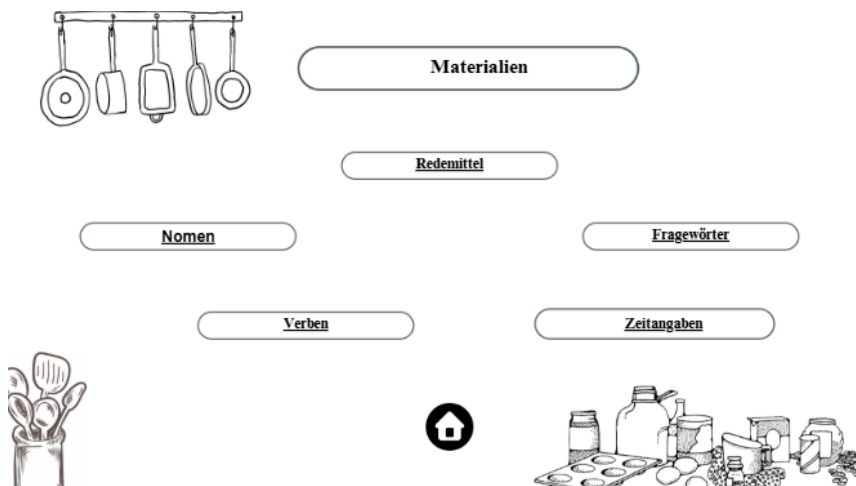
3. Tampilan menu utama



Gambar 3 Tampilan menu utama

Tampilan ini merupakan tampilan menu utama yang berisi 2 pilihan yaitu *Lernmaterial* (materi pembelajaran) dan Quiz

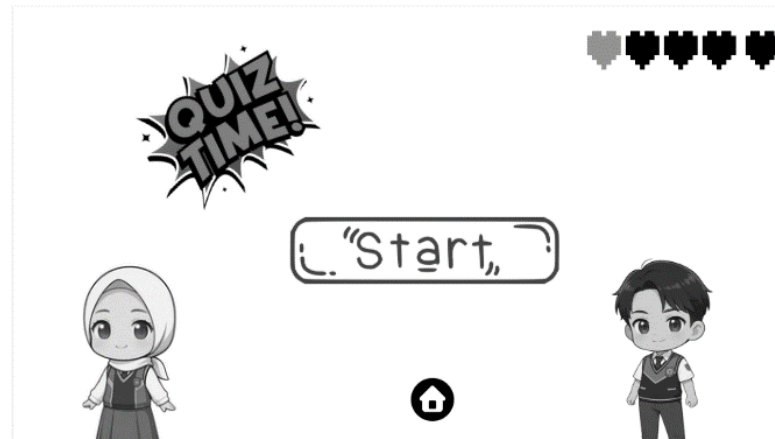
4. Tampilan menu *Lernmaterial*



Gambar 4 Tampilan menu *Lernmaterial*

Pada tampilan menu *Lernmaterial* (materi pembelajaran) yang berisi 5 pilihan, antara lain *Redemittel*, *Nomen*, *Fragewörter*, *verben*, *zeitangaben*. Selanjutnya dalam tampilan ini terdapat tombol navigasi “🏠” untuk kembali ke menu utama.

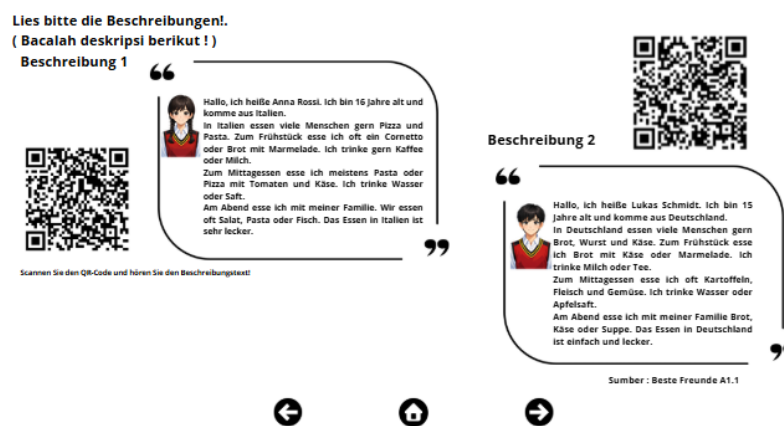
5. Tampilan menu Quiz



Gambar 5 Tampilan Menu Quiz

Pada tampilan menu quiz terdapat tombol navigasi “Start” untuk memulai Quiz tersebut dan tombol navigasi “🏠” untuk kembali ke menu utama.

