

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDEO ANIMASI CANVA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Nurin Kartika Wahyuningsih^a, Dyan Yuliana^{b*}, dan Siti Seituni^c

^{a,b,c}STKIP PGRI Situbondo, Jawa Timur

^a nurinkartika@gmail.com, ^{b*} pitikpitik23@gmail.com, ^c acikspdi@gmail.com

ABSTRAK

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu komputer di sekolah, penggunaan media audio visual terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa. salah satunya kekurangan sumber daya belajar, sulit mengingat, kurangnya konsentrasi peserta didik saat belajar, partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak, salah satu faktor yang membuat peserta didik bosan saat melaksanakan kegiatan belajar sehingga peserta didik tidak mendengarkan guru yang sedang menjelaskan. Solusinya dengan salah satu alat yang telah muncul sebagai solusi untuk pembuatan konten visual yang menarik dan mudah disesuaikan adalah video animasi *canva*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kesesuaian pada media pembelajaran berbasis *canva* pada mata pelajaran Informatika. Metode pada penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni dengan uji validasi ahli. Hasil validasi kesesuaian media *canva* oleh ahli media diperoleh skor 93,7% dengan kategori “sangat sesuai”, hasil penilaian ahli materi diperoleh skor sebesar 84% dengan kategori “sangat sesuai”, dan hasil penilaian dari peserta didik diperoleh skor sebesar 98% dengan kategori “sangat sesuai”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis video animasi *canva* sesuai untuk digunakan pada mata pelajaran Informatika materi struktur data kelas VII di SMP Plus As’adiyah.

Kata Kunci : Canva, Informatika, Media Pembelajaran, Video Animasi

ABSTRACT

In improving the quality of computer science learning in schools, the use of audio-visual media has proven to be effective in increasing student understanding. one of them is a lack of learning resources, difficulty remembering, lack of student concentration when studying, student participation in learning is still not visible, one of the factors that makes students bored when carrying out learning activities so that students do not listen to the teacher who is explaining. The solution is that one of the tools that has emerged as a solution for creating attractive and easily customizable visual content is Canva animated videos. The aim of this research is to determine the level of suitability of Canva-based learning media in Informatics subjects. The method in this research is development research (Research and Development). The data collection technique used is expert validation testing. The results of the validation of the suitability of Canva media by media experts obtained a score of 93.7% in the "very suitable" category, the results of the material expert's assessment obtained a score of 84% in the "very suitable" category, and the results of the assessment from students obtained a score of 98% in the category "very suitable". So, it can be concluded that audio visual learning media based on Canva animated videos is suitable for use in the Informatics subject, class VII data structure material at SMP Plus As'adiyah.

Keywords: Canva, Informatics, Learning Media, Animated Video

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual dalam agama, pengendalian diri, akhlak, kecerdasan, akhlak dan ilmu kehidupan [1]. Menurut Ki Hajar Dewantara, Pendidikan merupakan pedoman tumbuh kembang anak. Tujuan pendidikan adalah membantu para peserta didik untuk mengembangkan segala kemampuan yang melekat pada dirinya agar dapat menikmati keamanan dan kebahagiaan yang sebesar-besarnya sebagai manusia dan anggota masyarakat. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin banyak bermunculan jenis media pembelajaran yang menarik, seperti media audio visual yang dapat digunakan di sekolah ataupun di rumah. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu komputer di sekolah menengah, penggunaan media audio visual terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik. Namun, ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik masih menjadi tantangan tersendiri. Media pembelajaran itu sangat diperlukan untuk tujuan yang dibuat oleh para guru agar peserta didik tetap tertarik untuk melaksanakan belajar dan memberikan pengalaman bagi peserta didik.

Lembaga pendidikan harus bisa beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan guna meningkatkan mutu pendidikan, antara lain melalui inovasi sistem pendidikan dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi tujuan dan keberhasilan proses belajar

mengajar dalam mendewasakan peserta didik, bukan hanya guru dan peserta didik yang selalu berperan dalam keberhasilan dalam suatu pendidikan akan tetapi ketepatan dalam pemilihan teknik, metode, serta pendekatan pembelajaran menjadi aspek yang penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Setiap orang memerlukan pendidikan sejak baru lahir, bahkan sejak dalam kandungan, bahwa pendidikan merupakan kebutuhan pertama manusia. Pemilihan metode yang tepat merupakan karakteristik peserta didik baik secara psikologis maupun jasmani dan metode pembelajaran terdapat kesalahan akan mengakibatkan kurangnya maksimal pemahaman peserta didik yang berimbas pada ketidakmaksimalan pencapaian tujuan [2].

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Hal penting dalam proses desain pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal.

Adapun alasan perlunya mengembangkan proses belajar mengajar yang variatif, yaitu adanya rasa jenuh dan bosan yang ditimbulkan dari diri peserta didik. Media pembelajaran dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Dukungan sebuah media yang tepat, akan mengantarkan pada tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga media

pembelajaran akan berpengaruh pada sampai tidaknya sebuah informasi secara lengkap dan tepat sasaran. Pendidik hendaknya memanfaatkan secara optimal sarana media pembelajaran. Peran pendidik yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator dalam membantu dan mengarahkan peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar, sehingga menjadi tantangan bagi pendidik untuk cermat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh minat, kompetensi pendidik dan peserta didik, sarana dan prasaran serta media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar dalam penyampaian pesan atau materi pelajaran.

