

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN ANIMASI BERBASIS CANVA PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SD

Mita Asmiati Putri

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

Email : asmiatiputri.mita@gmail.com

Hella Jusra

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Email : hella.jusra@uhamka.ac.id

Abstract: The era of the Industrial revolution 4.0 encourages improvements in almost all aspects, especially changes in the field of education. One of the challenges faced by the education sector is the implementation of Information and Communication Technology or it can be abbreviated as ICT which plays a role in digital-based learning media for students. Canva is an application that supports learning media to be more effective and interesting. This research aims to develop audio-visual media with animation using the Canva application on the solar system material for class VI SD. The research method used by the researcher is the Research and Development (R&D) method and utilizes the 4D development model. Researchers used questionnaires, observations and hearings. The researcher used 26 elementary school sixth grade students as the research sample. The results of the media feasibility test obtained a number of 86% got a very decent category then the material test a number of 84% got a very decent category. In addition, of the students who included cognitive tests and media assessments, 87% and 88% respectively were obtained. In conclusion, Canva-based audio-visual media is able to support learning materials to be more effective and interesting for students. Suggestions from researchers, audio visual media can help students learn science on solar system material.

Keyword : Audio-visual media, Canva, Solar system

Abstrak: Era revolusi Industri 4.0 mendorong adanya penyempurnaan hampir pada seluruh aspek, terutama pada perubahan di bidang pendidikan. Salah satu tantangan yang dihadapi bidang pendidikan adalah pengimplentasian *Information and Communication Technology* atau dapat disingkat dengan ICT yang berperan dalam media pembelajaran peserta didik berbasis digital. Canva menjadi salah satu aplikasi yang menunjang media pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Riset ini bertujuan sebagai pengembangan media audio visual dengan animasi menggunakan aplikasi Canva pada materi tata surya kelas VI SD. Metode penelitian yang dimanfaatkan peneliti ialah metode *Research and Development* (R&D) dan memanfaatkan model pengembangan 4D. Peneliti menggunakan kuesioner, observasi dan dengar pendapat. Peneliti menggunakan peserta didik kelas VI SD yang berjumlah 26 orang sebagai sampel penelitian. Hasil dari uji kelayakan media yang didapatkan sejumlah 86% mendapat kategori sangat layak kemudian uji materi sejumlah 84% mendapat kategori sangat layak. Selain itu, dari peserta didik yang mencangkup tes kognitif dan penilaian media didapatkan sejumlah 87% dan 88%. Kesimpulannya media audio visual berbasis Canva mampu menunjang materi pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Saran dari peneliti, media audio visual mampu membantu peserta didik belajar IPA pada materi tata surya.

Kata Kunci : Media audio visual, Canva, Tata surya

PENDAHULUAN

Hal yang perlu ditanggulangi pada masa revolusi industri 4.0. ini terletak pada pengimplentasian *Information and Communication Technology* atau dapat disingkat dengan ICT dalam dunia pendidikan, yaitu untuk membekali pendidik dengan pemahaman dan bimbingan peserta didik untuk menggunakan ICT guna mempermudah proses pembelajaran (Hafizhah, 2021). Salah satu peran ICT dalam pendidikan adalah sebagai alat bantu belajar bagi berbagai perangkat ICT yang ada, yaitu media pembelajaran yang diolah komputer seperti grafik, foto, gambar, poster, animasi dan media grafik lainnya

Selain itu, peneliti melakukan observasi di sebuah sekolah dasar di Kecamatan Jonggol, Bogor yang dimana saat pembelajaran IPA media pembelajaran yang dipakai ialah buku pelajaran, replika, dan papan tulis. Hal ini berakibat pada peserta didik menjadi kurang antusias sehingga dapat dikatakan media tersebut kurang efektif digunakan dalam pembelajaran dan kurang menunjang ICT dalam pendidikan.

Oleh karena itu, semakin pesatnya teknologi informasi perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran terutama dalam media pembelajaran sebagai wahana fisik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dirancang sebagai sarana penunjang atau pelengkap saluran informasi, memupuk kognitif, afeksi, atensi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran (AECT, 1977).

