

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL BERBASIS CANVA PADA TEMA HIPERTENSI UNTUK SMP KELAS VIII**

**Eka Khoirunnisa<sup>\*1)</sup>, Sjaifuddin<sup>2)</sup>, Lulu Tunjung Biru<sup>3)</sup>**  
<sup>1,2,3)</sup>Prodi Pendidikan IPA, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,  
Serang, Banten, Indonesia.

*\*Penulis Korespondensi*

*e-mail: [2281170011@untirta.ac.id](mailto:2281170011@untirta.ac.id)<sup>1)</sup>, [sjaifuddin@untirta.ac.id](mailto:sjaifuddin@untirta.ac.id)<sup>2)</sup>, [lulutunjungbiru@untirta.ac.id](mailto:lulutunjungbiru@untirta.ac.id)<sup>3)</sup>*

### *Article history:*

*Submitted: Aug. 05<sup>th</sup>, 2024; Revised: Aug. 27<sup>th</sup>, 2024; Accepted: Sept. 19<sup>th</sup>, 2024; Published: April 01<sup>th</sup>, 2025*

### **ABSTRAK**

Pendidikan adalah salah satu bidang yang terkena dampak besar dari perubahan revolusioner yang disebabkan oleh menjamurnya platform media sosial yang didasarkan pada pengetahuan ilmiah dan kemajuan teknologi. Melalui integrasi teknologi ke dalam pendidikan, banyak manfaat yang dapat diwujudkan. Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran audiovisual dengan basis *canva* pada tema hipertensi untuk SMP kelas VIII dan mengetahui kelayakan media tersebut menurut penilaian ahli. Model pengembangan yang dipakai didalam penelitian ini berpacu dari Borg & Gall (1983). Penelitian ini hanya dilaksanakan tahap satu hingga tiga dengan modifikasi. Hasil tingkat kevalidan atau kelayakan yang didapatkan untuk media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* ini memiliki tingkat kevalidan rata-rata 88,4% maka media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa peneliti telah menghasilkan media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* pada tema hipertensi untuk SMP pada kelas VIII dan dapat dikatakan sangat layak melalui kriteria dari yang sudah ditentukan.

**Kata Kunci** : media pembelajaran audiovisual; canva; tema hipertensi

### **ABSTRACT**

Education is one area that has been greatly impacted by the revolutionary changes caused by proliferation of social media platforms based on scientific knowledge and technological advances. Through the integration of technology into education, many benefits can be realized. The aim of this research is to develop Canva-based audiovisual learning media on the theme of hypertension for class VIII junior high schools and determine the suitability of this media according to expert assessment. The development model used in this research refers to Borg & Gall (1983). However, this research was only carried out in stages one to three with modifications. The results of the level of validity or feasibility obtained for the Canva-based audiovisual learning media have an average validity level of 88.4%, so the Canva-based audiovisual learning media developed is in the very valid category. This shows that researchers have produced Canva-based audiovisual learning media on the theme of hypertension for class VIII junior high schools and can be declared very suitable for use according to the assessment criteria.

**Keywords** : audiovisual learning media; canva; hypertension theme

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi adalah kekuatan pendorong di balik transformasi masyarakat dan pribadi. Revolusi industri 4.0 yang terus berkembang telah membuka era baru, yaitu era kreatif (Kusumaryono, 2020). Pendidikan hanyalah salah satu

bidang yang sangat terkena dampak perubahan revolusioner yang disebabkan oleh menjamurnya platform media sosial yang didasarkan pada pengetahuan ilmiah dan kemajuan teknologi (Wijaya dkk, 2016).

Teknologi dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, namun ada tantangan yang harus diatasi seperti kurangnya akses ke teknologi, kurangnya keterampilan teknologi, dan masalah keamanan data (Martini et al., 2019). Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat memunculkan masalah baru seperti kurangnya interaksi sosial antara siswa dan guru, dan kurangnya pengalaman belajar yang holistik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan siswa untuk memahami dan menavigasi dunia pembelajaran berbasis teknologi dengan bijak agar dapat memanfaatkan peluang yang ada dan mengatasi tantangan yang muncul.

Perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat mengharuskan kita untuk siap menghadapi perubahan dunia terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu bentuk perubahan tersebut yaitu Society 5.0 (Muhtadin & Santoso, 2022). Society 5.0 adalah manusia yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 dan berpusat di teknologi. Society 5.0 sendiri pertama kali diperkenalkan oleh pemerintahan Jepang pada tahun 2019. Society 5.0 merupakan perkembangan dari revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 menggunakan kecerdasan buatan (artificial intelligence) sedangkan Society 5.0 memfokuskan kepada komponen teknologi dan kemanusiannya.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat terkena dampak perubahan revolusioner yang disebabkan oleh menjamurnya platform media sosial

yang didasarkan pada pengetahuan ilmiah dan kemajuan teknologi (Wijaya dkk, 2016). Melalui integrasi teknologi ke dalam pendidikan, banyak manfaat yang dapat diwujudkan. Di satu sisi, siswa dan guru sama-sama akan memiliki akses terhadap materi pembelajaran yang tidak akan tersedia tanpa teknologi. Di sisi lain, pendidik dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan kompetensinya untuk lebih mendukung pembelajaran siswa melalui pemanfaatan teknologi.

Pendidikan secara umum adalah sebuah usaha sadar dan terencana merupakan salah satu hal mendasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan bagi individu berperan untuk pengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, perasaan-perasaan sosial, susila, dan sebagainya. Pada bangsa dan negara, pendidikan dijadikan sebagai substansi pendukung keberlangsungan hidup bernegara yang sangat berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia serta menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara (Nurkholis, 2013).

Untuk mencapai peran tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi (Akrim, 2018). Adaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam sistem pendidikan harus menjadi fokus negara-negara berkembang guna menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan siap menghadapi persaingan global (Atalay, 2015). Tujuan-tujuan dalam pendidikan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran.

Menurut Munadi (2013) penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyaknya praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran

baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) monoton masih cukup populer di kalangan guru dalam proses pembelajarannya.

Media Pembelajaran merupakan alat bantu untuk guru dalam mengomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga tidak mungkin lagi ada kesalahan (Sanjaya, 2008). Dampak perkembangan iptek terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *overhead* transparansi, film, video, televisi dan slide, *hyper text*, dan web. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada disekitarnya. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam pembelajaran karena pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, dan setiap proses komunikasi membutuhkan media. Tanpa media, proses komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2010).

Berdasarkan angket analisis kebutuhan di SMPN 3 Cilegon, SMPN 7 Cilegon, dan MTsN 4 Serang menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa buku paket, LKS, dan *Power Point*. Hasil angket menunjukkan bahwa selama proses kegiatan belajar mengajar hanya sebagian kecil siswa yang memiliki buku paket pada proses pembelajaran. Adapun siswa yang memiliki buku paket tidak

semua siswa mengerti dan memahami materi yang ada di dalam buku tersebut, selain itu, penggunaan metode ceramah yang kurang menarik juga mempengaruhi hasil belajar siswa. kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan mengakibatkan siswa merasa susah dalam mendapatkan atau menguasai modul/materi pelajaran yang disampaikan yang khususnya dalam menyerap pelajaran IPA.

Siswa yang mengalami kurangnya motivasi belajar karena metode pembelajaran yang monoton, yaitu siswa hanya mencermati serta mencatat dan pemberian tugas. Tidak hanya perihal tersebut adanya aspek (faktor) yang pengaruhi minimnya motivasi peserta didik, yaitu kurangnya pemahaman peserta didik dalam menangkap materi pelajaran, konsentrasi belajar, keaktifan, sikap dalam kelas serta kerutinan belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran juga minimnya pemakaian atau penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam berbasis teknologi. Terlebih dimasa globalisasi yang sangat canggih ini penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan pendidik dituntut buat dapat menggunakan teknologi serta wajib aktif terhadap informasi dan kemajuan teknologi.

Berdasarkan hambatan tersebut menjadikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak dapat lagi diabaikan. Proses pembelajaran yang hakikatnya adalah proses komunikasi membutuhkan media pembelajaran guna menunjang aktivitas pembelajaran. Ketika proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak dapat berjalan dengan efektif, dibutuhkan

perantara atau media agar pesan dalam proses komunikasi tersampaikan dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan bertujuan memberikan stimulus bagi peserta didik untuk menumbuhkan minat, motivasi dan keinginan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima (Arsyad, 2016).

