

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI DI INDONESIA

Neng Astry Mediana¹, Aan Hendrayana², Rudi Haryadi³
Teknologi Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
nengastry89@gmail.com, aanhendrayana@untirta.ac.id,
rudiharyadi@untirta.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop and produce valid, effective and practical learning media. This research utilizes the Canva application in making learning videos on Biodiversity in Indonesia. The research method uses the development method (Research and Development) with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation and evaluation stages. Data collection used was observation, interviews and questionnaires. The data analysis technique in this research uses descriptive analysis techniques. The assessment from material experts regarding the learning media developed was very good, this was shown by obtaining a score of 93,98% and the assessment from media experts obtained a score of 92,68% in the very good category.

Keywords: Development, Learning Media, Canva

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif dan praktis. Penelitian ini memanfaatkan aplikasi canva dalam pembuatan video pembelajaran pada materi Keanekaragaman Hayati di Indonesia. Metode penelitian menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif. Penilaian dari ahli materi mengenai media pembelajaran yang dikembangkan yaitu sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor sebesar 93,98% dan penilaian dari ahli media memperoleh skor 92,68% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Canva

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam

pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Akan tetapi, saat ini pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih sedikit sehingga kegiatan pembelajaran belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa

yang beragam (*auditory, visual, kinestetik*). Perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penerapan teknologi dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan memanfaatkan sumber daya teknologi tersebut menjadi media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang kompleks dan penyampaian materi akan lebih efektif dan efisien (Muhson, 2010). Amir (2016) berpendapat bahwa penggunaan media dapat mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran, dikarenakan guru dapat menyesuaikan dengan membuat atau memilih media yang cocok dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Media pembelajaran ini berfungsi untuk menyampaikan materi atau bahan ajar kepada siswa. Jenis – jenis media pembelajaran ini yaitu media cetak, media audio maupun media audio visual. Media pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, salah satunya pengembangan media berbasis komputer.

Media adalah alat penyalur pesan dan perantara informasi pembelajaran (Sundayana, 2015:4). Media bisa berperan dan berfungsi sebagai pengatur aliran informasi dari guru kepada peserta didik dan sebaliknya dalam pelaksanaan pembelajaran yang mana pengajar dalam hal ini guru memiliki peran sebagai pengirim informasi dan siswa menjadi penerima informasi tersebut dengan optimal. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Proses pembelajaran menurut Hamalik (dalam Panje, dkk, 2016) adalah susunan unsur-unsur yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses interaktif antara guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi serta penilaian. Kegiatan belajar mengajar ini tidak dapat terpisahkan dari komponen – komponen yang terkandung di dalamnya. Komponen – komponen tersebut saling berkaitan dan saling berpengaruh dalam setiap

pembelajaran. Proses pembelajaran ini bersifat dinamis sehingga harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat menciptakan suasana kelas yang sesuai dengan zaman dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin. Media pembelajaran merupakan sesuatu saluran atau perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dapat meningkat. Hal itu diperkuat dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010) bahwa ada beberapa alasan, media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas

maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik (3) metode mengajar akan lebih bervariasi (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dengan demikian, guru perlu merancang dengan baik mengenai desain media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan dengan penyebaran angket terhadap beberapa orang siswa kelas X, menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Hal ini selaras dengan hasil wawancara terhadap dua orang guru mata Pelajaran biologi yang mengungkapkan bahwa daya serap siswa dalam memahami materi biologi khususnya materi keanekaragaman

hayati masih rendah. Guru masih sering menggunakan metode konvensional atau ceramah dengan memanfaatkan buku paket untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM dan kurangnya minat belajar siswa pada materi Keanekaragaman Hayati di Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran dalam mata Pelajaran biologi. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu media audio visual berupa video dengan materi Keanekaragaman Hayati di Indonesia. Media tersebut peneliti kembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Canva merupakan aplikasi desain online yang menyediakan bermacam-macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* diantaranya adalah presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Aplikasi *Canva* ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) memiliki beragam desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan

siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019). Selain kelebihan yang dimiliki, aplikasi *Canva* ini juga memiliki kekurangan mendasar antara lain pemakai yang mau menggunakan *Canva* harus mempunyai paket data agar bisa terhubung dan dapat menikmati macam – macam fitur yang terdapat pada *Canva*. Selain itu, desain yang disajikan dalam aplikasi *Canva* terdapat beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena banyak template yang bagus dan gratis untuk dipakai. Alasan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* pada pembelajaran biologi yaitu dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana siswa diarahkan untuk memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi. Selain itu, pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran yang praktis, baik dalam penggunaannya, waktu, serta produk yang dihasilkan. Alasan lain

dari pengembangan media ini yaitu literasi visual siswa dalam pembelajaran biologi. Dalam memahami materi biologi, siswa tidak hanya terpaku pada buku teks yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi siswa dapat merasakan hal baru dan tertarik pada desain, warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang terdapat pada aplikasi Canva. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini, diharapkan mampu memberikan pelajaran yang positif mengenai suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dll. Media audio contohnya rekaman suara. Media audiovisual contohnya video, dan sinetron pendidikan. Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Dengan adanya media audiovisual, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu merangsang

motivasi belajar siswa. Menurut Mahadewi, dkk (2012:4) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Media video dipilih karena Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, (2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, (5) memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research & Development dengan menggunakan model ADDIE dengan produk pengembangan berupa video pembelajaran keanekaragaman hayati di Indonesia berbasis Canva. Model ADDIE merupakan model desain sistem pembelajaran yang tahapannya sederhana dan mudah untuk dipelajari. Adapun tahapan

dalam model ADDIE yaitu : (1) analysis, pada tahap ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa yaitu melakukan analisis kesulitan materi dan analisis kebutuhan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa kelas X dan beberapa orang guru mata pelajaran biologi di SMAN 1 Pontang, (2) design, dalam tahap ini dilakukan perancangan produk serta alat penilaiannya, (3) development, tahap ini merupakan kegiatan merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat serta dilakukan uji kevalidan produk oleh ahli media dan ahli materi, (4) implementation, tahap ini merupakan pengimplementasian produk pada kegiatan pembelajaran di kelas, (5) evaluation, dalam tahap ini dilakukan uji keefektifan media yang dikembangkan dengan melakukan penilaian pretest dan posttest terhadap siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Pontang, dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas X SMAN 1 Pontang. Data penelitian diperoleh dari pengisian lembar penilaian validasi dari video yang dikembangkan. Data dan hasil yang diperoleh dari setiap validator menentukan hasil dari pengembangan video. Validator terdiri dari dua orang, yaitu ahli materi dan ahli media.

Validator memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan serta pernyataan tentang kevalidan dari media video yang dikembangkan. Data dianalisis dengan menggunakan statistik sederhana berupa rerata dan persentase. Hasil survei melalui angket yang diberikan pada siswa kelas X, diketahui sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi melalui media berupa buku paket dan metode yang diterapkan oleh guru. Desain video pembelajaran yang dikembangkan yaitu menggunakan aplikasi Canva.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran dengan materi keanekaragaman hayati di Indonesia menggunakan aplikasi Canva. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Pada tahap pertama adalah tahap analysis (analisis), peneliti menggunakan dua tahap analisis yaitu analisis kesulitan materi dan analisis

kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata Pelajaran biologi dan siswa kelas X SMAN 1 Pontang, didapatkan informasi bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran masih sering menggunakan metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif. Pada saat diminta untuk menjawab soal, siswa hanya mencari materi atau jawaban dari buku paket. Hal ini mengakibatkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran atau mencari materi, karena materi dalam buku paket kurang menarik. Adapun materi yang dirasa sulit oleh siswa adalah materi tentang keanekaragaman hayati di Indonesia. Oleh karena itu, siswa membutuhkan inovasi media pembelajaran yang menarik dan praktis dan pendekatan pembelajaran yang variatif sehingga mampu membantu kegiatan pembelajaran, terutama pada materi keanekaragaman hayati di Indonesia.