Terdapat beraneka ragam media pembelajaran, salah satunya yang menjadi pilihan peneliti adalah media audio visual. Media ini dirasa cukup efektif digunakan pada tingkat sekolah dasar karena menggabungkan dua indera sekaligus yaitu pendengaran (audio) dan penglihatan (visual). Menurut Paivio (2006) dalam teorinya *Teori Dual Coding*, proses pembelajaran lebih baik ketika media pembelajaran menggabungkan dua saluran, saluran verbal (teks dan suara) dan saluran visual (grafik, gambar dan animasi). Selanjutnya menurut teori memori kerja Baddeley (2010), jika informasi verbal dan visual disajikan secara terpisah, maka akan masuk ke dalam ingatan jangka pendek seseorang, sedangkan jika informasi verbal dan visual digabungkan pada saat yang sama, maka akan masuk ke dalam ingatan jangka panjang seseorang.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fransisca (2018), penelitian menggunakan media pembelajaran video pada tata surya menggunakan sparkol videoscribe yang merupakan media efektif untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Selanjutnya menurut Putra & Negara

(2021) pengimplementasian multimedia pada tata surya menunjukkan bahwa media dapat mempermudah pemahaman dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan efektifitas media audio visual dapat menunjang minat belajar peserta didik serta pemahaman peserta didik tentang tata surya pada disiplin ilmu pengetahuan alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk disiplin ilmu yang pelik untuk dipahami karena memiliki konsep-konsep yang abstrak sehingga dapat menimbulkan kesalahpahaman pada peserta didik. Terutama dalam memberikan materi tata surya di sekolah dasar yang dirasa kurang dapat tergambarkan dengan baik. Materi tata surya adalah salah satu materi yang tidak menggunakan perhitungan atau praktik di dalam ruang laboratorium. Melainkan cenderung menghimbau peserta didik untuk menghafal. Dengan adanya kesulitan tersebut, perlu media pembelajaran yang membantu proses pemahaman konsep mata pelajaran IPA terutama pada materi tata surya agar terkonsepkan dengan baik, menarik, dan lebih mudah dipahami untuk mempermudah peserta didik yang lemah dalam menghafal (Liliyasi et al., 2016; Shofroul Lailiyah et al., 2021).

Peneliti memilih untuk mengembangkan media audio visual dengan animasi menggunakan aplikasi

Canva untuk mendukung ICT dalam pendidikan serta mengembangkan pemahaman dan minat belajar peserta didik. Canva yaitu aplikasi/web desain grafis yang berdaya guna untuk membuat media pembelajaran. Ada beberapa template yang tersedia untuk membuat desain media sosial, presentasi kelas, poster, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini dapat digunakan gratis ataupun berbayar untuk menggunakan layanan premium.

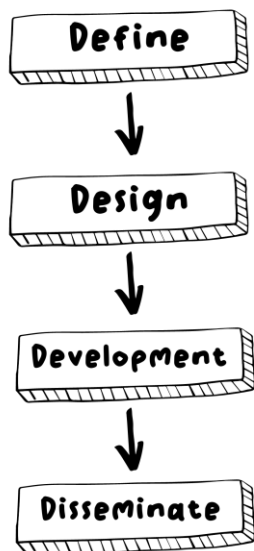
Bersumber pada latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti menetapkan topik penelitian ini melalui judul “Pengembangan Media Audio Visual dengan Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Tata Surya Kelas VI SD”.

METODE

Riset ini melibatkan peserta didik pada tingkat VI SD sebagai sampel yang berjumlah 26 orang. Peneliti memanfaatkan metode *Research and Development* (R&D) atau dengan kata lain disebut metode penelitian dan pengembangan. Menurut Gay (1991)(Gay, 1991) , penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses mempelajari kebutuhan pelanggan dan meningkatkan kreasi untuk melengkapi kebutuhan tersebut.

Riset ini memanfaatkan model pengembangan bernama 4D yang

dicetuskan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, Melvyn I. Semmel (1974). Model ini memiliki 4 tahapan dalam prosesnya, yaitu (1) Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).



Gambar 1 Tahap Model 4D

1. *Define* (Pendefinisian)

Hal yang dilaksanakan pada fase ini adalah menentukan produk mana yang akan dikembangkan dan detail produk yang akan dikembangkan dengan menganalisis kebutuhan melalui pengamatan dan kepustakaan.