Media merupakan alat bantu yang dapat dimanfaatkan pendidik pada saat pembelajaran di kelas. Kreativitas pendidik dalam menciptakan media belajar yang menarik dan menyenangkan senantiasa harus ditingkatkan. Seorang pendidik hendaknya mempunyai media pembelajaran yang baru serta menarik dalam penyampaian materi kepada peserta didiknya, salah satunya dengan memaparkan materi melalui video pembelajaran yang animatif dan menyenangkan.. Video pembelajaran yang disajikan harus sesuai dengan materi serta kondisi peserta didik. Media digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pada abad 20 saat ini, di Indonesia terdapat banyak media berbasis teknologi yang sering digunakan oleh orang banyak untuk membantu proses

pembelajaran, seperti video tutorial, slideshow, video animasi, video, ataupun jenis aplikasi lainnya. Media pembelajaran tersebut dapat berupa *powerpoint*, modul digital, video tutorial, dan bahan presentasi lainnya. Hasil dari pembuatan media tersebut dapat digunakan secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Video pembelajaran yang disajikan harus sesuai dengan materi serta kondisi peserta didik. Berbagai inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran terus bermunculan guna mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Peneliti menemukan beberapa kekurangan dari sumber daya belajar, sulit mengingat, kurangnya konsentrasi peserta didik saat belajar yang ada di sekolah, partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak, salah satu faktor yang membuat peserta didik bosan saat melaksanakan kegiatan belajar sehingga peserta didik tidak mendengarkan guru yang sedang menjelaskan. Hal ini disebabkan oleh peserta didik kurang berminat dalam belajar, kegiatan pembelajaran menjadi tidak menarik karena peserta didik lebih pasif dan kurang bertanya, peserta didik mungkin bercanda dan suasana kelas sangat ramai. Kondisi seperti ini yang membuat peserta didik sulit memperluas wawasan dan pengetahuan, sehingga sebagian peserta didik terkadang kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran sangat perlu diberikan kepada peserta didik, supaya peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran dan bukan hanya guru saja yang aktif dalam pembelajaran di dalam kelas [3]. Solusinya

dengan salah satu alat yang telah muncul sebagai solusi untuk pembuatan konten visual yang menarik dan mudah disesuaikan adalah video animasi *canva*.

Gita Permata dan Zulherman [4] dalam penelitiannya yang berjudul ‘Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa’. Dalam hasil penelitiannya, diperoleh hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori “Sedang”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi *Canva* ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang berjudul ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* dengan Model *Microblogging* sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP’ dilakukan oleh Muhammad Aditya, dkk [5]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* juga berpengaruh terhadap antusiasme peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga materi yang disampaikan oleh guru mampu dipahami oleh siswa secara cepat dan tepat. Media pembelajaran menggunakan aplikasi

Canva dengan konsep *Microblogging* dinyatakan layak untuk pembelajaran bahasa karena mempunyai pengaruh dari segi kemudahan dan tingkat pemahaman siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ria Ayu Masfufah, dkk [6] yaitu penggunaan media pembelajaran *canva* untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran kurikulum merdeka. Hasil yang didapatkan menunjukkan aplikasi *Canva* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Kurikulum Merdeka dan dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran, seperti menghasilkan *slide Power Point*, video, gambar-gambar, poster, dan segala hal yang bersifat tampilan visual. Seiring dengan berkembangnya teknologi, guru disarankan menjadi contoh utama dalam menerapkan hasil dari kemajuan teknologi ini pada kegiatan pembelajaran.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryanti [7] tentang pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Canva* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Canva* memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Dari hasil uji coba penggunaan media dalam pembelajaran, siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Hal ini tampak dari angket yang diberikan kepada siswa yang menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelumnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian terkait dengan media pembelajaran berbasis *Canva* juga

dilakukan oleh Nurul Aisyah dan Harun Al Rasyid [8] dengan judul ‘Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis *Canva*’. Hasil penelitian pengembangan media Komik Bahasa Arab (KOBAR) berbasis *canva* untuk siswa kelas VII dengan menggunakan model pengembangan *four D* (4-D) berhasil dan dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Hasil uji validasi kelayakan oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 79 % dan termasuk kedalam kriteria layak. Sedangkan hasil uji validasi kelayakan oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 96 %, hal ini termasuk pada kriteria sangat layak. Media komik bahasa Arab (KOBAR) juga telah memenuhi uji kepraktisan melalui hasil uji respon guru bahasa Arab dengan skor rata-rata 95 % dan siswa kelas VII dengan skor rata-rata 94 %, keduanya termasuk kedalam kriteria sangat layak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media KOBAR berbasis *Canva* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan diharapkan bisa digunakan sebagai inspirasi oleh guru lainnya dalam membuat media pembelajaran.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kesesuaian pada media pembelajaran berbasis *canva* pada mata pelajaran Informatika. Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, begitu juga dalam bidang pendidikan, sehingga dibutuhkan beragam media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran, salah satunya untuk membuat video pembelajaran. *Canva Design* dapat

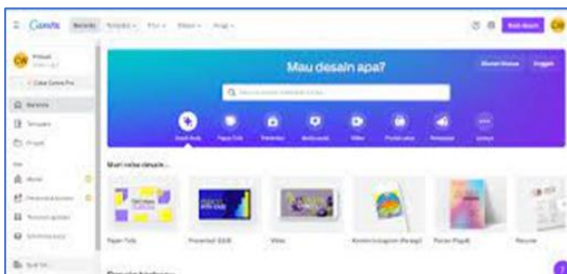
membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya. Didalamnya terdapat *tools* yang berisi *template* desain dan animasi yang bisa kita gunakan dengan mudah. Dari uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi *Canva* pada Mata Pelajaran Informatika”.