6. Tampilan menu soal dalam Quiz




Gambar 6 Tampilan Menu soal Quiz

Pada tampilan menu soal dalam Quiz terdapat tombol navigasi “←” untuk kembali ke soal sebelumnya, serta tombol navigasi “→” untuk menuju ke halaman berikutnya dan tombol navigasi “🏠” untuk kembali ke menu utama.

7. Tampilan profil penyusun




Gambar 7Tampilan profil penyusun

Pada tampilan ini ditampilkan profil penyusun media. Selain itu, media dilengkapi tombol navigasi “” untuk kembali ke menu utama.

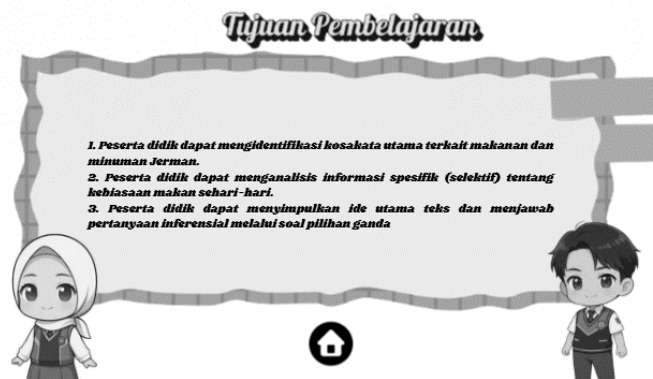
8. Tampilan petunjuk penggunaan



Gambar 8 Tampilan petunjuk penggunaan

Pada tampilan ini ditampilkan *Anleitungstafel*(papan petunjuk penggunaan). Selain itu dilengkapi dengan tombol navigasi “” untuk kembali ke menu utama.

9. Tampilan tujuan pembelajaran



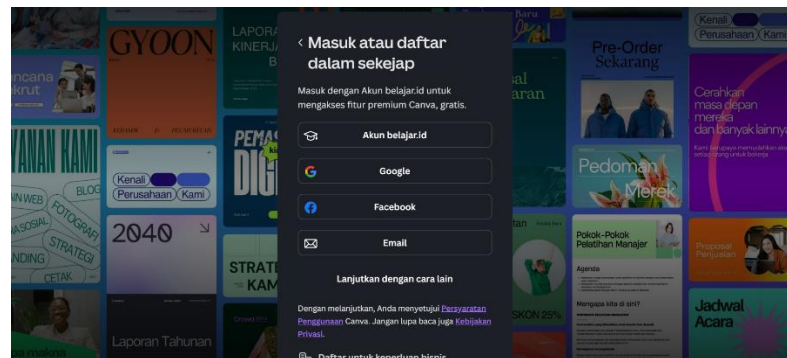
Gambar 9 Tampilan tujuan pembelajaran

Pada tampilan ini ditampilkan tujuan pembelajaran. Selain itu dilengkapi dengan tombol navigasi “🏠” untuk kembali ke menu utama.

c. *Development* (Pengembangan)

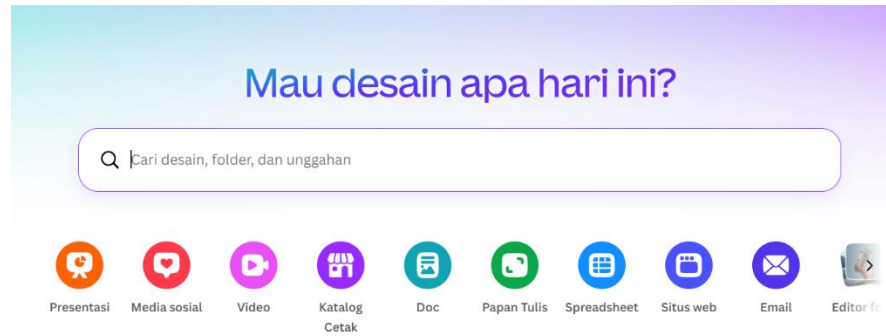
Tahap ketiga dalam proses pengembangan media model ADDIE yaitu *Development* (Pengembangan). Proses *Development* (Pengembangan) disesuaikan dengan tahap perancangan yang telah dibuat. Berikut ini uraian dari tahap *development* (pengembangan).