2. *Design* (Perancangan)

Aktivitas pada tahap ini adalah menyusun rencana-rencana pada produk yang dikembangkan dan sudah diidentifikasi pada tahap sebelumnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan kegiatan membuat desain menjadi sebuah produk

dan menguji efektivitas produk sampai kelayakan produk tersebut dapat digunakan.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap ini adalah kegiatan penyebarluasan suatu produk yang telah dikembangkan dan diuji coba untuk dapat digunakan.

Riset ini memanfaatkan berbagai metode pemungutan data diantaranya adalah observasi, dengar pendapat, dan kuesioner. Observasi dilakukan pada saat untuk melihat reaksi pada saat penyebarluasan produk. Kemudian wawancara dilakukan kepada 5 orang peserta didik untuk mengidentifikasi tanggapan peserta didik secara terbatas. Penggunaan kuesioner terdiri dari validasi media dan materi dan tanggapan peserta didik.

a. Validasi Media Berbasis Aplikasi Canva dan Materi Tata Surya

Validasi media berdasarkan aplikasi Canva ini diperoleh dari dua validator media dan materi. Kemudian dikaji menggunakan metode deskripsi persentase. Metode pengkajian data ini menghasilkan data kualitatif yang telah diakumulasikan dari tanggapan, masukan, kritik, dan saran untuk perbaikan validator. Data kualitatif ini kemudian digunakan untuk revisi produk yang akan dikembangkan (Atlet & Puslatcab, 2020).

Untuk memvalidasi media dan materi menggunakan rumus berikut ini (Yuanta, 2020).

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

Keterangan :

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi / banyaknya individu)

P = Angka persentase

b. Analisis dan Tanggapan Peserta Didik

Data kuesioner dianalisis menggunakan skala likert untuk mengetahui tanggapan peserta didik. Skala likert merupakan metode ukur yang peneliti gunakan untuk menilai tanggapan, reaksi, dan pandangan seseorang atau sekelompok orang tentang topik yang ada. Setiap pernyataan memiliki nilai yang menggambarkan menyetujui pernyataan (positif) atau tidak menyetujui pernyataan (negatif) (Sugiyono, 2016). Pengolahan data kuesioner menggunakan skala *likert* dengan peringkat di bawah ini.

Tabel 3 Scoring Penilaian Kuesioner

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2

Cukup (C)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

(Sudijono, 2018)(Sudijono, 2018)

Tabel 4 Rentang Persentase dan Kategori Kelayakan Media

Rentang Persentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Tidak Layak

(Optiana & Muchlas, 2019)(Optiana & Muchlas, 2019)

HASIL

Hasil penelitian pengembangan media audio visual untuk animasi materi tata surya berbasis Canva melalui model 4D diuraikan di bawah ini.

1. Define (Pendefinisian)

Di tahap pendefinisian dengan mengobservasi karakteristik peserta didik, dimana menghasilkan informasi bahwa peserta didik lebih tertarik belajar melalui media pembelajaran digital. Kebanyakan peserta didik memilih media pembelajaran digital dibandingkan media pembelajaran

tradisional. Peneliti juga menanyakan materi apa yang membuat peserta didik membutuhkan waktu yang paling lama untuk mencerna materi tersebut. Beberapa peserta didik menyatakan bahwa mereka kesulitan untuk memahami materi tata surya karena materi tersebut jauh dari lingkungan sekitarnya atau sulit dipelajari menggunakan metode observasi dan praktik, sehingga mereka harus menghafal materi tersebut untuk memahaminya. Hal ini menguatkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual untuk materi tata surya.

2. Design (Perancangan)

Pada proses perancangan peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai media yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan proses perancangan yang diuraikan sebagai berikut.

- Mencari materi atau informasi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi Canva,
- Merekam suara sesuai informasi yang akan disampaikan supaya mendapat esensi audio dalam penelitian yang dilakukan,
- Mendesain background dan animasi yang sesuai nan menarik,
- Memasukkan materi atau informasi tata surya pada aplikasi Canva,
- Memasukkan rekaman suara yang sudah direkam pada aplikasi Canva,

- Menyesuaikan waktu pada tiap slide supaya sesuai dengan rekaman suara,
- Memastikan semuanya sudah terancang dengan baik,
- Mengunduh media dalam bentuk MP4.

Produk yang dibuat peneliti sebanyak 3 video untuk materi tata surya pada topik matahari dan planet-planet, benda langit, dan tokoh luar angkasa. Berikut beberapa tampilan dari produk yang dikembangkan peneliti.



