



Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Kelas V

Nabilla Aprilia Muharom^{1*}, Iyan Irdiyansyah², Santa³

¹PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor

Email: nabilaapr106@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor

Email: iyan.irdiyansyah@unpak.com

³PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor

Email: Santa@unpak.ac.id

Abstract. *This research is a Research and Development (RnD) research. This research aims to find out the development of learning media based on the Canva application. This research was conducted at SDN Layungsari 1 Kota Bogor Class V C in July odd semester. The feasibility of this learning media is proven through the results of expert validation and student responses. The validation results of this learning media expert were declared feasible for use with the results of data analysis from the material expert questionnaire obtaining a percentage result of 98%, which means it is very feasible to use. Media experts earned a percentage of 92.8%, which means that the product developed is very feasible to use. Linguists obtained a percentage result of 80%, which means that the prosuk is very feasible to use. And based on a limited trial conducted on class V students as many as 32 students received a good response with a percentage of 85.62% meaning that this product is very suitable for use. Based on the results of the research above, it can be stated that canva application-based learning media is declared suitable for use in SDN Layungsari 1 Kota Bogor.*

Keywords: *Animation, Canvas application; Response results and validation.*

Abstrak. *Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (RnD). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Layungsari 1 Kota Bogor Kelas V C pada bulan Juli semester gasal. Kelayakan media pembelajaran ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli dan tanggapan siswa. Hasil validasi ahli media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan dengan hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil persentase 98% yang berarti sangat layak digunakan. Ahli media memperoleh persentase sebesar 92,8% yang berarti produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. Ahli bahasa memperoleh hasil persentase 80% yang berarti produk sangat layak untuk digunakan. Dan berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa kelas V sebanyak 32 siswa mendapat respon baik dengan persentase 85,62% artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi canva dinyatakan layak digunakan di SDN Layungsari 1 Kota Bogor.*

Kata Kunci: *Aplikasi canva; Hasil respon dan validasi; Media animasi.*

PENDAHULUAN

Metode pengajaran yang baik, efektif dan modern adalah dengan adanya media pembelajaran sebagai acuan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memungkinkan guru dan peserta didik memperoleh keterampilan baru dan menerapkan apa yang telah dipelajarinya dengan menciptakan sesuatu dengan media pembelajaran tersebut. Peran kurikulum adalah agar peserta didik dapat berpikir kreatif, terampil, mandiri dan bersaing dengan teknologi, daripada hanya mengandalkan media berupa buku dan guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan di tingkat pendidikan. Demikian pula saat ini kita telah memasuki era Revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media segala aktivitas, termasuk pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mengasah kreatifitas seorang banyak sekali manfaat dari media pembelajaran apabila seorang guru mampu memanfaatkannya. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak lepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global memaksa dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan hasil pendidikan di masa depan akan membutuhkan sistem informasi dan teknologi informasi tidak hanya sebagai alat pendukung, tetapi juga sebagai senjata utama untuk membantu mereka berhasil di dunia pendidikan dan memungkinkan mereka untuk bersaing di dunia global. (2017). Konten video animasi adalah bagian penting untuk membuat presentasi lebih menarik. Membuat konten video animasi membutuhkan keahlian khusus, terutama dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi alternatif adalah Canva. Aplikasi Canva merupakan aplikasi gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan bahkan saat mendesain media pembelajaran. Canva adalah aplikasi online yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang kolaboratif dan berpusat pada siswa (Boholano, 2017).

Menurut Awalia dkk. (2019: 50) menemukan bahwa penggunaan media yang kurang optimal dalam pembelajaran dapat menjadi faktor penyebab kurang optimalnya materi pembelajaran yang disediakan oleh sekolah kepada siswa. Didalam proses pembelajaran diperlukan sumber belajar yang bervariasi untuk digunakan oleh guru dan siswa, tetapi nyatanya siswa hanya menggunakan media pembelajaran dari buku tema yang telah disediakan sekolah membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Sebab itu guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Huda M, Filla dan Mudinillah (2022) yang berjudul Pemanfaatan video pembelajaran menggunakan canva pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis dari 10 pendidik dan 163 peserta, siswa kelas 4 dari 9 sekolah dasar (SD) di menyatakan bahwa 90% guru diperlukan dan menyetujui penggunaan video animasi berbasis aplikasi media canva ini menarik. 90% pendidik setuju mengatakan bahwa mereka menginginkan media video animasi berbasis aplikasi Canva, dan 83,4% siswa menginginkan media animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPS mereka menyatakan bahwa Anda harus menggunakan video media. Kajian yang relevan tersebut dapat dijadikan sebagai referensi penelitian. Persamaan penelitian dengan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terletak pada mata pelajaran yang dipelajari, metode penelitian yang digunakan, dan hasil belajarnya. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kelebihan dan dapat dirancang untuk hasil yang lebih baik.