Penggunaan media pembelajaran membuat penggambaran materi menjadi nyata karena materi divisualisasikan dengan baik, jelas karena materi dapat terdeskripsikan dengan baik dan menarik karena menghadirkan pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Media juga membantu menghadirkan hal-hal yang tidak bisa dideskripsikan secara verbal. Penerapan media membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, jelas, dan relevan dengan kehidupan peserta didik yang berorientasi pada masa kini serta masa depan (Alvionita, 2014).

Perkembangan teknologi yang terjadi menghadirkan inovasi berbagai fitur baru yang dapat menunjang penyajian materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian materi ketika pembelajaran dilaksanakan. Salah satunya situs berbasis website yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran saat ini ialah website Canva. Canva merupakan sebuah website desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online. Berbagai kelebihan yang ditawarkan, seperti akses yang mudah, tampilan depan yang menarik serta kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan pemilihan Canva

untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketersediaan berbagai versi Canva juga menjadikan peserta didik lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran. (Yundayani et al., 2019).

Pada penelitian ini penggunaan Canva untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran difokuskan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. Canva sebagai sebuah produk media pembelajaran dalam penelitian ini ditujukan agar peserta didik dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Melalui Canva pendidik dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran bagi peserta didik.

Pada penelitian tahun 2020 yang dilakukan Ervan J. Wicaksono dengan judul “Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah Di SMA” menunjukkan pemanfaatan media berbasis “Canva” membuat komunikasi pada pembelajaran kesehatan reproduksi berjalan dengan efektif. Hal ini didukung dengan hasil penilaian one group pretest dan post test yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran audiovisual berbasis *canva*. hal ini didukung oleh penelitian dari J Handhika (2012) yang pernah melakukan penelitian tentang efektivitas media pembelajaran IM3 (interaktif, menarik, menantang, dan menyenangkan) ditinjau dari motivasi

belajar dengan hasil penelitian bahwa siswa yang diajar menggunakan berbasis video memberikan rata-rata prestasi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan *power point*. Siswa dengan motivasi belajar tinggi juga menghasilkan rata-rata prestasi lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar rendah, serta mendapat interaksi motivasi belajar dengan media pembelajaran terhadap prestasi belajar IPA.

Ada juga penelitian lain dari Ilmi Z.I dkk (2018) bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah belum variatif sehingga masih perlu dikembangkan. Dari beberapa hasil penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Canva Pada Tema Hipertensi Untuk SMP Kelas VIII”**.

## **METODE PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini memakai metode R&D untuk memperoleh suatu media pembelajaran *canva* yang digunakan untuk suatu media alternatif bagi guru dan siswa pada tema hipertensi.

### **Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian memakai model Borg & Gall (1983). Namun, penelitian ini dilaksanakan hanya tahap satu sampai tahap tiga dengan modifikasi.

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Tempat penelitian juga dilaksanakan di

sekolah yaitu SMPN 3 Cilegon, SMPN 7 Cilegon, dan MTsN 4 Srang. Waktu penelitian akan dilakukan pada semester ganjil bulan November 2023.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik untuk pengumpulan data memakai teknik instrumen penilaian dari dosen untuk ahli media, ahli materi, hingga guru sebagai praktisi kemudian dokumentasi.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data penelitian ini dalam hal mengembangkan media pembelajaran dari audio visual dengan basis *canva* untuk tema hipertensi untuk SMP kelas VIII adalah :

1. Instrumen Analisis kebutuhan  
Instrumen berupa angket mengenai permasalahan yang diangkat dalam penelitian. responden dalam penyebaran angket adalah guru IPA. Pertanyaan pada angket meliputi kurikulum, materi, dan alat evaluasi.
2. Instrumen Validasi Ahli
  - a. Instrumen Validasi Ahli Media, mengenai penyajian media pembelajaran audiovisual berbasis *canva* pada tema hipertensi untuk SMP kelas VIII.
  - b. Instrumen Validasi Ahli Materi, mengenai kelayakan isi materi dalam media pembelajaran audiovisual dengan basis *canva* pada tema hipertensi untuk SMP kelas VIII.
  - c. Instrumen Validasi Pendidik, mengenai kelayakan isi dan kelayakan penyajian dalam media pembelajaran audiovisual dengan

basis *canva* pada tema hipertensi untuk SMP kelas VIII.