Gambar 2 Video 1 tentang matahari dan planet



Gambar 3 Video 2 tentang benda langit lainnya



Gambar 4 Video 3 tentang tokoh-tokoh luar angkasa

3. Development (Pengembangan)

Di tahap pengembangan ini, peneliti menjalankan uji coba media yang dilaksanakan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi terpilih. Peneliti melakukan uji coba untuk mendapati validitas atau kelayakan sebuah media yang dikembangkan sebelum disebarluaskan kepada peserta didik.

Hasil riset atas pengembangan produk yang telah dikembangkan dapat diinterpretasikan dari dua validator dalam aspek media dan materinya, yakni validator 1 memberikan persentase sejumlah 88% mendapat kategori sangat layak. Kemudian validator 2 memberikan persentase sejumlah 84% mendapat kategori sangat layak. Dengan begitu rata-rata dari persentase dua validator yakni sejumlah 86% dengan kategori sangat layak.

Peneliti juga menerima perbaikan dari validator yakni diantaranya tentang beberapa materi yang dianggap miskonsepsi dengan teori yang sebenarnya. Selain itu juga terdapat beberapa penulisan huruf kapital yang belum sesuai dengan EYD.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Selanjutnya merupakan tahap penyebarluasan, peneliti diperbolehkan menyebarkan langsung menggunakan bantuan alat proyektor kepada 26 peserta didik kelas VI. Kemudian, peneliti menyebarkan kuesioner kognitif dan penilaian media, masing-masing sebanyak 10 item pernyataan menggunakan skala Likert 5 poin. dengan maksimal skor 5 pada setiap butir pernyataannya. Hasil kuesioner yang disebarkan adalah menghasilkan persentase sejumlah 87.07% pada aspek kognitif dengan kategori sangat baik. Kemudian 88% pada aspek media mendapat kategori sangat layak. Sehingga rata-rata yang di dapat dari tanggapan peserta didik adalah sejumlah 87,53% mendapat kategori sangat layak.

Disamping pemberian kuesioner kepada peserta didik, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara. Hasil observasi pada saat penelitian dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik memperhatikan dan merespon dengan baik terhadap produk yang disajikan. Beberapa peserta didik terlihat melakukan diskusi kecil dengan teman sebelahnya. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan 5 peserta didik bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti menarik, dengan warna dan gambar yang menarik, suara yang jernih, serta materi dan bahasa yang mudah dipahami.

PEMBAHASAN

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dirasa sangat efektif karena menampilkan gambar dan suara dalam bentuk video yang membuat proses pembelajaran sangat menarik (Darihastining et al., 2021). Selain itu, penggunaan media audio visual dapat mengurangi beban pendidik, karena pendidik bukan lagi pemberi materi, melainkan media yang menggantikan materi, sehingga peran guru hanya sebagai penyaji materi dalam proses pembelajaran.

Peneliti memilih aplikasi Canva sebagai produk untuk dikembangkan dalam media pembelajaran yang dibutuhkan. Canva merupakan *platform* desain grafis yang secara praktis dapat mendesain dengan mudah berbagai jenis desain kreatif *online*. Penggunaan Canva dalam pendidikan membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak ajek karena desain dalam Canva menarik dan sangat beragam. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap informasi karena terdapat teks, video, animasi, audio, dan gambar yang ditampilkan. Media Canva juga membantu pendidik dalam menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran serta menunjang kreativitas

pendidik. Penyajian informasi secara visual melalui aplikasi Canva juga memiliki urgensi dalam memproses ingatan jangka panjang saat pembelajaran dan meningkatkan kognitif peserta didik (Rustiman & Mahdi, 2021; Garris Pelangi, 2020; Tanjung & Faiza, 2019; Adawiyah et al., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan berbasis aplikasi Canva ini telah dilakukan penelitian oleh dua validator yakni ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian dari ahli media memiliki kategori sangat layak digunakan. Aspek yang diteliti ialah aspek visual dan audio. Aspek visual yang terdiri dari animasi, teks, warna, dan keserasian antara itu semua. Aspek audio terdiri dari intonasi, artikulasi, pemilihan kata, dan kalimat yang efektif. Selain itu, hasil penelitian dari ahli materi menunjukkan bahwa media memiliki kategori yang sangat layak digunakan. Aspek materi yang diteliti ialah penyesuaian materi dengan kurikulum, Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD). Hal lainnya yaitu materi telah memiliki konsep yang urut dan benar, serta bahasa yang sederhana dan sesuai dengan EYD.