Tujuan penelitian tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva serta untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva di kelas V. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi pada tema 1 subtema organ gerak hewan pada pembelajaran ke-1 di kelas V peneliti oleh ahli media sebesar 92% dengan kriteria sangat layak/ sangat sesuai, persentase skor validitas yang diberikan oleh ahli materi sebesar 98% dengan kriteria layak/ sesuai, dan persentase skor validitas yang diberikan oleh ahli bahasa sebesar 80% dengan kriteria sangat layak/ sangat sesuai. Untuk mengetahui efektivitas

media pembelajaran video animasi pada tema 1 subtema organ gerak hewan pembelajaran ke-1 di kelas V peneliti peroleh dari hasil angket respon peserta didik menggunakan produk video animasi memperoleh hasil persentase sebesar 85,78% dengan kriteria sangat layak / sangat sesuai.

Salah satu kendala pembelajaran di SDN Layungsari 1 adalah rendahnya tingkat kemahiran belajar dan kurangnya fasilitas penggunaan pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yaitu komunikasi antara guru dan siswa yang perlu didukung agar pesan lebih mudah tersampaikan. Media yang efektif juga memudahkan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan efektif. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kriteria yang perlu diperhatikan, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva juga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. R&D bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi produk. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Canva tema 1 subtema 1 sistem gerak hewan subtopik kelas V pengetahuan produk Dalam pengembangan, model pengembangan yang diinginkan. Hal ini dilakukan sesuai dengan tujuan pembangunan dan memandu tahapan dan langkah-langkah pembangunan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation*.

Pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua mata pelajaran. Subjek pertama adalah validator, terdiri dari dua orang pengajar yang ahli bahasa dan ahli komunikasi dan satu orang guru kelas yang ahli bahasa. Subjek kedua dari penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Layungsari 1 kota Bogor yang terdiri dari 32 orang siswa sebagai responden untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *canva*. Pada angket validasi menggunakan skala Likert, Ada empat kriteria yang diterjemahkan ke dalam angka dari 1 hingga 4, dengan mewakili (1) Buruk, (2) Cukup, (3) Baik, dan (4) Sangat Baik. Hasilnya kemudian dianalisis dengan menghitung persentase skor butir soal Jawaban untuk setiap pertanyaan survei. Data yang diperoleh diolah dengan dihitung menggunakan rumus dari Ridwan (dalam puspita & Ratri, 2019):

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan.

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Sangat.layak, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu revisi
4.	21-40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu revisi
5.	<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

Sumber: Riduwan (dalam Puspitasari & Ratri, 2019)

Pada angket respon peserta didik menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban berbentuk checklist (v). data yang diperoleh, diolah dengan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 1.2 Kriteria Respon Peserta Didik.

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
1.	80-100%	Sangat baik
2.	66-79%	Baik
3.	56-65%	Cukup baik
4.	41-55%	Kurang baik

Media Video Animasi Berbasis Canva bisa dianggap valid jika sudah memenuhi kriteria skor 80 sampai 100 pada semua item yang termasuk dalam Kuesioner Penilaian Profesional Materi dan Praktisi Pembelajaran (Guru). Untuk analisis data, pengaturan pengujian menggunakan rumus berikut digunakan:

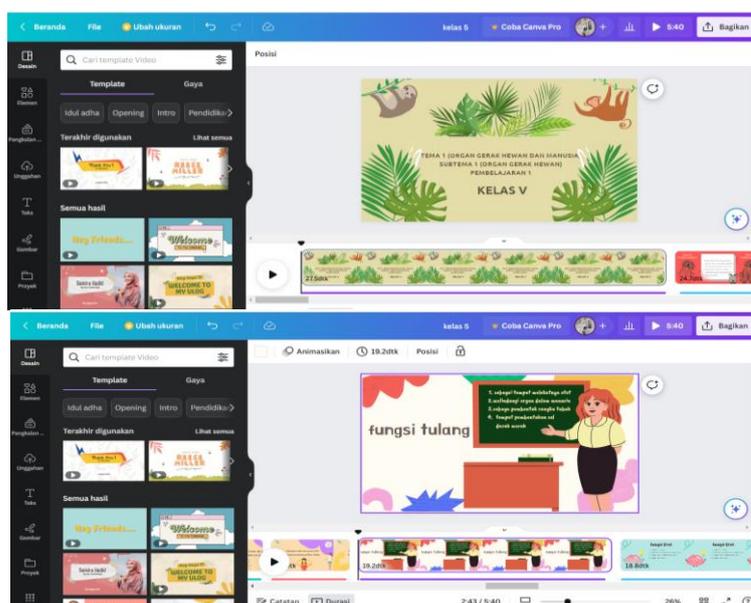
$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk divalidasi oleh 3 validator, 2 orang dosen dari Universitas Pakuan dan 1 orang wali kelas dari SDN Layungsari 1 Kota Bogor Data validasi yang diperoleh dari angket penilaian yang diberikan oleh validator, selain memberikan penilaian adapun kritik dan saran terhadap produk pengembangan. Hal tersebut dalam hasil uji validitas pada produk pengembangan media video animasi ini dapat disajikan sebagai berikut:

Gambar 1.1 Tampilan Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva.



Adapun hasil validasi ahli dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE, sebagai berikut:

Tabel 1.3 Hasil Validasi oleh Ahli Media.

Hasil Validasi Oleh Ahli Media	
Total Skor	46
Total skor Maksimal	5
Skor Keseluruhan	50
Persentase	$(46:50) \times 100\% = 92\%$
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 1.4 Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa.

Hasil validasi Oleh Ahli Bahasa	
Total Skor	40
Total skor Maksimal	5
Skor Keseluruhan	50
Persentase	$(40:50) \times 100\% = 80\%$
Kriteria	Layak

Tabel 1.5 Hasil Validasi oleh Ahli Materi.

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	
Total Skor	43
Total skor Maksimal	5
Skor Keseluruhan	55
Persentase	$(49:50) \times 100\% = 98\%$
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 1.6 Hasil Angket Respon Siswa.

Hasil Angket Respon Siswa	
Jumlah	$(1098:1280) \times 100\% = 85,7\%$
Validitas	85,7%
Kriteria	Sangat layak

Dalam pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tema 1 subtema organ gerak hewan pembelajaran ke-1 di kelas V SD. Media video animasi merupakan media yang

menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Media menggunakan video animasi dapat meringankan tugas guru dalam menjelaskan dengan menggunakan video animasi ini guru lebih efisien dan peserta didik pun saat dijelaskan dapat tergambar di bayangannya karena terbantu oleh gambar yang bergerak. Menggunakan video animasi ini dapat digunakan dimanapun dan dapat diingat. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan motoriknya bisa diingat melalui audio maupun visual. Meskipun pembelajaran pada buku tematik peserta didik dan guru telah disediakan oleh sekolah tetapi peserta didik juga memerlukan sumber belajar lain seperti video pembelajaran, yang dapat digunakan secara lebih efektif dan efisien.

Sampel pada penelitian siswa kelas V SDN Layungsari 1 kota bogor berjumlah 32 orang siswa. Pada penelitian ini teknik sampel yang digunakan yaitu nonprobability sampling dengan teknik purposive sampling. Sugiono (2018) sampling purposive merupakan teknik penentuan sampel dengan adanya pertimbangan tertentu. Peneliti memilih teknik Purposive Sampling dengan menetapkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh siswa pada peneliti ini. kriteria yang dijadikan sebagai sampel yaitu siswa yang belum mendapatkan media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru.

Pembahasan

Pada penelitian ini telah diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tema 1 subtema organ gerak hewan pembelajaran ke-1 di kelas V SD. Media video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Media menggunakan video animasi dapat meringankan tugas guru dalam menjelaskan dengan menggunakan video animasi ini guru lebih efisien dan peserta didik pun saat dijelaskan dapat tergambar di bayangannya karena terbantu oleh gambar yang bergerak. Saat menggunakan video animasi ini dapat digunakan dimanapun dan dapat diingat. Peserta didik dapat belajar sesuai. dengan kemampuan motoriknya bisa diingat melalui audio maupun visual. Meskipun pembelajaran pada buku tematik peserta didik dan guru telah disediakan oleh sekolah tetapi peserta didik juga memerlukan sumber belajar lain seperti video pembelajaran, yang dapat digunakan secara lebih efektif dan efisien.

Data hasil validasi diperoleh peneliti dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Setelah melakukan revisi, diperoleh persentase skor validitas yang diberikan oleh ahli media sebesar 92% dengan kriteria sangat layak/ sangat sesuai, persentase skor validitas yang diberikan oleh ahli materi sebesar 98% dengan kriteria layak/ sesuai, dan persentase skor validitas yang diberikan oleh ahli bahasa sebesar 80% dengan kriteria sangat layak/ sangat sesuai. Dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi pada tema 1 subtema organ gerak hewan pembelajaran ke-1 di kelas V peneliti peroleh dari hasil angket respon peserta didik menggunakan produk video animasi memperoleh hasil persentase sebesar 85,78% dengan kriteria sangat layak / sangat sesuai.

