

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA AI PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMA NEGERI 3 GORONTALO UTARA

Alda Cahyani Puluhulawa<sup>✉</sup>, Lillyan Hadjaratie<sup>2</sup>, Sitti Suhada<sup>3</sup>, Moh. Hidayat Koniyo<sup>4</sup>,  
Ahmad Azhar Kadim<sup>5</sup>, Abd. Aziz Bouty<sup>6</sup>

<sup>123456</sup>Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo  
**Corresponding Author:** [lillyan.hadjaratie@ung.ac.id](mailto:lillyan.hadjaratie@ung.ac.id)

### INFORMASI

#### Artikel History:

Rec. 24- Agustus-2024  
Acc. 28- Desember -2024  
Pub. 31 Desember, 2024  
Page. 155 - 167

#### Keywords:

- ADDIE
- Canva AI
- Informatika
- Media Pembelajaran

### ABSTRAK

*This research aims to develop learning media using Canva as a tool to help students improve their learning outcomes in the subject of Algorithms and Programming by creating Canva AI learning media that contains content capable of visualizing the material. The method used in this research is the Research and Development development method with the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. The results of the feasibility test by content experts showed a feasibility score of 4.6 with the category "very valid" and by media experts with a feasibility score of 4.7 with the category "very valid." The practicality test based on teacher response data showed a percentage of 90.5% with the category "very practical" and student response data showed a percentage of 91.2% with the category "very practical." The effectiveness test showed a post-test learning outcome mastery of 82.1 with the category "very good." The effectiveness test based on the correlation sample test results from the post-test and pre-test showed  $0.001 < 0.05$ , indicating a significant difference in student learning outcomes. Thus, it can be concluded that the application of the Canva AI learning media is feasible, practical, and effective for use in the learning process.*

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini menuntut manusia untuk dapat mengaplikasikannya dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi suatu keharusan di era modern ini untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran (Suminar, 2019). Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0, di mana pendekatan verbalistik perlu dikurangi atau dihilangkan demi efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Hasan *et al.*, 2021)

Mata pelajaran Informatika, yang sebelumnya dikenal sebagai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), kini mengalami perkembangan yang lebih luas dan mendalam. Dalam Permendikbud No. 36/2018, mata pelajaran Informatika di sekolah diatur sebagai respons strategis terhadap revolusi industri 4.0. Mata pelajaran ini tidak hanya fokus pada perangkat lunak komputer, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komputasional siswa (Pebriyanti *et al.*, 2021). Hal ini menjadikan Informatika sebagai salah satu ilmu yang wajib dikuasai oleh pelajar di tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Salah satu aplikasi yang mendukung pembelajaran Informatika adalah Canva, sebuah program desain online yang menyediakan berbagai alat untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan lainnya. Canva juga merilis fitur baru yang terintegrasi dengan Artificial Intelligence (AI), yang membantu mempercepat proses desain dan menciptakan karya visual yang lebih menarik. Integrasi AI dalam Canva menjadi salah satu kunci sukses aplikasi ini, karena dapat menyarankan desain berdasarkan preferensi pengguna sebelumnya (Pelangi *et al.*, 2020).

Selama pelaksanaan Program Mengajar di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan, termasuk Canva, masih kurang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, ditemukan bahwa 19,8% siswa kelas X tidak memenuhi standar hasil belajar. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan Canva AI, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terkait telah dilakukan sebelumnya, seperti pengembangan media pembelajaran berbasis Canva oleh (Astika *et al.*, 2019; Wardana *et al.*, 2022; Wijaksono & Prima, 2022) yang menunjukkan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. Namun, penelitian ini berbeda dalam hal integrasi AI dan model pengembangan yang digunakan, serta subjek penelitian yang berbeda.

