



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS CANVA PADA TEMA 7
 SUBTEMA 2 KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Rahmadani Hasibuan

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
 Post-el: rahmaahsb07@gmail.com

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development yaitu model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Pada penelitian ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran berbasis canva. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN 066664 Medan. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, wawancara, skala dan test. Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Media dinyatakan layak pakai, sebab media pembelajaran animasi yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan memperoleh persentase akhir sebesar atau termasuk dalam klasifikasi "Sangat Layak". Kemudian divalidasi oleh ahli media yaitu memperoleh hasil validasi dengan persentase akhir sebesar 92% atau termasuk dalam klasifikasi "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi, maka media pembelajaran animasi berbasis canva pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan oleh peserta didik dan guru kelas IV-B dalam proses pembelajaran.</i></p>	<p>Diajukan : 23-11-2023 Diterima : 2-01-2024 Diterbitkan : 25-02-2024</p> <p>Kata kunci: <i>Media Canva, Model Addie, Pembelajaran Tematik,</i></p> <p>Keyword: <i>Canva Media, Model Addie, thematic learning</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>The type of research used is Research and Development, namely the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research produced a product, namely Canva-based learning media. The subjects in this study were 4th-grade students at SDN 066664 Medan. Data collection techniques are using observation, interviews, scales, and tests. Qualitative and quantitative data analysis techniques. The media is declared suitable for use because the animation learning media developed has been validated by material experts and obtained a final percentage equal to or included in the "Very Eligible" classification. Then it was validated by media experts, namely obtaining validation results with a final percentage of 92% or included in the "Very Eligible" classification. Based on the results of the validation, the Canva-based animation learning media on theme 7, sub-theme 2 of learning 4 that has been developed is declared suitable for use by students and teachers of class IV-B in the learning process.</i></p>	
<p>Cara mensitasi artikel: Hasibuan, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva Pada Tema 7 Subtema 2 Kelas IV Sekolah Dasar. <i>IJEB: Indonesian Journal Education Basic</i>, 2(1), 47-55. https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB</p>	

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan melalui praktek atau latihan pada kehidupan sehari-hari. Belajar juga identik menggunakan sekolah, dimana disekolah kita mampu mengetahui hal-hal baru yang belum pernah dipelajari pada lingkungan luar. Namun, dimasa sekarang ini kita ketahui bahwa kurang lebih 2 tahun tidak bisa belajar di

sekolah dikarenakan penyebaran virus COVID-19. Akibat dari COVID-19 ini selain menghambat pembelajaran tatap muka di sekolah dan memicu kepada perubahan sikap yang bersifat luas dan pada jangka waktu yang panjang.

Perubahan sikap pada pembelajaran disebabkan karena interaksi di sekitar. Interaksi ini biasanya terjadi dengan sengaja. Hal tersebut terlihat dalam faktor berikut, yaitu: (1) Persiapan Diri yaitu berhubungan dengan fisik atau mental yang berada dalam diri terkhusus dalam hal pembelajaran; (2) Motivasi yaitu dukungan dari diri sendiri dan lingkungan sekitar; (3) Capaian Tujuan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah peneliti lakukan dilapangan, bahwa media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung di SDN 066664 Medan yaitu media visual berbentuk gambar yang ditempel didepan kelas. Selain itu, menggunakan media pembelajaran dengan buku paket dan gambar yang terbuat dari kertas karton dan ditempel didepan kelas. Maka, guru mengajarkan materi menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia seperti buku tematik.

Guru menjelaskan materi pembelajaran secara langsung, kemudian peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru melalui proses pembelajaran dengan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik merasa bosan dan bermain – main pada saat proses pembelajaran, sehingga nilai yang diperoleh pada saat ujian banyak peserta didik yang tidak lulus KKM.

Pada hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 1 Oktober 2022 dengan wali kelas Kelas IV-b yaitu Ibu Eli Yulidar br Pohan S.Pd, informasi yang diperoleh peneliti bahwa dari hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai nilai KKM. Adapun nilai KKM di kelas IV-b SDN 066664 Medan adalah 70. Sedangkan peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 6 peserta didik atau 25,92%. Sedangkan peserta didik yang belum mencapai nilai KKM yaitu 10 peserta didik atau 55, 55%. Lalu, nilai yang sama dengan nilai KKM yaitu 2 peserta didik atau 18, 51%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk memperbaiki proses pembelajaran di SDN 066664 Medan yaitu membuat media pembelajaran yang menarik dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi, sehingga rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan guru meningkat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital, seperti yang dirancang menggunakan aplikasi Canva, yang dapat membantu siswa lebih memahami konsep pembelajaran dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021), diperoleh hasil bahwa produk video animasi berbasis canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi peningkatan terhadap motivasi dan belajar peserta didik.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syafrianti (2022), bahwa pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membangkitkan rasa ingin tahu tentang banyak hal.

Selain itu, hasil penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan canva dapat mengembangkan keterampilan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif,

dan belajar menjadi menyenangkan dan keterampilan menggunakan teknologi informasi dalam mengembangkan guru dan pembelajarannya.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 066664 Jl.Balam Tegal Sari Mandala 2, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN 066664 Jl.Balam. Pada penelitian ini menggunakan kelas 4-b SDN 066664 Jl.Balam. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran animasi berbasis *Canva* pada materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 T. A 2022/2023.

Penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*. Model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry saat merancang sistem pembelajaran. *ADDIE* adalah singkatan dari Analysis, Design, Development atau Production, Implementation atau Delivery dan Evaluation. Kegiatan inti dari setiap tahap perkembangan hampir sama. Sehingga model ini tersedia untuk pengembangan produk dalam berbagai bentuk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.

Instrumen pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes berupa kuesioner atau angket respon digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa terhadap guru dan terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran animasi, dan instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa untuk mengumpulkan data aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah: Tes belajar, Observasi, wawancara, angket. Teknik analisis data yang dipergunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif dimaksudkan untuk menganalisis data nilai hasil ulangan pada awal sebelum dilakukan tindakan maupun nilai hasil ulangan yang dilaksanakan pada akhir siklus, yaitu mengetahui nilai tertinggi, terendah, rata-rata, standar deviasi, persentase nilai yang termasuk dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi.

Indikator penelitian tindakan dapat dinyatakan berhasil apabila siswa menunjukkan perhatian dan minat yang lebih baik ketika media pembelajaran diaplikasikan dibandingkan dengan sebelum menerima tindakan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi.

Keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terlihat lebih baik dibandingkan dengan sebelum tindakan dengan menampilkan media pembelajaran animasi. Penelitian ini dapat dinyatakan berhasil apabila nilai belajar siswa dapat memenuhi KKM sebesar 70. Secara klasikal, penelitian ini dapat dinyatakan berhasil apabila 80% atau lebih siswa memperoleh nilai sama atau lebih dari 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menjelaskan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *canva*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 066664 Medan dengan subjek penelitian ialah ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan. Media pembelajaran berbasis *Canva* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 di SD Negeri 066664 Medan ini dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE*. Ada lima tahap

yang dikembangkan model ADDIE yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini mempresentasikan beberapa persyaratan mutu yang valid, praktis dan efektif. Mengenai hasil yang di peroleh pada setiap tahap pengembangan perangkat pendidikan yang dipertimbangkan.

Tahap awal yang dilakukan yaitu tahap analisis. Peneliti menganalisis kebutuhan melalui wawancara kepada guru wali kelas IV-b SDN 066664 Medan.. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, terdapat masalah utama yaitu nilai beberapa peserta didik yang belum mencapai KKM, serta penggunaan media pembelajaran yang masih kurang ketika pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan materi dapat tersampaikan dengan lebih baik sesuai yang diharapkan.

Tahap kedua yaitu tahap desain, perancangan awal produk yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran video. Media pembelajaran video dibuat dengan memuat gambar, teks, audio dan sebagainya. Materi disajikan dalam media video dengan sederhana dan menarik. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang yang diperlukan, seperti lembar validasi untuk para ahli, angket respon praktisi pendidikan dan peserta didik serta instrument tes hasil belajar.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, yang pelaksanaannya dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan oleh validator yaitu dua dosen dari PGSD UNIMED sebagai ahli materi dan ahli media. Kedua validator tersebut yaitu Bapak Waliyul Maulana Siregar, S. Pd., M.Pd sebagai ahli materi dan Bapak Putra Afriadi, S. Pd., M. Pd sebagai ahli media. Pada tahap ini produk media divalidasi dan hasil penilaian yang diperoleh digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran sehingga menghasilkan produk media pembelajaran animasi video layak sehingga dapat dilakukan uji coba di lapangan.

Tahap keempat adalah tahap implementasi atau disebut dengan tahap uji coba produk media pembelajaran di sekolah. Media yang selesai direvisi sesuai dengan saran para ahli dan dinyatakan valid dapat digunakan peserta didik kelas IV-b SDN 066664 Medan untuk proses pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan hasil penilaian praktisi pendidikan (guru) dan siswa untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Uji coba dilaksanakan dengan pre test dan post test dengan jumlah peserta didik 21 orang. Uji coba media pembelajaran di sekolah divalidasi oleh guru dan peserta didik menggunakan angket yang disediakan untuk mendapatkan penilaian untuk dilakukan revisi tahap akhir jika diperlukan untuk produk yang layak digunakan.

Tahap selanjutnya yaitu evaluasi.

Tahap evaluasi merupakan hasil analisis yang didapatkan dari ahli materi dan media maupun guru dan peserta didik untuk dapat mengetahui hasil penilaian produk media pembelajaran berbasis video. Kemudian pelaksanaan pre test yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran. Setelahnya pelaksanaan post test setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video.

Validasi ahli materi adalah penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi pada media pembelajaran animasi yang dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua kali oleh dosen yang ahli dalam bidang PPKn. Validasi dilakukan dengan

menggunakan koesioner validasi ahli materi, hasil kelayakan oleh validator media dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Validasi Materi Tahap 1

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Total Skor
1	Aspek Penilaian	13	17%
2	Penyajian Materi	19	25%
3	Kelayakan Bahasa	12	16%
Total		44	58%
Kategori		Cukup Layak	

Berdasarkan hasil data diatas pada validasi tahap pertama ini yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai 44 dengan persentase 58% dengan kriteria “Cukup Layak”. Selanjutnya, setelah melakukan perbaikan atau revisi sesuai saran dari ahli materi. Adapun hasil revisi kelayakan tahap kedua terlihat sebagai berikut ini:

Tabel 2. Validasi Materi Tahap 2

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Total Skor
1	Aspek Penilaian	30	40%
2	Penyajian Materi	23	30%
3	Kelayakan Bahasa	14	84%
Total		67	89%
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil data pada validasi kedua oleh ahli materi, didapatkan hasil bahwa materi yang telah direvisi mendapat nilai skor 67 dengan presentase 89% dengan kriteria “Sangat Layak”. Ahli menyatakan bahwa media ini layak untuk digunakan tanpa revisi. Validasi ahli media adalah penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media pada media pembelajaran animasi yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner validasi ahli media. Adapun hasil instrumen yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Validasi Media Tahap I

Aspek Penilaian	Total Skor
Aspek Desain/tampilan	85%
Aspek Audio	75%
Aspek Vidio	85%
Aspek Animasi	80%
Aspek Kemudahan	75%
Penggunaan Media	80%
Total	80%
Layak	

Hasil penilaian validasi ahli media tahap I berdasarkan tabel diatas yaitu diperoleh hasil persentase adalah 80% yang termasuk ke dalam kategori “layak” dan media dinyatakan digunakan setelah revisi.

Hasil Uji Coba Tes

Uji validitas tes dalam penelitian digunakan untuk mengukur valid atau tidak butir soal tes hasil belajar. Validitas diuji cobakan ke peserta didik pada sampel penelitian.

Peneliti menggunakan aplikasi microsoft excel namun tetap berpedoman pada rumus $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jumlah butir soal yang divalidasikan adalah sebanyak 29 butir soal. Berdasarkan validitas yang telah dilakukan dengan perhitungan data $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka diketahui bahwa valid yang dapat ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4 Validitas Tes

No.	Kategori Validitas Tes	Nomor Butir Soal
1.	Valid	1, 2, 3, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 dan 33
2.	Tidak Valid	4, 5, 8, 11, 22, 32, 34 dan 35

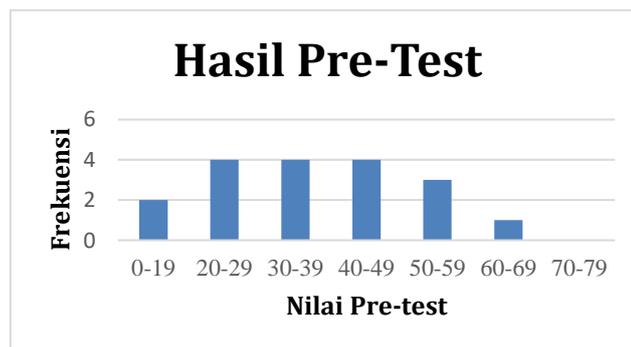
Reliabilitas mengarah kepada satu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, sebab instrumen sudah baik dan dapat dipercaya serta diandalkan. Tes dinyatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil reliabilitas tes secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Uji Reabilitas

Variabel	R11	Keterangan	Kategori
Hasil belajar	0,917	Reliabel	Sangat Tinggi

Data Nilai Pre- Test Kelas

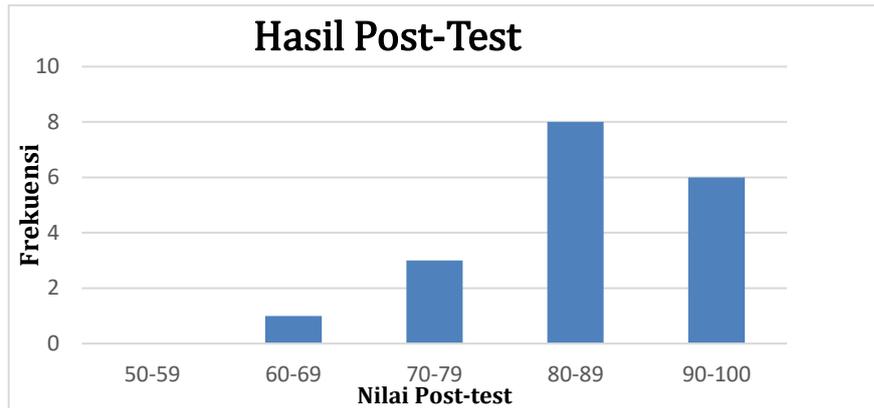
Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran animasi berbasis canva yang dikembangkan. Setelah diadakan pre - test di kelas IV-B 066664 Medan, hasilnya menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 66 dan nilai terendah adalah 17 dari nilai maksimum 100. Berikut hasil pre-test peserta didik kelas IV-B SDN 066664 Medan digambarkan melalui diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Pretest

Data Nilai Post-Test Kelas

Post-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis canva yang telah dikembangkan. Hasil post-test peserta didik kelas IV-B menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 97 dan nilai terendah adalah 69 dari 100 dapat digambarkan melalui diagram dibawah ini.



Gambar 2. Hasil Posttest

Data hasil uji efektivitas media pembelajaran berbasis video diperoleh berdasarkan pre test post test. Siswa memperoleh ketuntasan hasil belajar yaitu dengan $KKM \geq 70$. Hasil pre test peserta didik tidak ada yang tuntas. Selanjutnya dilakukan post test dan diperoleh yang tuntas yaitu 21 Peserta didik. Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil pre test dan post test terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penilaian akhir produk media pembelajaran berbasis video pada materi indahny keanekaragaman budaya di negeriku yaitu produk ini memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sehingga peserta didik mudah menerima dan menyerap informasi yang disampaikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis canva pada tema 7 subtema 2 kelas IV-B SDN 066664 Medan telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Instrumen Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Canva* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil validasi materi. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil validasi materi pada pertemuan I yakni 58% dan pada pertemuan II yakni 89% dengan persentase rata-rata kelayakan 58%, Yang menunjukkan kategori "layak digunakan tanpa revisi", sedangkan hasil validasi media diperoleh persentase hasil kelayakan yakni 89% yang menunjukkan kategori "sangat layak digunakan tanpa revisi".
2. Instrumen media pembelajaran animasi berbasis canva pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 dinyatakan praktis dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil respon praktisi pendidikan (guru). Di mana respon guru menunjukkan persentase 89%, yang menunjukkan dalam kategori sangat praktis.
3. Instrumen media pembelajaran animasi berbasis canva pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari rekapitulasi hasil post-test yang lebih tinggi daripada hasil rekapitulasi pretest pada pembelajaran. Di mana hasil rekapitulasi pretest menunjukkan persentase 38% dan hasil rekapitulasi post test menunjukkan persentase sebesar 83,05% yang

menunjukkan kategori “Sangat Efektif”.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan maka peneliti mengajukan beberapa saran di antaranya:

1. Pemanfaatan media pembelajaran animasi yang telah dikembangkan ini dalam pembelajaran perlu ditingkatkan dengan fasilitas yang lebih memadai.
2. Media pembelajaran animasi berbasis canva pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 dapat digunakan oleh guru sebagai referensi media dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, alangkah baiknya guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk setiap kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran animasi berbasis canva pada tema 7 subtema pembelajaran 4 dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Maka, alangkah baiknya jika peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran animasi berbasis canva tersebut dengan maksimal untuk memahami materi pembelajaran.
4. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva seharusnya tidak hanya menggunakan materi kelas IV tema 7 subtema 2 pembelajaran 4, melainkan pada materi lainnya digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16 (1).
- Annastasya zea. 2020. *Kelebihan Dan Kelemahan Aplikasi Canva*. <https://zeajeo.blogspot.com/2020/06/kelebihan-dankekurangan-aplikasi-canva.html>. Diakses pada 25 desember 2022.
- Arief S. Sadiman, dkk., 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A, 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desiyanti, V, & Ramadan, Z. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Vidio Animasi Di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Tambusi, 5(3), 10375-10382.
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Faisal, & Nova, S. M. (2019). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. CV. HARAPAN CERDAS.
- Garis Pelangi. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), 79–96.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2384-2394.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, 03(01), 171.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12(2), 317-327.

- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C, 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wahyuni, R., Napitupulu, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 01(4), 333-349.
- Wulandari, T., Mudinillah, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 102-11