1. Tahap pertama adalah membuka aplikasi Canva. Aplikasi ini dapat diakses melalui website resmi yaitu <https://www.canva.com> atau dengan mengunduh aplikasi canva melalui App Store maupun Play Store dengan mengetik kata kunci “Canva” pada kolom pencarian.
2. Setelah aplikasi Canva terbuka, akan muncul halaman utama (halaman awal) yang menampilkan opsi untuk masuk (*login*) atau mendaftar (*sign up*).



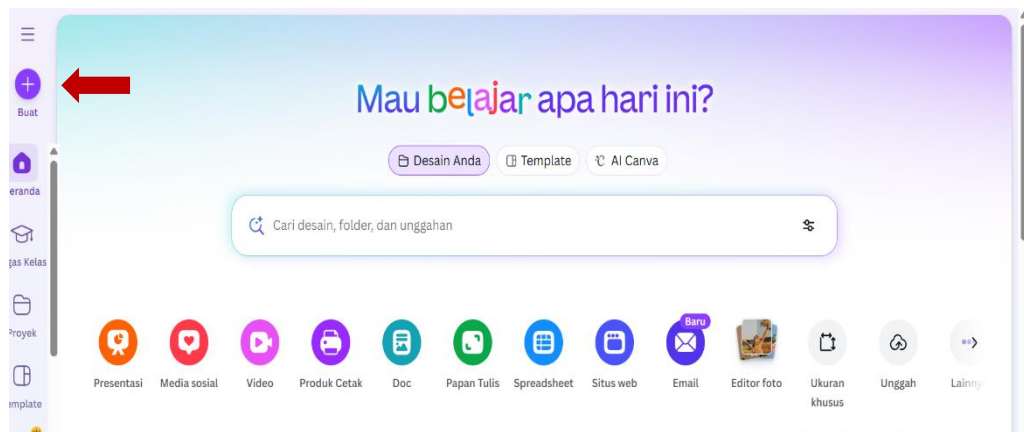
Gambar 10 Tampilan halaman utama canva

3. Pengguna kemudian melakukan proses *Login* dengan menggunakan akun yang dimiliki, seperti akun *Google* atau *E-mail*.
4. Setelah berhasil *Login*, pengguna akan diarahkan ke halaman beranda Canva yang berisi berbagai *template* desain yang dapat digunakan sesuai kebutuhan.

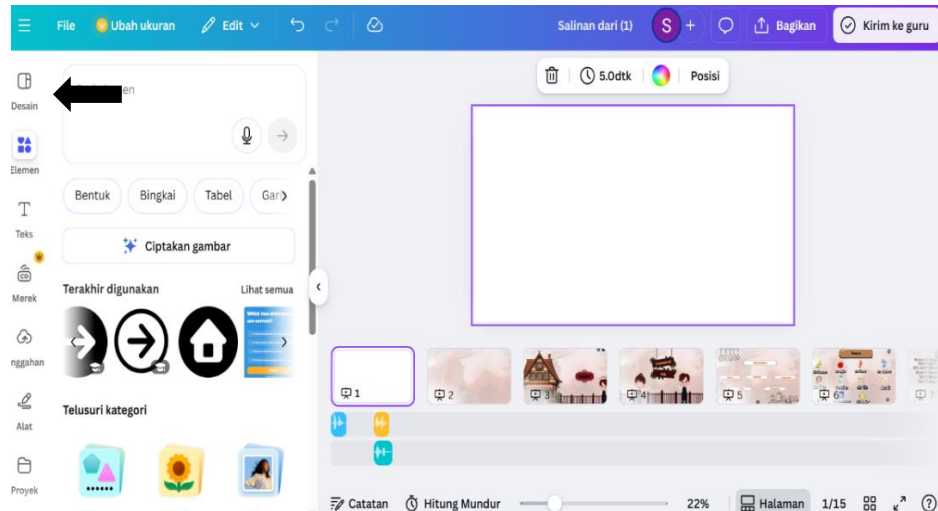


Gambar 11 Halaman beranda canva

5. Pada halaman beranda tersebut, pengguna dapat memilih jenis desain yang akan dibuat, seperti presentasi, poster, infografis atau media pembelajaran lainnya. Setelah berhasil *Login* akan muncul tampilan awal pada aplikasi Canva seperti berikut. Setelah itu, pilih ikon "Buat" (sesuai arah panah berwarna merah "←"). Setelah memilih ikon buat, akan muncul menu macam-macam *Layouts*. Lalu, pilih model *Layouts presentation* (16:9).