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pembelajaran khususnya di SDN Layungsari 1 di Kota Bogor dilakukan observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan hasil masih kurang dalam penggunaan video animasi, proses pembelajaran masih terpaku hanya kepada buku saja, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengisian evaluasi peserta didik. Penggunaan media video animasi dapat mempermudah peserta didik untuk memahami dan semangat pada pembelajaran tema 1 subtema organ gerak hewan pada pembelajaran ke-1. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil evaluasi yang dilakukan oleh peserta didik, penggunaan media video animasi juga dapat membantu proses pembelajaran peserta didik memperoleh persentase sebesar 92%, artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli bahasa memperoleh persentase sebesar sebesar 80%, serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 32 siswa memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 85,78% yang artinya

produk ini layak untuk digunakan kelas V untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan produk. Tahap kelima evaluasi, evaluasi yang peneliti dapat dari ahli materi adalah untuk audio lebih ditambah volumenya agar siswa lebih tertarik lagi dalam memperhatikan materi pembelajaran. Menurut ahli media, tidak perlu ada pengenalan di awal video, hindari persamaan animasi yang bergerak agar peserta didik lebih fokus, animasi cukup yang mewakili saja, konsisten dengan sebutan mau anak-anak atau teman-teman. Menurut ahli bahasa perbaikan yang diberikan adalah suara diperkencang untuk pengisi suara.

Kelayakan media pembelajaran canva ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi uji ahli materi pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 98%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan ahli media. Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pembelajaran khususnya di SDN Layungsari 1 di Kota Bogor dilakukan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan hasil masih kurang dalam penggunaan video animasi, proses pembelajaran masih terpaku hanya kepada buku saja, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengisian evaluasi siswa. Penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva dapat mempermudah siswa untuk memahami pada pembelajaran tema 1 subtema Organ Gerak Hewan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil evaluasi yang dilakukan oleh siswa, penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva juga dapat membantu proses pembelajaran siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Kelayakan media pembelajaran ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi ahli media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 98% , yang artinya sangat layak digunakan. Ahli media memperoleh persentase 92,8% yang artinya produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Ahli bahasa memperoleh hasil persentase 80% yang artinya produk tersebut sangat layak digunakan. Dan berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 32 siswa memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 85,62% artinya produk ini sangat layak digunakan.

Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *canva* dengan menambahkan fitur soal, menambahkan animasi yang lebih menarik agar membuat siswa lebih senang menggunakan media *canva*, serta produk hendaknya digunakan dengan sarana dan prasarana yang mendukung. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan untuk siswa. Rekomendasi yang dapat diajukan mengenai pemanfaatan dan pengembangan bahan pembelajaran lebih lanjut, yaitu Media pembelajaran canva dapat dikembangkan dengan pokok materi yang lebih luas berkaitan dengan pembelajaran perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengukur ke efektivitas penggunaan media canva dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Analicia, Tenty, and Relsas Yogica. 2021. "Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak." *Jurnal Edutech Undiksha* 9(2): 260.
- Andriani, Eneng Yuli. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 509: 31–36.
- Hafiz, Ahmad. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah Di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3: 90–105.

- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(4): 2384–94.
- Isnaini, Khairunnisak Nur, Dina Fajar Sulistiyani, and Zezya Ramadhany Kharisma Putri. 2021. "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5(1): 291.
- Kartiwi, Yesi Maylani, and Yeni Rostikawati. 2022. "Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp." *Semantik* 11(1): 61.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyono. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(5): 893–903.
- Nurfadillah, Septy et al. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi 'Perubahan Wujud Zat Benda' Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang."
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, Farida, and Ragil Idam Widiyanto Atmojo. 2021. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 5(3): 6271–79. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Rohma, Ani, and Ummu Sholihah. 2021. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas." *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9(3): 292–306.
- Rosanaya, Salsha Listya, and Dhiah Fitriyati. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5): 2258–67. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>.
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7(2): 79.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1): 102–18.
- Zariono, Abud. 2022. "Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD Abstrak Pendahuluan Dunia Saat Ini Dilanda Musibah Yaitu Wabah Coronavirus Disease (Covid 19). Musibah Tersebut Memberikan Tantangan Bagi Lembaga Pendidikan Dari Pendidikan Dasar Samp." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(1): 117–27.