

## TAHAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA MENGGUNAKAN MODEL FOUR-D PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

**Koiriyah**

Prodi Magister Pendidikan IPS  
Fakultas Pasca Sarjana UBHI Tulungagung  
Email : [koiriyahaisy@gmail.com](mailto:koiriyahaisy@gmail.com)

### Abstrak

*Artikel ini merupakan artikel konseptual yang menggunakan beberapa literasi yang didapat dan dijabarkan. Pembahasan ini mengenai Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Menggunakan Model Four-D sebagai media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar, selain menggunakan buku, guru pun diharapkan mempunyai media pembelajaran yang menarik. Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini, dimana perkembangan teknologi semakin pesat dan maju, setiap orang diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai penunjang segala aktivitas yang ada, begitupun dalam ranah pendidikan. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model Four-D, model ini mempunyai empat tahapan yaitu tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate.*

*Kata Kunci: Media pembelajaran; Aplikasi Canva; Model Four-D; Pembelajaran jarak jauh.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan Pembelajaran jarak jauh untuk mengantisipasi penyebaran covid 19, maka sangat diperlukan pemberian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan kondisi apapun. Pembelajaran selayaknya disampaikan agar dapat membuat siswa merasa senang tidak tertekan dan dapat belajar sesuai dengan perkembangan daya nalarnya. Oleh karena itu cara penyampaian materi, lewat pemberian materi yang menyenangkan dan interaktif membuat siswa tidak akan merasa bosan dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu materi yang disampaikan juga akan mudah dipahami oleh siswa.

Guru harus sadar bahwa tantangan pada masa sekarang ini semakin nyata, selain terjadinya masa pandemi, sehingga pembelajaran dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh, juga terjadinya revolusi industri 4.0 sehingga mau tidak mau memaksa seluruh sektor untuk terlibat dalam penggunaan teknologi secara lebih luas. Termasuk dalam bidang pendidikan. Untuk memudahkan proses pembelajaran, dan membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menyampaikan

materi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik

Dewasa ini, teknologi sangatlah maju dan canggih, setiap pengajar dan pelajar dianjurkan untuk mengerti teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran salah satu metode mengajar yang baik, efektif, serta mengikuti perkembangan teknologi ialah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru juga peserta didik menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan.

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. (Garris Pelangi, 2020)

### 1.2 Rumusan Masalah

Maka berdasarkan latar belakang diatas maka dalam hal ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Menggunakan Model Four-D pada Pembelajaran Jarak Jauh” ?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan uraian diatas, dalam artikel ini penulis menguraikan tentang Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Menggunakan Model Four-D dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

### 1.4 Manfaat

Setelah diterapkan tahap pengembangan media pembelajaran aplikasi canva menggunakan model four-D ini, diharapkan dapat memberikan pengaruh positif pada guru dan peserta didik diantaranya adalah guru dapat menggunakan variasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif serta dapat meningkatkan profesionalitas guru.

Adapun bagi peserta didik diharapkan bisa meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar peserta didik. (Tanjung & Faiza, 2019)

## 2. KAJIAN LITERASI

### 2.1 Media Pembelajaran

Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam berkomunikasi kita membutuhkan media atau sarana. Secara umum makna media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber Informasi ke penerima informasi. Jadi media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (Software) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (Hardware) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada siswa.

Di sini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. (Drs. H. Samhudi MR., 2021)

Menurut (Ponza et al., 2018) Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media.

Sedangkan menurut Bretz dalam (Dr. Nurdyansyah, S.Pd., 2019) media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- Media cetak; ukuran utamanya simbol verbal
- Media audio; unsur utamanya suara
- Media semi gerak; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gerak
- Media visual diam; unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gambar
- Media visual gerak; unsur utamanya gambar, garis, simbol verbal, dan gerak
- Media audio; unsure utamanya suara, dan simbol verbal
- Media audio visual diam; unsur utamanya suara, gambar, garis, dan simbol verbal
- Media audio visual gerak; unsur utamanya mencakup

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bias dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan– pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media,

materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks.

Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di sisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. (Drs. H. Samhudi MR., 2021)

## 2.2 Media Pembelajaran Aplikasi Canva

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, template serta nomor halaman yang telah disediakan

sesuai dengan yang diinginkan. (Tanjung & Faiza, 2019)

Adapun cara menggunakan aplikasi canva sebagai berikut:

- 1) mendaftar untuk mendapatkan akun dalam aplikasi canva,
- 2) masuk ke dashboard canva,
- 3) menentukan bentuk desain,
- 4) mengedit desain, dan
- 5) mendownload desain. (Agustini, 2021)

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva. Kelebihan aplikasi Canva

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Kekurangan aplikasi Canva

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini

tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya.

Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Canva. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point. (Garris Pelangi, 2020)

### 2.3 Pengembangan Media Pembelajaran Model Four-D

Penamaan model pengembangan Four D (4D) ini diambil dari empat tahap pengembangan

yaitu *Define, Design, Develop,*

dan *Disseminate*. Penamaan ini diinisiasi langsung oleh pencetusnya yaitu Sivasailam Thiagarajan dan timnya. ("MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 4D DARI THIAGARAJAN," 2020).

Adapun 4 Tahapan dalam Penelitian dan Pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Define (Pendefinisian)

Pada Tahap ini dilakukan dengan studi pendahuluan yang merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan dalam menentukan tujuan dan masalah-masalah. Tahap ini terdiri atas tiga langkah, pertama studi kepustakaan, kedua

survai lapangan dan ketiga penyusunan produk awal.

Langkah awal yang dilakukan adalah dengan menganalisis untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi oleh guru dan siswa pada pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas. Kemudian melakukan studi kepustakaan dengan mencari literature untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan aplikasi Canva. Selain dari itu juga mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkenaan dengan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Kemudian mengidentifikasi beberapa karakteristik peserta didik pada masa pandemic dan menganalisis tujuan pembelajaran dan keterampilan utama yang harus diperoleh oleh peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas.

#### b. Design (Perencanaan)

Selesai kegiatan pada tahap pertama, kegiatan dilanjutkan dengan tahap kedua, Tahap ini bertujuan merancang rencana design. Uji Coba Pengembangan Produk. dalam tahap ini ada dua langkah, langkah pertama melakukan uji coba terbatas dan langkah kedua uji coba lebih luas.

Adapun langkah Design yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran aplikasi canva adalah sebagai berikut ini :

- Menentukan fitur-fitur yang harus ada dalam pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva.
- Merancang design awal media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva.
- Menentukan Penyajian materi pembelajaran untuk disajikan melalui media pembelajaran aplikasi Canva dalam urutan yang sesuai.

#### c. Develop (Pengembangan)

Tujuan tahap develop adalah untuk mewujudkan desain yang telah ditetapkan, atau bisa juga dengan menyelesaikan rencana design (prototype) yang telah

dibangun sebelumnya. Dilakukan Uji produk yang merupakan tahap pengujian kesempurnaan dari produk yang dihasilkan. Dalam pelaksanaan pengujian digunakan dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siklus pengujian, revisi, dan pengujian ulang ini dilakukan berkali-kali sampai produk yang dibangun terbukti mempunyai kinerja yang konsisten dan efektif.

Berikut Langkah Develop yang dialkukan adalah sebagai berikut ini :

- Penyelesaian Design Media Pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva.
- Meminta saran untuk perbaikan materi dari sejumlah ahli yang berkompeten di bidangnya, dalam hal ini adalah teman-teman guru yang ahli di bidang IT. Para ahli ini diminta untuk mengevaluasi materi dari sudut pandang pembelajaran dan teknis. Dari umpan balik yang mereka berikan, produk yang dibangun kemudian dimodifikasi untuk membuatnya lebih sesuai, efektif, dapat digunakan, serta berkualitas tinggi.
- Media Pembelajaran aplikasi Canva yang telah dikembangkan kemudian diuji pada peserta didik.
- Atas dasar respons, reaksi, dan komentar para peserta didik kemudian dikaji kembali untuk dicari apa saja yang perlu diubah, dimodifikasi atau ditambah.