Peneliti juga melakukan penelitian dengan peserta didik menggunakan kuesioner yang berlaku dari dua aspek, yaitu aspek media dan kognitif. Aspek

media yang terdiri dari tampilan warna, tulisan, audio, dan animasi. Aspek kognitif yang berisi 10 pertanyaan tentang 3 topik video yang dibuat peneliti. Pada penilaian kognitif, peserta didik cukup dapat memahami pada topik matahari, planet-planet, bintang, dan bulan. Namun, peserta didik kurang dapat memahami pada topik ketiga yaitu tokoh-tokoh angkasa luar yang menurut mereka masih asing terdengar. Secara keseluruhan hasil yang diperoleh dari tanggapan peserta didik adalah memiliki kategori sangat layak digunakan.

Dengan demikian, aplikasi Canva ini memberikan banyak keuntungan untuk peserta didik, yakni dapat meningkatkan motivasi belajar dengan tampilan yang menarik dan membantu meningkatkan proses kognitif atau pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan pendidik.

KESIMPULAN

Pengembangan media audio visual berbasis Canva pada materi tata surya yang dilakukan peneliti di kelas VI SDN Singajaya 02 menghasilkan kesimpulan bahwa media tersebut layak digunakan. Persentase yang diberikan oleh 2 orang validator sebagai uji validasi media tersebut sejumlah 86% mendapat kategori sangat layak. Selain itu dari 26 tanggapan peserta didik menghasilkan persentase sejumlah 87,53% mendapat kategori sangat layak.

Kesimpulannya media audio visual berbasis Canva mampu menunjang materi ajar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Saran dari peneliti, media audio visual mampu membantu peserta didik belajar IPA pada materi tata surya serta penelitian ini dapat dijadikan referensi pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding Universitas Suryakencana; Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 6(1), 183–187. <https://www.researchgate.net/publication/331982362>
- AECT. (1977). *Selecting Media for Learning*. Association for Education Communication and Technology.
- Atlet, P., & Puslatcab, F. (2020). Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga, Volume 5 Nomor 2, Edisi November 2020 LATIHAN*, 5(November), 62–65.
- Baddeley, A. (2010). Working memory. *Current Biology*, 20(4), 136–140. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2009.12.014>
- Darihastining, S., Utomo, E. S., & Chalimah. (2021). The effectiveness of communication and online language disruption during the era of pandemic covid-19 in senior high school students in implementation of

- learning cycle 7e. *Journal of Physics: Conference Series*, 1722(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1722/1/012024>
- FRANSISCA, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Tata Surya Kelas Vi Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 1916–1927.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Gay, L. R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*. Macmillan Publishing Compan.
- Hafizhah, Z. (2021). Inovasi Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(2), 0–9.
- Liliasari, Supriyanti, S., & Hana, M. N. (2016). Students ' Creative Thinking Enhancement Using Interactive Multimedia of Redox Reaction. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 21, 30–34.
- Optiana, N., & Muchlas. (2019). Pengembangan Panduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo Dalam Pembelajaran Praktikum Fisika Untuk Sekolah Menengah Atas. *Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 6(2), 1–5.
<https://doi.org/10.12928/jrkpf.vxix.xx>
- Paivio, A. (2006). Dual Coding Theory and Education. *Pathways to Literacy Achievement for High Poverty Children*, 1–20.
- Putra, W. P., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan Ipa. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 108.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32183>
- Rustiman, U., & Mahdi, S. (2021). Introduction and Assistance of Utilizing Business Marketing Design Applications With Canva for Training Participants Al Firdaus Community Work Training Center (BLKK) Kemnaker , Pangalengan Village , Bandung. *International Journal of Engagement and Empowerment*, 1(2), 92–102.
- Shofroul Lailiyah, Nur Kuswanti, & Lina Arifah Fitriyah. (2021). MONOPOLI IPA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMP/MTs KELAS VII PADA MATERI TATA SURYA. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 779–786.
<https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v6i1.1461>
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Press.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitan Kuantitatif, kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- 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>
- Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, Melvyn I. Semmel, S. (1974). *Instructional Development for Training. Teachers of Exceptional Children*. National Center for Improvement Educational System.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>