Proses pembelajaran yang berlangsung dikelas dengan menyajikan media pembelajaran canva yang belum diterapkannya Canva AI masih kurang variatif, yang hanya berisikan teks dan gambar tanpa adanya Audio Visual kadang membuat siswa merasa bosan sehingga siswa cenderung pasif dikelas, hal tersebut juga diakibatkan karena mata pelajaran informatika ini mulai dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Atas, sehingga terdapat beberapa siswa yang masih gagap teknologi. Sehingga diperlukannya media pembelajaran yang akan membuat siswa lebih aktif dikelas yaitu dengan menerapkan Canva AI yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dirancang dengan mengintegrasikan teknologi AI dalam media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan memilih Canva AI, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis AI dan manfaat praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan secara sistematis dan terukur kondisi, proses, atau hasil pembelajaran yang terjadi pada subjek penelitian. Data yang dikumpulkan berupa angka yang kemudian dianalisis dengan teknik statistik deskriptif, seperti rata-rata, persentase, atau distribusi frekuensi (Sugiyono, 2017). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX Tholib SMPIT Nurul Fikri Bogor yang telah menggunakan *Visible Thinking Routine* (VTR) dalam pembelajaran sejak kelas VII.

### **Lokasi dan waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara, tepatnya di Desa Pinontoyonga, Kecamatan Atinggola, Kabupaten Gorontalo Utara. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan masalah yang muncul selama pelaksanaan Program Mengajar di Sekolah – Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Penelitian ini direncanakan berlangsung selama empat bulan, dengan lima tahapan utama yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

### **Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Metode R&D dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono,( 2008). Tahapan penelitian ini dimulai dengan Analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam media pembelajaran dan menentukan kompetensi yang harus dicapai siswa kelas X. Desain media pembelajaran kemudian dirancang menggunakan Canva AI, dilanjutkan dengan tahap Pengembangan di mana media tersebut diuji validitasnya oleh ahli dan pengguna sebelum diimplementasikan di kelas.

### **Analisis Data Validitas Produk**

Pada tahap analisis data, validitas produk yang dikembangkan dievaluasi menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa umpan balik dari ahli media dan materi digunakan untuk perbaikan produk, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan skor angket yang diperoleh dari ahli dan siswa, dengan skala Likert. Data kuantitatif tersebut kemudian dikonversi menjadi data kualitatif berdasarkan kriteria validitas yang telah ditentukan (Rahmawati, 2017), memungkinkan peneliti untuk menilai sejauh mana produk memenuhi kualifikasi valid.

### **Analisis Kepraktisan**

Kepraktisan media pembelajaran dianalisis melalui perhitungan rata-rata skor angket respon pengguna untuk setiap butir soal, dengan kriteria validasi yang mengukur tingkat kepraktisan media. Penilaian kepraktisan ini penting untuk menentukan apakah media tersebut dapat digunakan dengan mudah oleh

---

pengguna, dan hasilnya dikategorikan sebagai sangat praktis, cukup praktis, kurang praktis, atau tidak praktis berdasarkan persentase skor yang diperoleh.

### **Analisis Keefektifan**

Keefektifan media pembelajaran diukur melalui hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai pre-test dan post-test. Rata-rata (mean) skor pre-test dan post-test dihitung, dan hasilnya dikonversi ke dalam beberapa kategori untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Kemudian dilakukan pengujian hipotesis uji t sampel berkorelasi untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Penilaian ini membantu dalam mengevaluasi apakah media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Teknik Analisis Data**

Data dalam penelitian ini dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus-rumus statistik. Rata-rata nilai dihitung untuk menilai performa keseluruhan, sementara persentase digunakan untuk menggambarkan distribusi nilai di antara siswa. Analisis ini memberikan gambaran mengenai keberhasilan produk yang dikembangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara pada tahun ajaran 2023/2024 dengan subjek 29 siswa kelas XA. Tujuan utama penelitian adalah untuk menguji efektivitas media pembelajaran Canva AI pada mata pelajaran Informatika melalui pre-test dan post-test.

Tahap analisis dimulai dengan identifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam proses pembelajaran. Analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tradisional, seperti buku teks dengan narasi panjang, menurunkan minat siswa. Berdasarkan hasil analisis ini, ditemukan kebutuhan untuk media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dipilihlah Canva AI sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Pada tahap desain, media pembelajaran Canva AI dikembangkan dengan fokus pada tampilan visual yang menarik. Judul bab dibuat dengan animasi menggunakan fitur media ajaib dari Canva, dipadu dengan warna dan font yang menarik seperti Lazydog dan Chewy. Penyesuaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi siswa.