#### d. Disseminate ( Penyebaran ) / Sosialisasi Hasil

Setelah terbukti layak untuk digunakan, maka produk siap untuk digunakan secara lebih luas. Ada tiga langkah yang dilakukan dalam tahap diseminasi ini, yaitu: tes validasi, pengemasan, serta difusi dan adopsi. Kemudian Produk yang dihasilkan disosialisasikan untuk diterapkan.

Langkah terakhir yaitu Disseminate, untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini yang dilakukan adalah :

- Melaksanakan tahap akhir produksi (pengembangan) dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang mendapat penilaian positif dari para ahli dan mempunyai kinerja yang terbukti konsisten.
- Pemanfaatan hasil produk media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas di masa pandemic ini.

#### 2.4 Pembelajaran Jarak Jauh

Virus corona covid-19 sedang melanda dunia pada saat ini, tak terkecuali Indonesia, virus corona covid-19 turut serta mempengaruhi dunia pendidikan dimana proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka diruang kelas maka akibat pandemi virus corona covid 19 proses belajar mengajar harus dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh, hal ini dilakukan untuk mendukung pemerintah dalam menekan laju penyebaran virus corona, sesuai dengan kebijakan pemerintah, Presiden Jokowi menyampaikan kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan beribadah di rumah harus benar-benar efektif dilakukan, proses Belajar dari Rumah dilakukan melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dengan pemanfaatan teknologi informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, R. P. &Yuni dengan Judul penelitian ANALISAPEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI TENGAH PANDEMI VIRUS CORONA COVID 19 bertujuan untuk menganalisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh ditengah pandemi

virus corona covid-19 pada Universitas Bina Sarana Informatika dan hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan teknologi informasi memiliki peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada Universitas Bina Sarana Informatika ditengah pandemi virus corona covid19, proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dengan adanya teknologi informasi yang sudah berkembang pesat saat ini diantaranya e learning, google class, whatsapp, zoom serta media infromasi lainnya serta jaringan internet yang dapat menghubungkan guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sebagai mana mestinya meskipun ditengah pandemi virus corona covid-19.(Fitriani, 2020)

Bagaimana memenuhi prasyarat melakukan pembelajaran berkualitas di masa pandemic ini? (how to do quality learning?) Maka hal tersebut dapat diketahui melalui komitmen dalam melaksanakan pembelajaran dengan baik, memilih strategi pembelajaran, model, metode pembelajar-an yang kreatif, menggunakan waktu, tempat, disiplin, menghargai siswa dan sebagainya. Kemudian guru melaksanakan evaluasi dan penilaian apa yang telah dilakukan selama proses pembelajaran, hal demikian sangat penting dilakukan demi suksesnya proses pembelajaran. Suksesnya pembelajaran terlebih dahulu perlu tersedia prasyarat pembelajaran secara konseptual tentang kreatifitas pembelajaran, prinsip pembelajaran sukses, kesiapan guru mengajar, review perangkat pembelajaran, penghargaan dan teguran, pemenuhan kebutuhan dasar guru, memikirkan dunia kerja siswa atau alumni.(Dr. Ahmad Halid, S.Pd.I, 2020)

Sebenarnya apakah itu Pembelajaran Jarak Jauh ? Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran ketika siswa dan pengajar tidak selalu hadir secara fisik secara bersamaan di sekolah.

Pelaksanaan dapat sepenuhnya jarak jauh (hybrid) atau campuran jarak jauh dengan kelas (blended). Salah satu upaya pembelajaran jarak jauh paling awal muncul dalam iklan berjudul Caleb Philipps, Teacher of the new method of Short Hand yang diterbitkan melalui koran Boston Gazette pada tahun 1728 sebagai upaya pengajar mencari siswa yang ingin belajar dengan cara tersebut (Holmberg, 2005, hal. 13).