Media adalah suatu perantara atau pengantar yang fungsinya menyampaikan berita atau informasi dari sumber kepada penerima pesan [9]. Media yang dapat digunakan dalam berbagai bidang mulai dari pendidikan hingga politik. Audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan melalui suara, sehingga pendengaran menjadi indera yang sangat penting dalam menerima pesan melalui media audio [10]. Media audio ini mencakup siaran radio. Namun, seiring dengan perkembangan waktu dan teknologi, media audio telah bertransformasi menjadi bentuk seperti podcast. Media visual ialah jenis media yang menitikberatkan pada tampilan visual [11]. Karena itu, media visual umumnya berbentuk gambar, video, dan sejenisnya. Secara umum, proyektor adalah salah satu media visual yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual kepada banyak orang.

Media audio visual merupakan media yang memasukkan unsur audio, unsur gambar dan seperangkat alat yang bisa memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Audio visual merupakan suatu rangkaian gambar elektronik dengan unsur suara audio dan unsur visual yang diungkapkan melalui video [9]. Media audio visual memiliki fungsionalitas yang lebih baik dikarenakan sudah mencakup

kedua fitur. Media pembelajaran audio visual adalah alat penyampai pesan yang memadukan unsur audio dan visual (gambar), di mana kombinasi ini menghasilkan karakteristik yang menyerupai objek aslinya. Contoh media audio visual meliputi VCD, TV, suara, dan film. Jenis media ini memiliki keunggulan karena mencakup elemen audio maupun visual, seperti dijelaskan sebelumnya [12].

Saat ini, terdapat berbagai bentuk dan jenis media, mulai dari yang sederhana hingga yang sangat teknis, dari media alami hingga media yang dirancang oleh ahli. Dari beberapa pendapat mengenai media audio visual, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan gabungan antara media audio visual yang dipadukan dengan kaset audio yang berisi unsur-unsur suara yang umum seperti rekaman video dan film dengan berbagai ukuran, slide suara, dan lain-lain [13].



Gambar 1. Tampilan Awal *Canva*

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam perancangan media pembelajaran berupa video. *Canva* adalah sebuah *situs website* aplikasi yang menyediakan berbagai macam fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain grafis dengan cepat dan mudah, *canva* telah terbukti menjadi alat yang populer dikalangan guru dan peserta didik [14]. Banyak dari kalangan para guru dan peserta didik yang menggunakan aplikasi ini, dan pengguna

versi gratis masih bebas menggunakan fitur *canva*. Fitur-fitur ini memungkinkan pengguna membuat konten dalam format apapun. Namun, pada saat itu tidak terlalu banyak peminat karena banyak orang yang belum mengetahui atau memahami aplikasi *canva*. Saat ini aplikasi *canva* mulai berkembang pesat karena menawarkan lebih banyak fitur dan menjadi salah satu alasan utama mengapa *canva* ini sangat populer karena mampu mengetahui atau memahami dan mudah digunakan. Hasil proses perancangan aplikasi *canva* dapat diunduh dalam format MP4 sehingga cocok untuk digunakan sebagai media video pembelajaran. Setelah sudah tersedia (hasil pengembangan media) tersedia, tidak hanya dapat menampilkannya di kelas, tetapi juga membagikannya kepada siswa Anda melalui *handphone* mereka sehingga mereka dapat menontonnya di lain waktu. Namun, meskipun potensi *Canva* dalam pembelajaran telah diakui, penggunaannya dalam konteks pembelajaran Informatika di tingkat SMP masih kurang dieksplorasi.

Beberapa kelebihan *Canva* diantaranya memiliki beragam desain grafis, animasi, template, serta lembaran-lembaran yang menarik. Mampu menyesuaikan waktu dalam mendesain media pembelajaran yang efektif. Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan dengan memakai *handphone* ataupun laptop. Aplikasi ini mudah untuk dicapai oleh pendidik dan peserta didik. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media *Canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan. dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *Canva* untuk saling berbagi media pembelajaran. Adapun kekurangan *Canva* antara lain : *Canva* tidak

dapat digunakan tanpa koneksi internet yang stabil. Hal ini karena Canva menggunakan penyimpanan cloud untuk menyimpan proyek dan asetnya. Kualitas gambar yang diekspor dari versi gratis Canva mungkin lebih rendah dan tidak mendukung format yang lebih canggih. Canva gratis hanya dapat menggunakan gambar bebas hak cipta, dan terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda [14].

Tujuan dari media pembelajaran berbasis video animasi *canva* adalah untuk menggali kreativitas peserta didik dalam proses belajar mengajar, membuat bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan semangat belajar, dan membuat bahan ajar dan konten visual dengan tetap mempertahankan format untuk menghemat waktu (gambar) dan membantu guru. Selain itu, konsep yang didapatkan mempunyai dampak yang lebih besar terhadap peserta didik, sehingga konsep-konsep yang dipelajari lebih tersimpan dalam ingatannya.