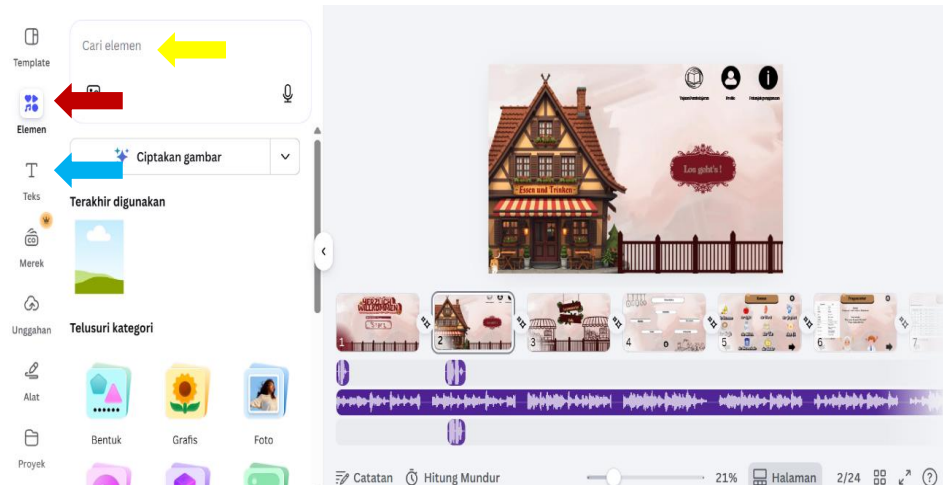


Gambar 12 Tampilan untuk membuat lay out



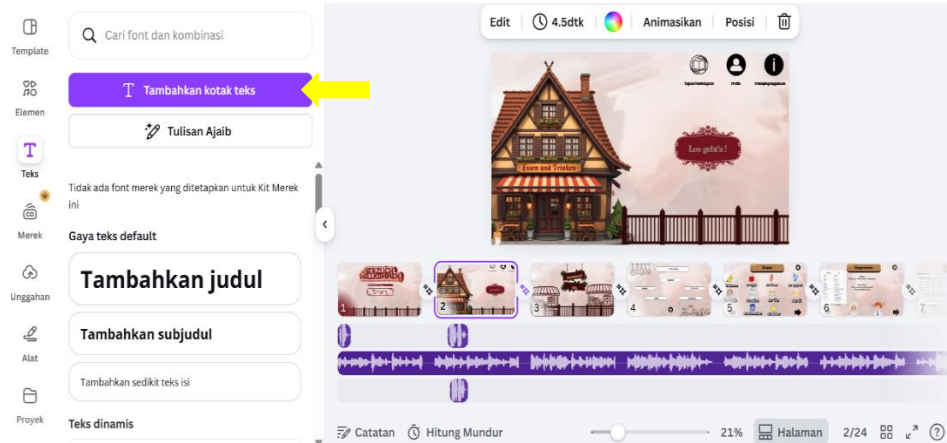
Gambar 13 Tampilan awal pembuatan media

1. Langkah selanjutnya, akan muncul tampilan kanvas seperti di atas. Lalu, pilih ikon Desain (sesuai arah panah berwarna hitam “ ← ”), dan pilih *template* (bagi yang ingin menggunakan *template*) sesuai preferensi masing-masing