Pada tahap kedua adalah tahap design (perancangan). Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media pembelajaran seperti mempersiapkan apa saja yang akan dimasukkan ke dalam media seperti menyiapkan video, mengumpulkan gambar – gambar yang relevan yang akan dimasukkan



ke dalam media, serta merancang desain tampilan media pembelajaran. Penyusunan media ini dilakukan dengan bantuan aplikasi . Setelah desain selesai dibuat dan materi yang akan disampaikan sudah tersusun rapih, maka selanjutnya adalah mengunduh file tersebut dengan fotmat video MP4.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam bentuk video ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagian awal atau pembuka, inti dan penutup. Pada bagian awal terdapat cover yang berisi judul materi yang akan disampaikan dan salam pembuka dari pengembang media, serta tujuan pembelajaran. Tampilan awal dan pembuka dalam media yang telah didesain dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Tampilan Awal/ Pembuka Video



Pada tahap ketiga adalah tahap development (pengembangan). Pada tahap ini, hasil pengembangan media dengan memanfaatkan aplikasi Canva divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validator dalam penelitian ini terdiri dari 2 orang sebagai ahli media dan ahli materi. Validator ahli media yang ditunjuk yaitu guru mata pelajaran fisika dan validator ahli materi adalah guru mata pelajaran biologi di SMAN 1 Pontang. Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Hasil validasi kemudian direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari masing-masing ahli. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, validator ahli media memberikan nilai dengan persentase secara menyeluruh terhadap aspek yang terdapat di dalamnya sebesar 92,86%. Untuk hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Aspek Desain	92,86%	Sangat Baik
2.	Aspek Komunikasi Visual	92,50%	Sangat Baik
Rata - rata		92,68%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1. Mengenai hasil penilaian aspek media oleh validator ahli media meliputi aspek desain dan aspek komunikasi visual, menunjukkan bahwa persentase kelayakan produk media pembelajaran sebesar 92,68%. Persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala, dimana kriteria hasil presentase adalah 81% - 100% dikatakan sangat baik, 61% - 80% dikatakan baik, 41% - 60% dikatakan cukup, 21% - 40% dikatakan kurang, dan < 20% dikatakan kurang sekali. Dari tabel konversi skala tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase 92,68% berada pada kriteria "**Sangat Baik**", sehingga produk media pembelajaran layak untuk digunakan. Namun, berdasarkan saran dari validator, perlu adanya beberapa perbaikan terhadap produk media pembelajaran agar produk dapat digunakan dengan sempurna.

Adapun hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran mendapatkan skor nilai dengan persentase secara menyeluruh terhadap aspek yang terdapat di dalamnya sebesar 93,98%. Untuk hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Aspek Umum	100%	Sangat Baik
2.	Aspek Substansi Materi	94,44%	Sangat Baik
3.	Aspek Penggunaan Bahasa	87,50%	Sangat Baik
Rata - rata		93,98%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2. penilaian aspek materi pembelajaran oleh ahli materi meliputi: (1) aspek umum, (2) aspek substansi materi, (3) aspek penggunaan bahasa. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa persentase kelayakan produk media pembelajaran sebesar 93,98%. Persentase tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala, dimana kriteria hasil presentase adalah 81% - 100% dikatakan sangat baik, 61% - 80% dikatakan baik, 41% - 60% dikatakan cukup, 21% - 40% dikatakan kurang, dan < 20% dikatakan kurang sekali. Dari tabel konversi skala tersebut dapat disimpulkan bahwa persentase 93,98% berada pada kriteria "**Sangat Baik**", sehingga materi produk media pembelajaran layak untuk digunakan. Namun, berdasarkan saran dari validator, perlu adanya beberapa perbaikan terhadap produk media

pembelajaran agar produk dapat digunakan dengan sempurna.

Pembahasan

Uji efektivitas media yang telah dikembangkan yang berupa video pembelajaran dilakukan dengan metode tes pilihan ganda terhadap 20 orang siswa kelas X.4 dan X.5 di SMAN 1 Pontang melalui pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 58,6 dan rata-rata nilai posttest siswa adalah 82,6. Hal ini artinya terdapat perbedaan atau peningkatan yang signifikan sebesar 41% pada hasil belajar siswa pada mata Pelajaran biologi sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran di SMAN 1 Pontang.