### Analisis Data Penelitian

Proses dalam analisis data memakai pendekatan yang bersifat kualitatif hingga kuantitatif. Data kualitatif berasal dari komentar hingga saran dari verifikator serta pendidik. Hasil ini digunakan untuk menjadi perbaikan serta revisi terkait pengembangan dari produk media.

Data dikategorikan kualitatif didapatkan dari observasi hingga wawancara. Data kuantitatif didapatkan dari kuesioner survei. Kemudian, analisis pada data kuesioner menggunakan statistik deskriptif dan diubah menjadi data kualitatif dengan skala bernama *likert*. Dalam skala tersebut, variabel yang diukur digambarkan dengan variabel indikator. Metrik ini berfungsi sebagai titik awal untuk mengedit elemen produk dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan. (Sugiyono, 2014).

Skala *likert* yang dipakai untuk penelitian ini yaitu skala yang arah nilainya

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran tingkat validitas produk yang dikembangkan, menggunakan kuesioner validator dari dua dosen ahli dan dua praktisi. Dosen ahlinya berasal dari Jurusan Pengajaran Fisika dan Jurusan Pengajaran IPA Universitas Sultan Ajen Tirthayasa. Praktisi merupakan dua guru IPA di SMP Negeri 3 Cilegon serta guru IPA SMP Negeri 7 Cilegon. Data yang digunakan yaitu kuantitatif hingga kualitatif (Sugyono, 2013).

Penilaian ahli media dilakukan dosen dari Jurusan Pendidikan Fisika

positif, mendapatkan nilai 4 memiliki makna “sangat setuju” (SS), 3 memiliki makna “setuju” (S), dan 2 memiliki makna “tidak setuju” (KS), 1 memiliki makna “sangat tidak setuju” (TS). Namun, pada skala negatif, nilai tersebut dapat dibalik.

Dari hasil yang diperoleh, nilai dapat dilakukan secara kumulatif kemudian dihitung menggunakan untuk menentukan kriteria untuk kelayakan media pembelajaran audiovisual dengan basis *canva* yang akan dikembangkan. Rumus perhitungan yang digunakan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Angka

f = Jumlah skor yang didapatkan

N = Skor maksimal (Ridwan, 2015)

Hasil data diproses dengan yang diharapkan (Arikunto, 2010). Jika dijabarkan melalui rumus, akan menjadi :

$$\text{kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Dari yang didapatkan kemudian dimasukkan ke dalam tabel hasil penelitian

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang bernama Bapak Asep Saefulloh, M.Si. Penilaian menggunakan aspek dari media yang dikembangkan, yaitu dari aspek perangkat software dan media audio visual.

Pada Tabel 4.1 memperlihatkan hasil pengolahan data validasi produk media pembelajaran berbasis *canva* oleh dosen ahli media. aspek perangkat software mendapatkan 100% kategori sangat layak. Untuk aspek media audiovisual mendapatkan 93% kategori sangat layak.

#### 4.1 Tabel Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	%	Kriteria
Kelayakan Isi	33	82,5%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	21	87,5%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4.1 mendapatkan nilai tingkat kevalidan yang diperoleh dari ahli media dengan hasil keseluruhan mencapai 95% memiliki arti

Validator	Aspek	Jumlah Skor	%	Kriteria
1	Tampilan Isi	23	82%	Sangat Layak
	Tampilan Media	19	79%	Sangat Layak
	Tampilan Video	5	63%	Layak
2	Tampilan Isi	27	96%	Sangat Layak
	Tampilan Media	22	92%	Sangat Layak
	Tampilan Video	7	88%	Sangat Layak

sangat layak yang berarti desain produk mampu digunakan dalam proses pembelajaran.

Penilaian validasi terkait ahli materi dilakukan dosen dari Jurusan Pendidikan IPA Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang bernama Ibu Mudmainah Vitasari, M.Pd. Aspek penilaian validasi materi menggunakan aspek media yang dikembangkan dari kelayakan isi hingga penyajian. Berikut hasil data validasi materi :

Tabel 4.2 memperlihatkan pengolahan data hasil dari validasi suatu produk media pembelajaran dengan basis *canva* oleh dosen ahli materi. Untuk aspek

kelayakan untuk isi mendapatkan 82,5% menunjukkan sangat layak. Untuk aspek kelayakan penyajian mendapatkan 87,5% menunjukkan sangat layak.