Dalam kehidupan sehari-hari, materi informatika memiliki peran yang sangat penting. Hampir semua aspek kehidupan manusia saat ini bergantung pada teknologi komputer dan informasi yang dihasilkannya. Dalam bidang pendidikan, misalnya, materi informatika membantu dalam proses pembelajaran, pengembangan keterampilan komputer, dan pemahaman terhadap teknologi informasi. Dalam mempelajari materi informatika, terdapat beberapa konsep dasar yang perlu dipahami. Berikut adalah beberapa konsep

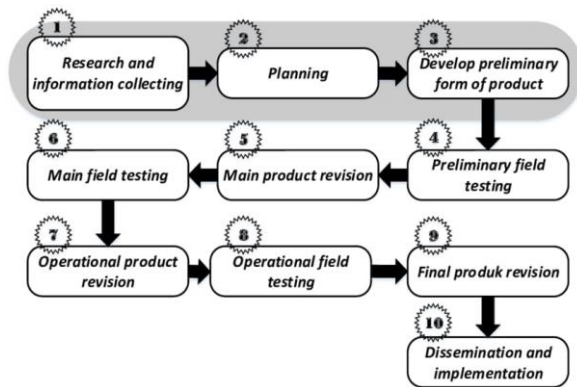
dasar dalam materi informatika: komputer dan perangkat keras, sistem operasi, jaringan komputer, bahasa pemrograman dan lain sebagainya.

Dengan mempelajari materi informatika, seseorang akan memiliki kemampuan dalam pengolahan informasi secara efisien. Hal ini akan membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas sehari-hari dengan lebih cepat dan tepat. Materi informatika membantu meningkatkan keterampilan komputer, seperti penggunaan aplikasi perkantoran, navigasi internet, dan pemahaman tentang teknologi terkini. Keterampilan komputer yang baik sangat dibutuhkan dalam dunia kerja. Pengetahuan tentang materi informatika memberikan peluang karir yang lebih baik. Banyak perusahaan dan industri membutuhkan tenaga kerja yang menguasai teknologi informasi dan komputer.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini untuk mengembangkan produk dan menguji kinerjanya. Setelah suatu produk diproduksi maka dilakukan pengecekan kualitasnya [15]. Pada penelitian media pembelajaran video animasi *canva* ini, prosedur pengembangan yang diterapkan adalah model *Borg and gall* (1983). Model pengembangan dapat berupa model prosedural dan konseptual atau teoritis. Model prosedural adalah model yang mencantumkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model konseptual adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi komponen-komponen suatu produk dan

menganalisis setiap komponen secara mendalam. Sementara itu, model teoritis merupakan model yang mengembangkan hipotesis berdasarkan teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empiris. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model deskriptif, yang menggambarkan langkah-langkah yang perlu dilalui untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasanya disusun dalam langkah-langkah berurutan yang dieksekusi secara sistematis dari awal hingga akhir [16]. Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti yaitu *Borg and gall*. langkah-langkah pengembangan *Borg and gall* sebagai berikut :



Gambar 2. Langkah-langkah pengembangan Borg and Gall

(1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi, langkah awal mengumpulkan informasi yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan. Ini mencakup studi literatur, observasi, wawancara, dan survei untuk memahami kebutuhan pengguna atau masalah yang ada; (2) Perencanaan, melibatkan perencanaan sistematis untuk mengembangkan produk. Aktivitas utama meliputi perumusan tujuan, identifikasi sumber daya, pembuatan rencana kerja, dan penyusunan strategi pengembangan; (3)

Pengembangan Bentuk Awal Produk, tahap ini mencakup penyusunan bahan atau alat yang akan diuji; (4) Uji Lapangan Awal, tahapan dimana prototipe awal diuji di lingkungan yang terbatas dengan sejumlah kecil pengguna; (5) Revisi Utama Produk, dimana produk direvisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan; (6) Uji Lapangan Utama, dimana produk yang telah direvisi diuji dalam skala lebih besar untuk mendapatkan data yang lebih representatif mengenai efektivitas dan kualitas produk; (7) Revisi Operasional Produk, pengadaan revisi lebih lanjut agar produk lebih matang dan siap digunakan; (8) Uji Lapangan Operasional, tahapan pengujian kembali pada situasi sebenarnya atau pada skala penuh untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna; (9) Revisi Akhir Produk, tahap untuk menghasilkan produk final yang siap untuk didistribusikan, (10) Diseminasi dan Implementasi, tahapan produk yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya disebarluaskan dan diimplementasikan pada pengguna akhir. Pada tahap ini, juga dilakukan pelatihan atau panduan pengguna jika diperlukan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi [17].

Instrumen angket untuk penilaian media pembelajaran berbasis video animasi *canva* dilakukan validasi oleh 2 validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Setelah uji coba produk oleh 2 validator tersebut, media pembelajaran diimplementasikan di kelas dan selanjutnya dilakukan penilaian oleh *user* (peserta didik). Ada 4 kriteria penilaian pada lembar validasi oleh ahli media, ahli materi, dan *user* diantaranya : Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak

Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Lembar validasi ahli media berisi penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video animasi *canva*. Ahli media menilai dan menganalisis serta mengkaji dari segi kemenarikan tampilan dan penggunaan secara menyeluruh. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas yang dikembangkan. Ahli media yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan validasi adalah Ibu Nur Fadila, S.Kom yang sudah berpengalaman dalam mendesain media pembelajaran, pamflet, poster, dan lain sebagainya.

Lembar validasi ahli materi berisi penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video animasi *canva*. Penilaian ini meliputi; kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan penilaian kontekstual. Masing-masing aspek akan dikembangkan oleh peneliti menjadi beberapa pertanyaan. Ahli materi yang dipilih oleh peneliti ialah Ibu Royatul Islamiya, S.Kom sebagai guru mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Plus As'adiyah dan sangat menguasai materi Informatika.