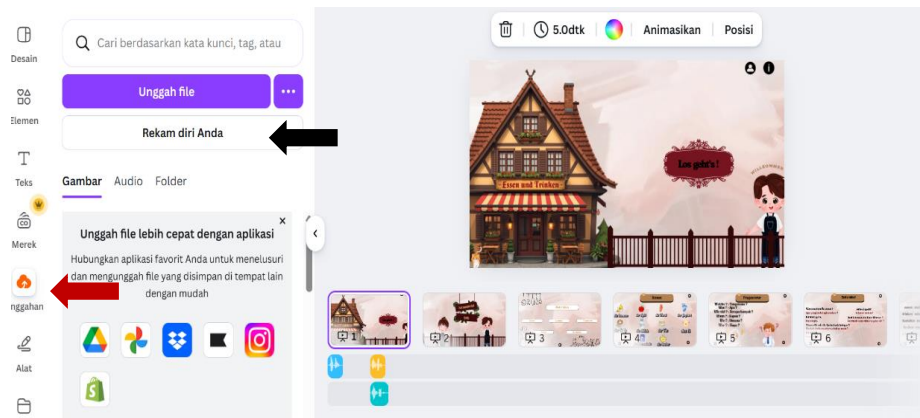
Gambar 14 Tampilan cara pembuatan media

2. Setelah memilih *template*, edit *slides* sesuai dengan kebutuhan masing-masing, dengan cara menekan ikon “*elements*” (sesuai arah panah berwarna merah “ ← ”) lalu, ketikkan *elements* yang ingin dipakai dan pilih ikon “cari elemen” (sesuai arah panah berwarna kuning “ ← ”). Selanjutnya, pilih *Graphics* seperti gambar di atas. Jika ingin menambahkan teks tulisan pada slide pilih ikon “Teks” (sesuai arah panah berwarna biru “ ← ”).



Gambar 15 Menu untuk menyisipkan teks pada canva

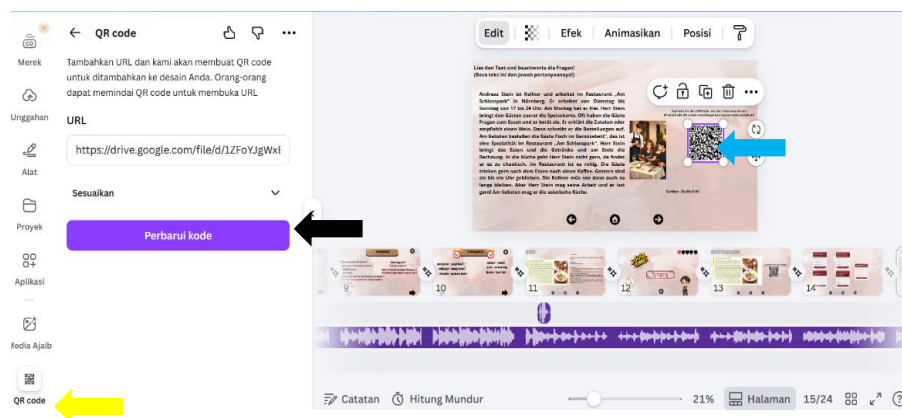
3. Berikut tampilan menu Teks, pilih tombol tambahkan kotak teks (sesuai arah panah berwarna kuning "←") setelah itu, pilih jenis *font* sesuai preferensi masing-masing. Setelah teks ditambahkan, selanjutnya menambahkan materi dan kuis tentang tema *Essen und Trinken* dengan buku acuan *Beste Freunde A1.1*.



Gambar 16 Tampilan audio

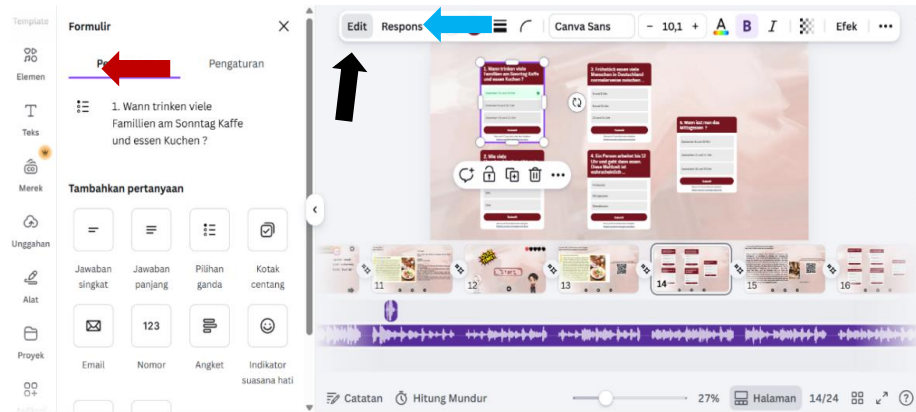
4. Langkah selanjutnya, untuk memasukan audio agar lebih interaktif pilih unggahan (sesuai arah panah berwarna merah" ←") lalu klik tulisan "audio" untuk mengunggah audio yang telah disesuaikan dengan gambar diatas (sesuai arah panah berwarna hitam"←").