Tahap pengembangan kemudian memproduksi media pembelajaran dengan integrasi Canva AI, menambahkan elemen seperti animasi, karakter, teks, audio, dan latar belakang. Pengembangan ini bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan yang sering dirasakan siswa dalam pembelajaran Informatika, terutama pada materi algoritma dan pemrograman, dan menggantinya dengan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## Tampilan Awal Media Pembelajaran

Pada tampilan awal media pembelajaran terdapat sub materi, nama sekolah, dan animasi, seperti yang terdapat apda gambar dibawah ini



Gambar 1. Karakter/Animasi hasil *Canva AI*

Karakter pada *Canva AI* dihasilkan dengan memasukkan kata kunci karakter yang akan dibuat pada canva sehingga memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan canva biasa.

Tampilan media pembelajaran yang sebelum diterapkannya fitur AI pada canva tentunya terdapat perbedaan seperti, dari warna, karakter animasi, jenis tulisan, background, dan lain-lain.



Gambar 2. Tampilan utama media pembelajaran sebelum penerapan *Canva AI*



**Gambar 3.** Tampilan Utama Media Pembelajaran setelah penerapan

Pada tampilan awal media pembelajaran terdapat karakter yang dihasilkan melalui *Canva AI* dan background pada media pembelajaran ini menggunakan teknologi *Canva AI*.

#### **Tampilan Tujuan Pembelajaran**

Pada tampilan ini terdapat tujuan pembelajaran materi Algoritma dan Pemrograman sebelum dan sesudah.



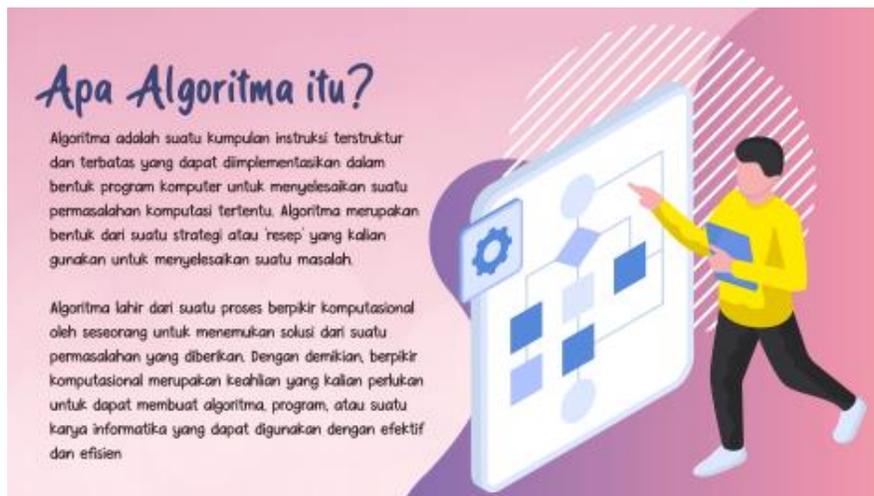
**Gambar 4.** Tampilan tujuan pembelajaran sebelum penerapan *Canva AI*



**Gambar 5.** Tampilan Tujuan Pembelajaran setelah penerapan

### Tampilan Isi Materi

Pada tampilan isi materi ini ditampilkan materi algoritma pemrograman seperti pada gambar dibawah ini sebelum dan sesudah.



**Gambar 6.** Tampilan tujuan pembelajaran sebelum penerapan Canva AI



**Gambar 7.** Tampilan Isi Materi setelah penerapan

Setelah produk selesai dikembangkan langkah berikutnya dengan menguji validitas dan kelayakan produk, dalam hal ini dimaksudkan validasi materi dan validasi media.

### Hasil Kelayakan Ahli Materi

**Tabel 1** Data Hasil Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Skor	Maks	Presentase	Kategori
Kelayakan Isi	25	25	100%	Sangat Valid
Kebahasaan	22	25	88%	Sangat Valid
Rata-rata	47	50	94%	Sangat Valid

$$me = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah item keseluruhan}} = \frac{47}{10}$$

$$me = \frac{47}{10}$$

$$me = 4,7$$

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan dinyatakan “Sangat Valid” mengacu pada tabel 1

### Hasil Kelayakan Ahli Media

**Tabel 2** Data Hasil Kelayakan Ahli Media

Aspek	Skor	Maks	Presentase	Kategori
Kelayakan Penyajian	13	15	86,6%	Sangat Valid
Kegrafikan	48	50	96%	Sangat Valid
Rata-rata	61	65	93,8%	Sangat Valid

$$me = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah item keseluruhan}} = \frac{61}{13}$$

$$me = \frac{61}{13}$$
$$me = 4,6$$

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan dinyatakan “Sangat Valid” mengacu pada tabel 2

### **Implementasi (implementation)**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi atau penerapan media. Setelah dinyatakan layak oleh validator maka media langsung diterapkan pada pembelajaran di kelas yang diikuti oleh 30 siswa untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar siswa.