Lembar penilaian *user* bertujuan untuk menguji ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran yang diimplementasikan terkait beberapa hal seperti media, isi, dan bahasa yang digunakan.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari hasil survei ahli media, ahli materi, dan pengguna untuk verifikasi serta memberikan masukan sebagai bahan acuan untuk merevisi formulir evaluasi. Tabel ini

berfungsi sebagai referensi untuk revisi produk. Lembar penilaian yang diisi oleh validator akan dianalisis oleh peneliti sebagai dasar dalam menentukan kualitas produk yang dihasilkan.

Berdasarkan proses yang dilakukan, data pembelajaran deskriptif berupa kritik atau saran dari ahli media dan ahli materi menunjukkan tahapan pengembangan produk. Dalam penelitian ini akan dilakukan analisis data berupa validasi ahli. Peneliti melakukan validasi ahli untuk memperoleh data efektivitas media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penelitian. Tujuan validasi ahli adalah untuk mengukur apakah bahan dan produk yang dikembangkan peneliti sesuai standar layak untuk diuji.

Jumlah penilaian untuk angket validasi ahli masing-masing terdapat beberapa pertanyaan, sedangkan angket uji coba *user* diberikan kepada peserta didik sebanyak 16 orang, kemudian analisisnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut [18] :

$$P \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = banyaknya responden.

Kemudian interpretasi skor untuk uji coba peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rentang skor} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah skala}} \quad (2)$$

Tingkatan kategori dari hasil presentase dari ahli media, ahli materi, dan *user* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Kategori Respon Ahli Media, Ahli Materi, dan *User*

Skala Skor	Interval Skor	Presentase	Indikator
5	84-100	84%–100%	Sangat Sesuai
4	68–82,9	68%–82,9%	Sesuai
3	52–69,9	52%–69,9%	Cukup Sesuai
2	36–51,9	36%–51,9%	Tidak Sesuai
1	20–35,9	20%–35,9%	Sangat Tidak Sesuai

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu terciptanya media pembelajaran audio visual berbasis video animasi Canva untuk mata pelajaran informatika. Saat ini, media yang dikembangkan oleh peneliti belum digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran baru ini dirancang untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran dan memastikan kesesuaian media dengan kebutuhan. Selain itu, media ini memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini menggunakan metode Borg dan Gall, yang menyederhanakan skala 10 poin menjadi skala 7 poin. Hasil dari setiap tahapan proses pengembangan yang telah dilakukan meliputi : potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi produk, perbaikan desain, pengujian produk dan review produk.

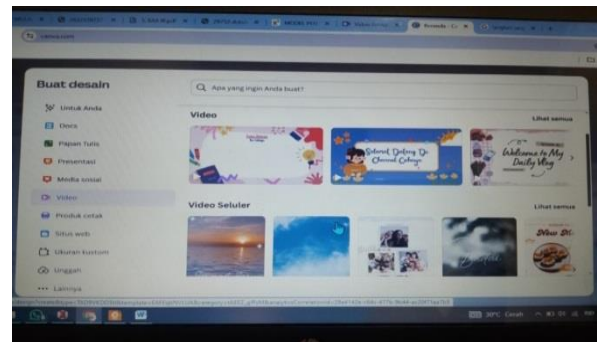
Tahapan pertama adalah potensi dan masalah. Pada tahap ini, penulis melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara bersama guru Informatika dan peserta didik di SMP Plus As’adiyah supaya mengetahui apa saja potensi yang di dapat di sekolah dan apa masalah yang dapat dijadikan potensi. Berdasarkan hasil

wawancara penulis dengan guru Informatika dan peserta didik, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan di sekolah tersebut masih terbilang minim dan hanya memanfaatkan bahan ajar berupa buku cetak seperti pada umumnya yang hanya memuat banyak tulisan-tulisan sehingga kurangnya minat belajar pada peserta didik, pembelajaran di kelas yang belum memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik, guru juga belum menggunakan media audio visual.

Setelah mengetahui potensi dan permasalahan yang ada di SMP Plus As'adiyah, tahap kedua adalah mengumpulkan informasi. Penulis mengkaji kompetensi inti dan indikator keberhasilan yang akan disebar di media massa agar selaras dengan kurikulum sekolah saat ini. Selain itu penulis juga mengumpulkan referensi dari buku dan sumber lain yang akan digunakan untuk membuat video animasi canva.

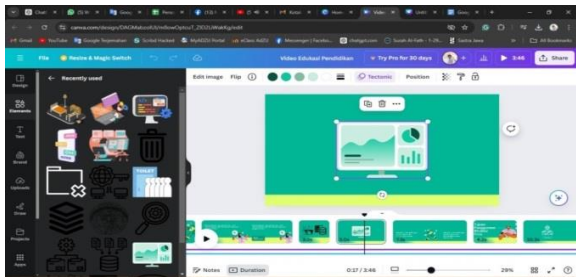
Setelah informasi terkumpul, maka tahap ketiga adalah desain produk. Penyusunan materi pada materi struktur data disesuaikan dengan KD. Desain buku dilakukan dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah membuat akun *canva*. Membuat akun di *canva* tidak jauh berbeda dengan membuat akun lainnya. Setelah membuat akun, lalu klik buat desain.