Pengembangan Media Pembelajaran Quiz Interaktif Berbasis Canva Tema Essen und Trinken untuk Melatih Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Kelas XI



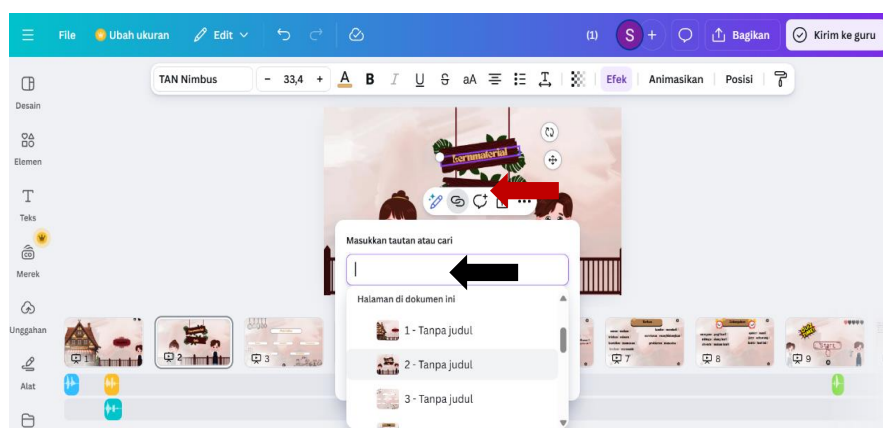
Gambar 17 Tampilan Pembuatan Qr-code

5. Pada tahap ini, peneliti menambahkan fitur audio yang terintegrasi melalui *Qr-code* untuk mendukung proses pembelajaran agar pembaca dapat mendengarkan dan membaca contoh pengucapan dari soal bacaan secara langsung dalam media canva quiz interaktif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :
 1. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan file audio yang berisi contoh pengucapan dari materi bacaan. File audio tersebut kemudian diunggah ke *platform Google Drive* sehingga diperoleh tautan (*link*) audio yang dapat diakses.
 2. Setelah itu, peneliti membuka aplikasi canva dan memilih membuka menu *Qr-code* (sesuai arah panah berwarna kuning ” ← ”), setelah itu maka akan ada tampilan *url* lalu salin tautan yang telah disiapkan ke dalam kolom *url* (sesuai arah panah berwarna hitam ” ← ”) dan klik perbarui kode untuk menghasilkan *Qr-code*.
 3. Setelah *link* dimasukan, system canva secara otomatis menghasilkan *Qr-code*. *Qr-code* tersebut kemudian ditambahkan ke dalam halaman desain quiz interaktif pada bagian yang sesuai dengan materi (sesuai arah panah berwarna biru ” ← ”).
 4. *Qr-code* yang telah terpasang dapat dipindai oleh pengguna menggunakan perangkat *smartphone*, sehingga pengguna dapat langsung mengakses dan mendengarkan audio sambil membaca soal yang tersedia.



Gambar 18 Pembuatan Quiz Interaktif

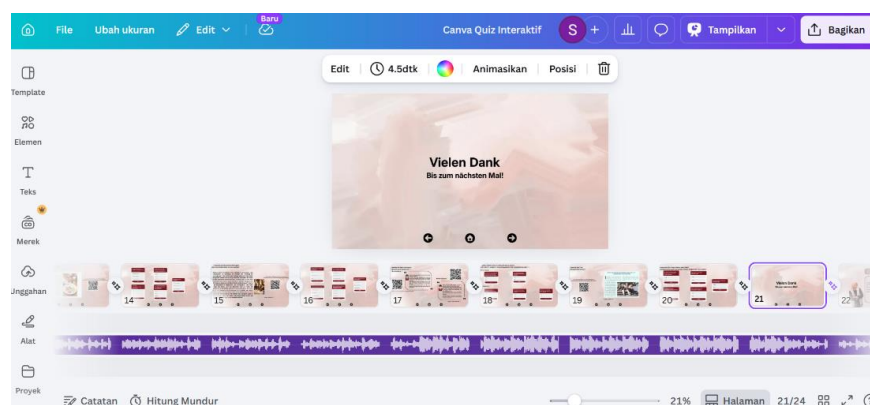
- Langkah selanjutnya membuat kuis dalam canva. Membuat kuis dengan canva dengan cara klik “elemen”(sesuai arah panah berwarna merah” ← ”) lalu cari kata kuis pada elemen tersebut, lalu tampilan kuis akan seperti gambar diatas. Untuk mengedit atau mengubah kuis sesuai yang diinginkan, klik edit (sesuai arah panah berwarna hitam ” ← ”) lalu tampilannya akan ada beberapa model kuis seperti, jawaban singkat, pilihan ganda dan sebagainya. Jika ingin melihat respons siapa saja yang telah mengerjakan, klik tulisan”respons” (sesuai arah panah berwarna biru ” ← ”) maka akan terlihat siapa saja yang telah mengerjakan kuis tersebut dan juga dapat melihat benar atau salah pada jawaban yang dipilih.