### **Hasil Belajar Siswa**

Penelitian ini dilakukan terhadap 30 siswa kelas XA di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara untuk menguji efektivitas penerapan media pembelajaran Canva AI pada mata pelajaran Informatika, khususnya pada materi algoritma dan pemrograman. Proses penelitian terdiri dari tiga pertemuan: pertemuan pertama untuk pretest, pertemuan kedua untuk pembelajaran menggunakan Canva AI, dan pertemuan ketiga untuk posttest.

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan pretest sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan Canva AI. Nilai pretest ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih berada pada angka 73,2. Dari 30 siswa, hanya beberapa yang mencapai nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sementara sebagian besar siswa belum mencapai hasil yang diharapkan, menunjukkan bahwa metode pembelajaran sebelumnya belum efektif.

Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media Canva AI pada pertemuan kedua, siswa kemudian diberikan posttest pada pertemuan ketiga. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 82,1. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan Canva AI dalam pembelajaran Informatika mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

### **Keefektifan**

Berdasarkan hasil belajar yang telah didapatkan dari hasil pre test dan post test yang menunjukkan data hasil belajar meningkat maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dengan menerapkan *Canva AI* memiliki kenaikan yang signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar

**Tabel 3** Data Hasil Uji Keefektifan

<b>Kategori</b>	<b>Klasik Penguasaan Hasil Belajar</b>	<b>Kriteria</b>
Pretest	73,2	Baik
Posttest	82,1	Sangat Baik

### Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil yang terdapat diatas bahwa  $0.001 <$  dari  $0.05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran canva ai dan setelah diterapkannya media pembelajaran canva ai.

Tabel 4 Hasil Pengujian Hipotesis Uji T Sampel Berkorelasi

		Paired Samples Test						Significance		
		Paired Differences				t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper					
Pair 1	sebelum diterapkan media pembelajaran n canva ai - setelah diterapkan media pembelajaran n canva ai	- 8.8000	11.96374	2.18427	- 13.2673	- 4.3326	- 4.02	29	<.001	<.001
		0			3	7	9			

### Kepraktisan Respon Guru

Data yang dihasilkan dalam menentukan nilai kepraktisan berdasarkan hasil data respon guru.

Tabel 4 Data Hasil Uji Kepraktisan

Aspek	Skor Validator	Bobot Maks	Presentase	Kategori
Kelayakan isi	13	15	86.6%	Sangat Praktis
Kebahasaan	18	20	90%	Sangat Praktis
Penyajian	19	20	95%	Sangat Praktis
Kegrafikan	36	40	90%	Sangat Praktis
Jumlah	86	95	90.5%	Sangat Praktis

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

$$\text{Kepraktisan} = \frac{86}{95} \times 100$$

$$\text{kepraktisan} = 90\%$$

Berdasarkan hasil nilai yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai kepraktisan media pembelajaran sebesar 90% yang menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran dikatakan “sangat praktis”.

## Respon Siswa

Data yang dihasilkan dalam menentukan nilai kepraktisan berdasarkan hasil data respon siswa

**Tabel 5** Data Hasil Uji Kepraktisan

Aspek	Frekuensi					Jumlah Skor	Bobot Maks	%
	1	2	3	4	5			
Kelayakan Isi	0	0	0	22	68	428	450	95,1%
Kebahasaan	0	0	1	48	69	540	600	90%
penyajian	0	0	6	47	67	541	600	90,1%
kegrafikan	0	0	11	65	105	818	900	90.8%
Jumlah						2327	2550	91,2%

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

$$\text{Kepraktisan} = \frac{2327}{2550} \times 100$$

$$\text{kepraktisan} = 91,2\%$$

Berdasarkan hasil nilai yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai kepraktisan media pembelajaran sebesar 91,2% yang menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran dikatakan “sangat praktis”.