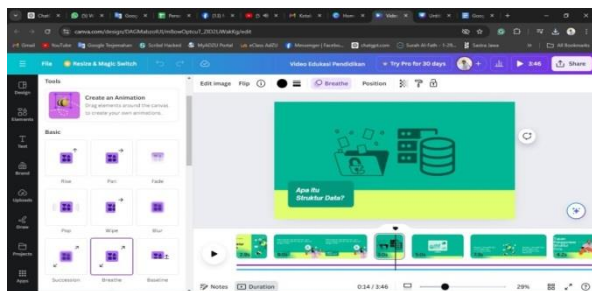
Gambar 3. Tampilan untuk Memilih Desain

Setelah klik “buat desain” lalu akan ada tampilan dengan berbagai *template* yang bisa kita jadikan sebagai bahan referensi membuat video.



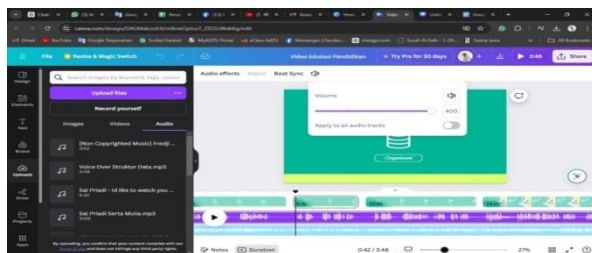
Gambar 4. Tampilan untuk Memilih dan Membuat Animasi

Setelah memilih *template* yang sesuai, kemudian buatlah video sesuai dengan kreasi sendiri. Di samping kiri ada berbagai macam fitur yang bisa digunakan untuk menambah video yang kita buat agar semakin menarik.



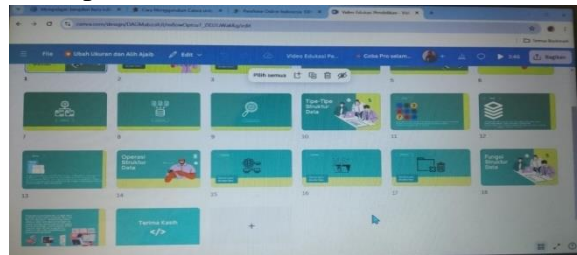
Gambar 5. Tampilan untuk Memilih Model Tulisan

Di samping kiri terdapat banyak tipe atau model tulisan yang bisa digunakan untuk menampilkan tulisan atau penjelasan pada video.



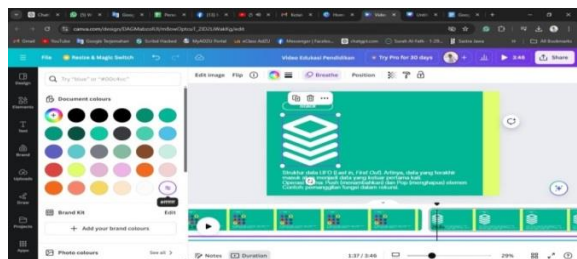
Gambar 6. Tampilan untuk Mengisi Suara dan Mengatur Volume

Pada tampilan ini, terdapat berbagai macam suara yang bisa kita tampilkan pada video yang kita buat dan bisa menggunakan suara sendiri. Pada tampilan ini juga terdapat fitur untuk mengecilkan dan memperbesar suara.



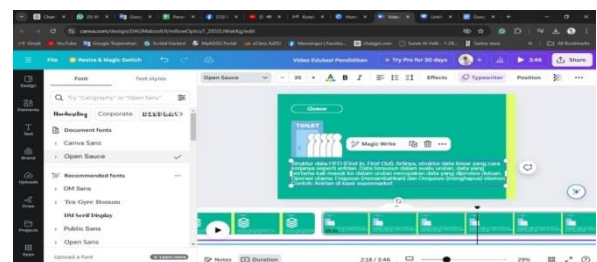
Gambar 7. Tampilan untuk Pemaparan Materi

Pada tampilan ini, selain bisa menambah suara dan gambar, kita juga bisa menambah teks untuk semakin memperjelas maksud dari gambar tersebut (definisi).



Gambar 8. Tampilan untuk Memilih Warna Desain

Apabila kurang suka dengan warna gambar yang sudah dipilih, kita bisa menyesuaikan dengan cara mengubah warna yang telah disediakan oleh canva.



Gambar 9. Tampilan Akhir Desain

Setelah membuat desain, kita dapat membaginya kepada orang lain atau mengunduhnya secara langsung. Untuk melakukan keduanya, klik bagikan jika kita ingin membaginya dengan seseorang. Kemudian masukkan alamat email target. Produk video berbasis video animasi *canva* yaitu materi struktur data. Dengan jenis audio dan suara yang menyesuaikan. Bagian-bagian dalam video berbasis video animasi *canva* terdiri dari *cover* pembukaan materi, isi materi dan berupa contoh untuk peserta didik dalam durasi 3 menit. Berikut ini terdapat link produk video animasi *canva* yang telah di buat oleh peneliti untuk media pembelajaran yang akan di uji cobakan kepada peserta didik.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	Kualitas Media	8	8
2.	Komponen Isi	19	20
3.	Penulisan	5	5
4.	Kebahasaan	11	15
Total Skor		43	48
Presentase Skor		$\frac{43}{48} \times 100\% = 89,5 \%$	
Kategori		Sangat Sesuai	

Hasil validasi produk pertama pada tabel di atas berdasarkan validasi ahli media yang disajikan dalam media video animasi *canva* diperoleh sebesar 89,5 % dengan kategori “sangat sesuai”. Namun meski dinilai sangat tepat, beberapa masukan dan saran para ahli penilai media masih perlu direvisi. Revisi akan dilakukan sesuai saran dan masukan dari ahli media dan dapat dilihat pada file terlampir.