Gambar 19 Hyperlink Canva

- Setelah semua slide dihias dan di isi materi beserta kuis, klik *Elements* yang diinginkan untuk diberi link lalu klik kanan, pilih gambar tautan

(sesuai arah panah berwarna merah” ← ”) dan pilih link yang akan dituju (sesuai arah panah berwarna hitam” ← ”). *Hyperlink* pada canva membuat slide lebih interaktif, dengan kemampuan menghubungkan slide-slide yang relevan dan mengakses sumber informasi lain secara online.



Gambar 20 Hasil Akhir Canva Quiz

Setelah proses desain selesai, dilakukan beberapa penyesuaian hingga semua materi tema *Essen und Trinken* termuat dalam aplikasi canva dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif. Setelah media telah dibuat, maka media akan diuji coba oleh validator dan akan melalui tahap revisi. Setelah dilakukan tahap revisi, diperoleh hasil produk akhir berupa media pembelajaran Quiz Interaktif berbasis Canva Tema *Essen und Trinken* untuk melatih keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman Kelas XI yang dapat diakses melalui tautan <https://canva.link/quizinteraktifcanva>. Tautan tersebut dapat diakses secara *online* melalui *website* atau aplikasi Canva dan dapat menampilkan media pembelajaran Quiz Interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan. Pada media pembelajaran yang dikembangkan tersebut menampilkan isi materi *Essen und Trinken*. Selain itu, media pembelajaran tersebut dapat dioperasikan oleh pengguna dengan menekan tombol yang tersedia didalamnya sehingga pengembangan media pembelajaran Quiz Interaktif berbasis Canva dapat dioperasikan secara mandiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Quiz Interaktif berbasis Canva untuk melatih keterampilan membaca pemahaman Bahasa Jerman kelas XI diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Quiz Interaktif berbasis Canva yang menggabungkan elemen teks, gambar, audio dan *hyperlink* untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Media ini dirancang khusus untuk melatih keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman pada siswa kelas XI, serta telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil sangat layak digunakan.
2. Proses pengembangan media pembelajaran Quiz Interaktif berbasis Canva untuk keterampilan membaca pemahaman Bahasa Jerman dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan *Dick and Carey* yang meliputi tahap analisis, desain dan pengembangan.
3. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh tingkat kelayakan media sebesar 98 % dan materi sebesar 94 % setelah dilakukan validasi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Quiz Interaktif berbasis Canva untuk melatih keterampilan membaca pemahaman layak digunakan untuk siswa kelas XI

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, N. N., Puspitasari, W. D., & Cahyaningsih, U. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. 3(2), 65–71.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dasar, K. (n.d.). *PENJELASAN TINGKATAN A1 – C2*.
- Deutschunterricht, U., Surabaya, U. N., Deutsch, D. U., & Negeri, U. (2024). *Entwicklung von Problemübungen zum deutschen Leseverständnis für Gymnasiasten der Klasse XI Semester II in Gimkit Media Fransisca Amaylia Widyatno Fahmi Wahyuningsih Auszug*.
- Harianto, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*. 9(1), 1–8.
- Hasil, M., & Siswa, B. (2018). *Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Hilda Melani Purba, Humairo Sakinah Zainuri, Nadia Syafitri, & Rizky Ramadhani. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Ilmu, J., & Naratif, P. (2025). *PERAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 06(1), 507–515.
- Ilyas, I. M., & Paida, A. (2024). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Pendekatan Whole Language Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Sambung Jawa 1 Kecamatan Mamajang Kota Makassar*. 06(04), 20497–20506.
- Irwan Fadli, Kasmawati, K., & Mastur, M. (2024). Fungsi Slang dalam Media Sosial Twitter Pendekatan Sociolinguistik. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 729–734. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i4.1103>
- Joeliea, M. D., & Mantasiah, R. (n.d.). *Kemampuan Membaca Memahami Teks*

Bahasa.