#### 4.2 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	%	Kriteria
1.	Perangkat Software	16	100%	Sangat Layak
2.	Media Audio Visual	41	93%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4.2 memperlihatkan hasil kevalidan yang diperoleh dari ahli materi dengan hasil keseluruhan mencapai 84,3% masuk dalam kategori sangat layak, maka desain produk media pembelajaran berbasis *canva* yang bertema Hipertensi yang dikembangkan bisa digunakan.

Pada penilaian untuk validasi praktisi memuat 3 aspek yang dinilai dari media yang dikembangkan dari segi tampilan isi, tampilan media hingga tampilan. Untuk aspek tampilan isi menunjukkan nilai 89% menunjukkan sangat layak. Untuk aspek tampilan media menunjukkan nilai 85% menunjukkan sangat layak..

#### 4.3 Tabel Hasil Validasi Praktisi

Berdasarkan Tabel 4.3 memperlihatkan hasil kevalidan yang didapatkan dari berbagai ahli, dengan hasil rata-rata keseluruhan menunjukkan nilai mencapai 86% yang berarti kategori sangat valid, maka desain produk media pembelajaran dengan basis *canva* dengan tema Hipertensi yang dikembangkan mampu dipakai dalam suatu proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Dalam penelitian ini yang bertujuan mengembangkan suatu media pembelajaran audiovisual dengan basis canva pada tema hipertensi untuk SMP kelas VIII dilakukan 3 langkah yaitu pencarian dan pengumpulan suatu data, perencanaan, hingga pengembangan produk awal.

Hal ini memperlihatkan bahwa peneliti telah menghasilkan media pembelajaran audiovisual dengan basis canva pada tema hipertensi untuk SMP pada kelas VIII dikatakan sangat layak untuk dipakai berdasarkan kriteria dari penilaian yang sudah disusun.

## REFERENSI

- Akrim, M. (2018). Media Learning in Digital Era, 458–460. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Alazam, dkk (2012). "Teachers' ICT Skills and ICT Integration in the Classroom: The Case of Vocational, Technical Teachers in Malaysia". *Creative Education*, 03(09), 70–76.
- Alvionita, H. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Sma Di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Indonesia Journal of Education*, 3(4), 31–35. ISSN: 2252-6641
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atalay, R. (2015). The Education and the Human Capital Get Rid of the Middleincome Trap and to Provide the Economic Development. *Social and Behavioral Sciences*, 174, 968–976. ISSN: 18770428. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.720>
- Boholano, H. (2017). "Smart social networking: 21st teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(3), 21–29.
- Borg, W.R & Gall, M.D 1983. *Educational Research an Introduction, Edition*. Longman : New York.
- BSNP. 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Tersedia: <http://www.bsnp-indonesia.org/id/wpcontent/uploads/2012/04/Laporan-BSNP-2010.pdf> diakses pada tanggal 17 Desember 2020 pukul 17.00 WIB.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: perannya sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Medi : Yogyakarta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Farmawati, dkk (2018). "Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada Sma Negeri Di Kota Makassar". *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Latuheru, Jhon D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi PICPAC. *Jurnal Bioduin Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(2), 26–33. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/view/2922/1869>
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: adalah Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Jurnal Petik*, 3(1), 28. doi: 10.32980/jpetik.v3i1.355.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Sebuah Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 24–45.

- Rahmawati, F; & Atmojo, R.I.W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Pada Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu* 5 (3): 6271-6279 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning In Mts Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. 23(2), 101–101. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.  
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/20650>
- Sholeh, dkk, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sugiyono, Prof. DR. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, dkk. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85. ISSN: 2302-3295.
- Tiurma, L., & Retnawati, H. (2014). Analisa Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di Sma. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2), 104845. <https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5230>.
- Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis. 15(2), 128–143. *Cendekia : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144 <https://cendekia.soloclcs.org/index.php/cendekia/citationstylelanguage/get/apa?submissionId=667>
- Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono.2014. *Metode Penelitian Pengembangan & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Wahyuni, E., & Thohiriyah, T. (2018). Infographic: Avoiding Monotony in Presenting Teaching Materials. 280–283. <http://103.97.100.145/index.php/ELLIC/article/view/3548%0Ahttps://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/download/3548/3368>.