Setelah dilakukan revisi produk diserahkan kembali kepada validator ahli media dan diperoleh hasil validasi kedua dapat dilihat pada tabel berikut. Mecipun

sudah tergolong sesuai tapi masih ada saran dan masukan dari ahli media yang telah dikembangkan sehingga perlu adanya revisi yang sesuai dengan masukan, pada tahap validasi ke 2 setelah revisi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media (Revisi)

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	Kualitas Media	8	8
2.	Komponen Isi	19	20
3.	Penulisan	5	5
4.	Kebahasaan	13	15
Total Skor		45	48
Presentase Skor		$\frac{45}{48} \times 100\% = 93,7 \%$	
Kategori		Sangat Sesuai	

Berdasarkan tabel 3 diatas diperoleh data berdasarkan hasil validasi ahli media setelah revisi diperoleh skor kesesuaian media yang mengalami peningkatan berdasarkan validasi yang pertama dari 89,5 % menjadi 93,7 % dengan kategori “sangat sesuai”.

Pada validasi ahli materi, adapun yang bertindak yaitu ibu Royatul Islamiyah, S.Kom. Validasi materi yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi pada materi struktur data. hasil penilaian produk disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1.	Kualitas Materi	17	20
2.	Komponen Isi	13	15
3.	Penulisan	12	15
Total Skor		42	50
Presentase Skor		$\frac{42}{50} \times 100\% = 84 \%$	
Kategori		Sangat Sesuai	

Hasil validasi produk pada tabel diatas berdasarkan validasi ahli materi diperoleh hasil bahwa produk yang dikembangkan berdasarkan materi yang

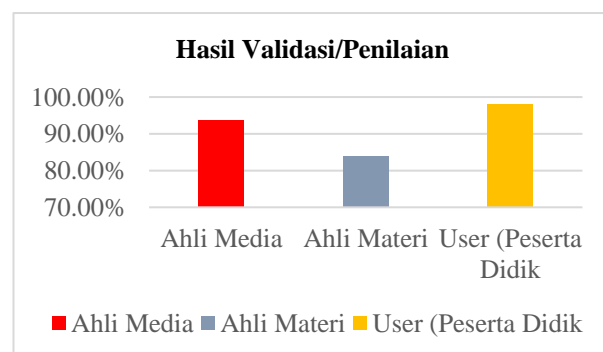
disajikan dalam media audio visual berbasis video animasi *canva* dengan materi struktur data diperoleh skor 84% dan dikategorikan “sangat sesuai”.

Tabel 5. Hasil Uji Coba *User*

User	Skor Yang Diperoleh											Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	51
2	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	49
3	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	50
4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	49
5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	50
6	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	50
7	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	49
8	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	51
9	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	48
10	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	49
11	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	50
12	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	50
13	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	50
14	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	50
15	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	50
16	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	50
Jumlah	67	75	73	72	68	69	66	71	75	71	77	
Skor Maks	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	
Hasil	$\frac{784}{80} \times 100\% = 98\%$											
Kategori	Sangat Sesuai											

Berdasarkan uji coba kepada peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu berupa media audio visual berbasis video animasi *canva* yang dipakai sebagai media pembelajaran untuk peerta didik kelas VII di SMP Plus As’adiyah, pengisian angket diberikan kepada 16 peserta didik kelas VII sebagai sampel diperolehnya hasil presentase sebesar 98% dengan kategori “Sangat Sesuai”. Berdasarkan hasil tersebut media audio visual dengan materi “Struktur Data” dinyatakan sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menyenangkan dengan adanya tampilan video yang telah disajikan.

Perbandingan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan penilaian oleh user (peserta didik) disajikan dalam grafik berikut ini.



Gambar 10. Hasil Validasi Ahli Media dan User

Hasil validasi ahli media dan ahli materi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media audio visual berbasis video animasi *canva* yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yaitu produk yang sangat sesuai. Hal ini bisa digunakan sebagai bukti dengan hasil persentase skor dengan kategori sangat sesuai.

Media audio visual berbasis video animasi *canva* setelah divalidasi kemudian direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari para validator. Adapun perbaikan yang harus dilakukan yaitu: memperbaiki kesesuaian suara dengan teks yang ditampilkan. Setelah media tersebut sudah direvisi, tahap selanjutnya adalah uji coba produk.

Uji coba produk diujikan kepada guru dan 16 siswa kelas VII SMP Plus As'adiyah. Tujuan dari pengujian produk ini adalah untuk mengetahui reaksi peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Pada tahap pengujian, respon guru memperoleh skor persentase sebesar 92,3% yang tergolong sangat relevan. Sedangkan pada tahap uji coba peserta didik memperoleh nilai 98% yang tergolong sangat baik. Dari hasil respon guru dan peserta didik terlihat jelas bahwa media audio visual berbasis video animasi *canva* sangat diperlukan dan diperlukan sebagai pendamping buku paket.