- Kosanke, R. M. (2019). *Kontribusi Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca teks Bahasa Jerman Peserta didik kelas X SMA Negeri Wonosari.* 8–43.
- Kreatif, P., & Kolaboratif, D. A. N. (2023). *PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO.* 6, 247–257.
- Lamongan, U. M., & Timur, J. (2023). *Pemanfaatan Teknologi E-learning untuk Penskoran Butir Soal Pilihan Ganda pada Pembelajaran Agama Islam Teguh Hadi Wibowo , Mar ' atul Azizah Zahro.* 02(04), 2–6.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (n.d.). *ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL.* 3, 377–386.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.* 1085–1092.
- Namira, P., & Calam, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya di Kelas 5 menyampaikan materi kepada peserta didik . Lebih lanjut , fungsi media adalah untuk visual , seperti grafis media sosial , presentasi , poster , dokumen , dan lainnya . Canva didirikan.* 02(02), 1070–1093.
- Ningsih, E., & Misyanto, M. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran KWL (Know-Want to Know-Learned) Berbantuan Media Cerita Bergambar pada Klas III SDN-3 Palangka Raya.* *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 46–50. <https://doi.org/10.33084/tunas.v4i1.503>
- Nur, R., & Qodriani, L. (2022). *Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.* 7(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Okpatrioka. (2023). *Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education].* *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

- Pendahuluan, I. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan*. 69–73.
- Pendekatan, P. D. A. N. (n.d.). *Dosen Tetap STAI Tgk Chik Pante Kulu Banda Aceh 111*. 111–119.
- Permata, N. G. A., & Wahyuningsih, F. (2025). Pengembangan Flashcard Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 sebagai Media Pembelajaran Tema Sich Vorstellen untuk Keterampilan Menulis Bahasa Jerman. *E-Journal Laterne*, 14(12), 104–114.
- Philosophy, E., Repalena, A., Arni, Y., & Melinda, L. (2024). *Alacrity: Journal Of Education*. 4(3), 399–406.
- Program, M., S1, S., Jerman, P. B., Bahasa, F., Seni, D., & Wahyuningsih, F. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET DIGITAL BERBASIS CANVA TEMA “WOHNUNG” UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS XI SEMESTER GENAP Dinda Futia Wulandari. *E-Journal Laterne*, 14, 140.
- Program, M., Studi, S., Bahasa, P., Bahasa, F., Surabaya, U. N., & Titaley, A. G. (n.d.). *Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz*. PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA ZEP QUIZ Zidny Hudan Feriansyah Auszug.
- Ramadhan, M. F., & Arif, M. R. (2025). *Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang*.
- Rejeki, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan). *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, 3(3), 2234. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/57114> <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/viewFile/57114/33734>
- Sari, D. S., Astuti, D. S., & Suparjan, S. (2024). Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas Sungai Kakap Kubu Raya. *Journal of Education Research*, 5(2), 1064–1070. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.938>

- Setiono, D., & Handriyotopo. (2023). Kajian dan Penelitian Canva Sebagai Aplikasi Desain Pilihan Mahasiswa Seni. *Reka Makna: Jurnal Komunikasi Visual*, 3(2), 88–102.
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). *Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 7(1), 68–74.
- Standar, B., & Pendidikan, D. A. N. A. (n.d.). *Mata Pelajaran Mata Pelajaran Bahasa Jerman*.
- Studi, P., Bahasa, P., Bahasa, F., & Surabaya, U. N. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Davi Ardinata Yutama Ari Pujosusanto Abstrak Auszug*.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman*. 1, 732–742.
- Untuk, I., Hasil, M., & Siswa, B. (2025). 3 1 2 3. 10(September), 627–642.
- Viii, K., & Makassar, S. (2023). *Journal of Educational Technology , Curriculum , Learning , and Communication Pengembangan Kuis Interaktif pada Mata Pelajaran IPA*. 3(April), 56–61.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.