Pembelajaran jarak jauh pertama seperti dialami pada saat ini dilakukan oleh Isaac Pitman pada tahun 1840-an, yang mengajarkan sistem steno dengan mengirimkan beberapa teks yang ditranskripsi menjadi steno pada kartu pos dan menerima transkripsi dari para siswa guna diberi umpan balik.

Kelebihan pembelajaran jarak jauh antara lain: dapat memperluas akses pendidikan untuk masyarakat umum dan bisnis karena struktur penjadwalan yang fleksibel mengurangi efek dari banyak kendala waktu dan tempat, penyerahan beberapa kegiatan di luar lokasi mengurangi kendala kapasitas kelembagaan yang timbul dari kebutuhan bangunan infrastruktur, serta terdapat potensi untuk meningkatkan akses ke lebih banyak pakar dari beragam latar belakang geografis, sosial, budaya, ekonomi, dan pengalaman. Namun, pembelajaran jarak jauh juga memiliki kekurangan antara lain: hambatan untuk pembelajaran efektif seperti gangguan rumah tangga dan teknologi yang tidak dapat diandalkan, interaksi yang tidak memadai antara siswa dan pengajar, serta kebutuhan untuk pengalaman yang lebih banyak (Setiawan, 2020)

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 menjadi salah satu alternatif solusi untuk dapat terus melaksanakan kegiatan belajar jarak jauh. Sehingga pembelajaran tetap dapat dilaksanakan secara efektif dan kondusif di

tengah pandemi Covid-19.(Albert Riyandi, 2020)

### 3. PENUTUP

#### 3.1 Simpulan

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa pandemi sekarang ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik.

Dengan Pengembangan media pembelajaran aplikasi canva menggunakan tahapan model Four-D ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.(Hapsari, Gita Permata Puspita., 2021)

#### 3.2 Saran

Berdasarkan hasil studi ini, maka sangat disarankan agar produk media pembelajaran aplikasi Canva ini dapat dikembangkan dan digunakan pada proses pembelajaran, khususnya pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran secara online.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran walaupun dalam kondisi apapun, seyogyanya dapat mengelola pembelajaran sebaik mungkin agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.

Untuk dapat memperlancar proses pembelajaran dan juga mengoptimalkan hasil belajar sebagai pendidik seyogyanya mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S. (2021). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QR CODE BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI APPLICATION OF CANVA-ASSISTED QR CODE LEARNING MEDIAS. *JURNAL NALAR PENDIDIKAN*, 9, 1–10. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Albert Riyandi, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Abdimas Nusa Mandiri, Vol 2 No 2*, 37–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.33480/abdimas.v2i2.1682>
- Dr. Ahmad Halid, S.Pd.I, M. P. . (2020). *Membangun Sekolah: Prinsip Pembelajaran Sukses, Siswa Kreatif i*.
- Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M. P. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN Inovatif* (M. P. Pandi Rais, S.Pd. (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press.
- Drs. H. Samhudi MR., M. P. . (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Ilmiah STAI. KH.Abdul Kabier, 1 No.1*, 146–163. <http://jurnal.staikha.ac.id/index.php/ccontoh/article/view/12>
- Fitriani, R. P. & Yuni. (2020). ANALISA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI TENGAH PANDEMI VIRUS CORONA COVID-19. *Journal of Information System Applied , Management, Accounting and Research*, 4(2). <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>
- Garris Pelangi. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Hapsari, Gita Permata Puspita., & Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Pancasakti Science Education Journal*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 4D DARI THIAGARAJAN. (2020). *Maglearning.Id*. <https://maglearning.id/2020/08/01/mengembangkan-media-pembelajaran-menggunakan-kerangka-4d/>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar.



- Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19) Adib. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–37.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>