Berdasarkan hasil uji coba produk, diketahui bahwa respon guru dan peserta didik menunjukkan kriteria "sangat sesuai". Maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis video animasi *canva* dengan materi struktur data telah tuntas dikembangkan dan menghasilkan produk

akhir yang sesuai untuk digunakan oleh peserta didik maupun guru sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

Terdapat perbedaan skor hasil uji validasi ahli media dan materi yang cukup signifikan yaitu sekitar 9,7%. Hal ini dikarenakan aspek-aspek yang dinilai juga berbeda. Ahli media fokus pada aspek teknis, desain, dan komunikasi, sedangkan ahli materi terfokus pada aspek isi, substansi, dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Selain itu, validator ahli media dan materi merupakan dua orang yang berbeda, sehingga memiliki asumsi, pendapat, dan persepsi yang berbeda berdasarkan pengetahuan dan pengalaman dari masing-masing ahli tersebut.

Guru dapat mengintegrasikan *Canva* ke dalam kurikulum mereka sebagai alat kreatif untuk mendukung pembelajaran interaktif dan menarik. Misalnya, *Canva* dapat digunakan untuk membuat materi ajar visual seperti poster, infografis, dan presentasi interaktif yang mempermudah siswa memahami konsep-konsep kompleks. Selain itu, siswa dapat diajak untuk menggunakan *Canva* dalam menyelesaikan proyek atau tugas kreatif, seperti membuat laporan visual, portofolio digital, atau desain poster kampanye. Integrasi *Canva* ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga melatih keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital.

Untuk penelitian lebih lanjut, direkomendasikan pengujian efektivitas *Canva* dalam mendukung pembelajaran di mata pelajaran lain, seperti Matematika dan Sains, serta penerapan pada jenjang pendidikan yang berbeda, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana *Canva* dapat diadaptasi untuk kebutuhan belajar yang lebih luas dan beragam.

4. KESIMPULAN

Hasil validasi dari 2 ahli dan *user*, kesesuaian media *canva* menurut penilaian ahli media diperoleh skor sebesar 93,7% dengan kategori “sangat sesuai”, hasil penilaian ahli materi diperoleh skor 84% dengan kategori “sangat sesuai”, dan hasil penilaian *user* (peserta didik) diperoleh mencapai 98% dengan kategori “sangat sesuai”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis video animasi *canva* sesuai untuk digunakan pada mata pelajaran Informatika materi struktur data kelas VII di SMP Plus As’adiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, ‘Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa’, *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- [2] S. A. Wijaksono and F. K. Prima, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu’, *Educ. J. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 621–629, Dec. 2022, doi: 10.56248/educativo.v1i2.81.
- [3] Z. Fauziyah, A. Shofiyuddin, and I. Sukmawati, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro’, vol. 3, no. 4, 2022.
- [4] G. P. P. Hapsari and Zulherman, ‘Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa,’ *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, 2021.
- [5] M. A. . Wardana, A. A. Rizqina, A. N. Salsabilah, D. A. . Handayani, S. M. Dewi, and C. Ulya, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP,’ *Ling. Fr. J. Bhs. dan Sastra*, vol. 1, no. 1, pp. 53–66, 2022, doi: <https://doi.org/10.37680/linguafranca.v1i1.1220>.
- [6] R. A. Masfufah, L. K. Mulyasari, D. Maharani, T. D. Saputra, F. Astrianto, and D. P. K. Dayu, ‘Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka,’ *Semin. Nas. Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidik. Dasar 2 2*, vol. 2, no. November, pp. 347–352, 2022.
- [7] I. Restu Kurnia and Titin Sunaryati, ‘Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,’ *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 3, pp. 1357–1363, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5579.
- [8] N. Aisyah, S. Panjaitan, and H. Al

- Rasyid, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva,” *J. Educ. Res.*, vol. Vol.4, no. No.2, p. 484, 2023.
- [9] S. Nurfadhillah, S. F. Barokah, S. Nur’alfiah, N. Umayyah, and A. A. Yanti, ‘Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika di Kelas 1 MI Al Hikmah 1 Sepatan’, vol. 3, 2021.
- [10] R. H. Rahman, ‘Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi’, *Islam. J. Ilmu-Ilmu Keislam.*, vol. 21, no. 01, pp. 46–54, Aug. 2021, doi: 10.32939/islamika.v21i01.831.
- [11] A. Mayasari, W. Pujasari, U. Ulfah, and O. Arifudin, ‘Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik’, *J. Tahsinia*, vol. 2, no. 2, pp. 173–179, Oct. 2021, doi: 10.57171/jt.v2i2.303.
- [12] Mita Asmiati Putri and H. Jusra, ‘Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas VI SD’, *J. Pendidik. Dasar*, vol. 13, no. 01, pp. 164–174, Dec. 2022, doi: 10.21009/jpd.v13i01.29752.
- [13] S. Raisa, A. Adlim, and R. Safitri, ‘Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-Visual’, *J. Pendidik. Sains Indones.*, vol. 5, no. 2, pp. 80–85, Feb. 2018, doi: 10.24815/jpsi.v5i2.9821.
- [14] H. R. Sari and I. Yatri, ‘Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar’, *Edukasiana J. Inov. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 159–166, Jul. 2023, doi: 10.56916/ejip.v2i3.381.
- [15] P. D. Novayanti, ‘Identifikasi Software Dan Metode Pengembangan Game Di Indonesia Menggunakan Systematic Literature Review’, vol. 10, no. 4, 2023.
- [16] S. K. Amini and Y. Pujiharti, ‘Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang’, *Educ. J.*, vol. 3, no. 2, 2021.
- [17] N. Fitriyani, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar’.
- [18] Luthfiah Zahra, ‘Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Youtube Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Seputih Mataram’, p. 70.