## Pembahasan

Penelitian ini lakukan atas permasalahan utama di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara pada mata pelajaran Informatika, yaitu penyajian materi berbentuk teori, untuk menunjang proses pembelajaran guru menggunakan canva. Guru menggunakan metode presentasi namun mengakibatkan pembelajaran kurang menarik untuk itu penulis melakukan penelitian dengan menerapkan *Canva AI* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis canva untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran.

Sebelum media pembelajaran diterapkan dalam pembelajaran didalam kelas, media pembelajaran yang menerapkan *Canva AI* terlebih dahulu di uji kelayakan melalui ahli materi dan ahli media. Tujuan dilakukannya uji oleh ahli adalah untuk melihat apakah media pembelajaran layak digunakan sebagai penelitian. Pengujian ahli materi dilakukan oleh guru SMA Negeri 3 Gorontalo Utara Bapak Zulkifli Adam, SKom. Dari hasil kelayakan ahli materi didapatkan nilai kevalidan 4,7 yang memiliki kategori sangat valid berdasarkan tabel 2 Pengujian ahli media dilakukan oleh Dosen ahli di jurusan teknik informatika. Dari hasil kelayakan ahli materi didapatkan nilai kevalidan 4,6 yang memiliki kategori sangat valid berdasarkan tabel 1

Setelah media pembelajaran dikatakan valid, maka selanjutnya diukur nilai efektivitas berdasarkan hasil belajar siswa dan nilai kepraktisan berdasarkan respon guru dan respon siswa. Berdasarkan hasil belajar yang telah didapatkan dari hasil pre test yaitu rata-rata nilai siswa 73,2 dan post test yaitu 82,1, setelah itu dilakukan uji hipotesis uji t sampel berkorelasi di dapat bahwa p-

value senilai 0.001, untuk menyatakan apakah perbedaan rata-rata hasil belajar tersebut signifikan dilihat apakah p-value lebih kecil dari 0.05, berdasarkan hasil yang terdapat bahwa  $0.001 < 0.05$  maka terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan, sehingga menunjukkan hasil belajar meningkat maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dengan menerapkan *Canva AI* memiliki kenaikan yang signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar.

Analisis data kepraktisan diukur berdasarkan respon guru dan respon siswa antara lain respon guru mata pelajaran yang menggunakan *Canva AI* dan siswa kelas X-A. Respon guru dilakukan oleh 1 orang guru mata pelajaran informatika dan respon siswa dilakukan oleh siswa kelas X-A yang berjumlah 30 orang di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara. Hasil respon guru menunjukkan hasil nilai kepraktisan 90% yang menunjukkan kategori “sangat praktis”, dan hasil dari respon siswa sebesar 91,2% yang menunjukkan kategori “sangat praktis”.

## KESIMPULAN

Penelitian mengenai penerapan media pembelajaran menggunakan *Canva AI* terbukti valid, praktis, dan efektif. Uji validasi menunjukkan hasil yang sangat valid dengan skor 4,7 dari ahli materi dan 4,6 dari ahli media. Uji efektivitas memperlihatkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dari nilai rata-rata pre-test 67,3 menjadi 82,1 pada post-test. Uji kepraktisan, berdasarkan respon seorang guru dari SMA Negeri 3 Gorontalo Utara, mendapatkan nilai 90%, yang dikategorikan sangat praktis. Sebagai saran, media pembelajaran berbasis *Canva AI* ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar di sekolah dan dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup berbagai jenis media pembelajaran seperti komik dan LKPD agar lebih menarik

## DAFTAR PUSTAKA

- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85-96.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1), 50-58.
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Rahmawati. (2017). *Pengembangan 3Media Pop Up Book Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa SDLB Tunarungu Kelas IV*.
- Sugiyono, P. D. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif, dan R&D*.
- Suminar, D. (2019). Penerapan teknologi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, (Vol. 2,

No. 1, pp. 774-783).

- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, S. M., & Ulya, C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP*. *Lingua Franca*,.
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA KULIAH PRAKTEK KERJA KAYU. *Educativo: J. Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621-629.