Video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan, agar siswa dapat termotivasi dalam kegiatan pembelajaran biologi sehingga hasil belajar siswa meningkat, juga dapat mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran dan mengelola kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah melalui serangkaian tahap pengembangan dan telah divalidasi oleh para ahli di bidangnya serta telah diuji cobakan. Dalam pengembangannya, video

pembelajaran ini telah dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi biologi konsep keanekaragaman hayati di Indonesia.

Adapun keefektifan video pembelajaran ini dapat terjadi karena hal-hal sebagai berikut.

ut. Penyusunan pengembangan video pembelajaran menggunakan model ADDIE, yaitu: (1) analysis (analisis), (2) design (perancangan), (3) development (pengembangan), (4) implementation (implementasi) dan (5) evaluation (evaluasi). Model ADDIE digunakan karena dalam prosedur/tahapan-tahapan yang dilalui dalam pengembangan produk ini sangat jelas, mudah, sistematis dan sesuai dengan desain pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Tegeh dan Kirna, (2013) yang menyatakan model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang paling generik dan dikembangkan secara sistematis serta berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Pertimbangan yang harus diperhatikan dalam menentukan model pengembangan yang akan digunakan dalam membuat produk diantaranya: (1) model yang di pilih harus di pahami oleh pengembang, (2) mengandung tahapan yang tidak

terlalu kompleks juga tidak terlalu sederhana, (3) model dapat mengarahkan pengembang membuat program secara aktif (dalam Mahadewi dan Sukmana, 2015:87).

Konten atau isi dan ualitas video pembelajaran, dari ahli isi mata pelajaran menunjukkan bahwa pada video pembelajaran tergolong berkualitas sangat baik dari isi mata pelajaran dengan persentase (93,98%). Karena video pembelajaran ini dikemas dengan gambar-gambar menarik yang menunjukkan contoh-contoh yang kongkrit untuk memperjelas materi yang di sampaikan. Hal ini di perkuat dengan pendapat Sudarma, dkk (2015) yang menyatakan bahwa gambar mampu menyampaikan banyak makna dan memperjelas suatu pesan yang di sampaikan.

Review dari ahli media pembelajaran, menyatakan video pembelajaran ada pada kualifikasi sangat baik, dengan presentase sebesar 92,68%. Hal tersebut karena pada video pembelajaran ditambahkan dengan background musik yang mampu menarik perhatian dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Cheppy Riyana (2007) yang menyatakan bahwa dengan adanya penambahan musik

dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan. Video pembelajaran ini efektif karena terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan video pembelajaran ini efektif, yaitu menurut Mahadewi (2012) bahwa “media video pembelajaran berisi bahan yang telah disusun dalam satu format sajian dengan unsur visual yang dilengkapi dengan unsur audio”. Selain itu keunggulan dari video pembelajaran, yaitu (1) Mampu menyajikan unsur warna, bunyi, gerakan, dan suatu proses dengan jelas, dan (2) Dapat mengkoordinasikan penggunaan berbagai media yang lain dengan baik seperti film, foto, slide, dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa, metode pengajaran lebih bervariasi dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa video pembelajaran berbasis

Canva. Dalam penelitian ini, produk tersebut dikembangkan dengan model ADDIE dan dinyatakan valid serta praktis. Media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari validasi ahli media dengan skor presentase 92,68% dan memiliki kategori sangat baik. Adapun penilaian dari validasi ahli materi mendapat skor 93,98% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Keefektifitasan media pembelajaran ini terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat sebesar 41%.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (n.d.). *Canva Untuk Pendidikan*.
https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Luthfi, H., & Rakhmawati, F. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX. *Jurnal Cendekia :*

- Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 98–109.
<https://doi.org/10.31004/cendeki.a.v7i1.1877>
- Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2012. *Media Video Pembelajaran*. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Panje, M. dkk. 2016. "Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. EISSN: 2502-471X Vol. 1, No. 8.
- Sudatha, Wawan I Gede dan I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7(2)
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha