

**KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBASIS CANVA TERINTEGRASI NILAI ISLAM
MATERI *PLANTAE* KELAS X DI SMA
MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

ENDANG SAFITRI

342018013



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2022**

**KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBASIS CANVA TERINTEGRASI NILAI ISLAM
MATERI *PLANTAE* KELAS X DI SMA
MUHAMMADIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**



Oleh:

ENDANG SAFITRI

342018013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2022**

Skripsi oleh Endang Safitri ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing I,



Hendra, S.Pd., M.Si.

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing II,



Sulton Nawawi, S.Pd., M.Pd.

Skripsi oleh Endang Safitri ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 18 Agustus 2022.

Dewan Penguji,



Hendra, S.Pd., M.Si.

Ketua



Sulton Nawawi, S.Pd., M.Pd.

Anggota



Dra. Hj, Aseptianova, M.Pd.

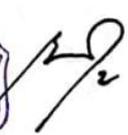
Anggota

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Biologi,



Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si.
NIDN: 0223079001

Mengesahkan
Dekan FKIP UM Palembang,



Dr. H. Rusdy AS, M.Pd.
NIDN. 0007095908



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STATUS TERAKREDITASI INSTITUSI PREDIKAT "B"
Alamat: Jl. Jend. A. Yani 13 Ulu Palembang 30263, Hp: 081919353033

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endang Safitri
NIM : 342018013
Program Studi : Pendidikan Biologi
Telp/HP : 085218660037

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

“Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* Terintegrasi Nilai Islam Materi *Plantae* Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang”

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain untuk keaslian skripsi saya.

Palembang, Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Endang Safitri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ *Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik (HR, Thabrani).*
- ❖ *Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (QS. Al-insyirah: 5).*
- ❖ *Be happy without ruining the happiness of others. Start with Bismillah (Penulis).*

Dengan mengucapkan *Alhamdulillah* bilalaaamiin, skripsi ini ku persembahkan kepada:

- ❖ *Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepadaku, keluargaku, sahabat-sahabatku.*
- ❖ *Nabi Muhammad SAW, yang memberikan teladan kepada seluruh umatnya termasuk penulis, untuk selalu ingin menjadi orang yang lebih baik lagi.*
- ❖ *Keluarga Besaraku, Kedua orang tuaku tercinta, Bapakku (Suwardi) dan Ibukku (Kasidah), kalian adalah motivasi terbesarku, yang selalu memberi kasih sayang, dukungan, do'a, nasihat, dan semangat kepadaku. Terima kasih atas do'a, kesabaran, ketulusan, dan perjuangan yang telah Bapak dan ibu berikan kepadaku selama ini untuk masa depanku.*
- ❖ *Ayukku tersayang (Iis Andriani Amd.Keb) dan Adikku tersayang (Nur Ilmania Ramadhani), yang selalu mendukungku, memotivasiku dan menyemangatiku untuk selalu optimis dan tidak putus asa.*
- ❖ *Untuk peneliti sendiri yang telah berjuang sejauh ini, sanggup menyelesaikan semua ini dengan penuh keceriaan dan berhasil mengalahkan segala rasa kemalasan, ketakutan, kecemasan, dan tak pernah untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.*
- ❖ *Sahabat terbaikku (DELINA), Desy Apriyanty, Linda Yuliasuti, Intan Permata Sari, Novi Safutri, dan Ayu Sundari. Terima kasih atas peran penting dalam menolong kesulitan selama perkuliahan.*
- ❖ *Almamater hijauku unggul dan Islami.*

Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terintegrasi Nilai Islam Materi Plantae Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

Abstrak

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya penggunaan media pendukung pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan PPT, dan buku cetak. Selain itu media pembelajaran yang digunakan belum mengintegrasikan nilai-nilai Islam khususnya mata pelajaran biologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, dan kepraktisan oleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *canva* terintegrasi nilai Islam materi *plantae* kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Development Reseach*) yang mengacu pada model 4D (*Four-D*), menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tahapan model 4D terdiri dari (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Development*, and (4) *Disseminate*. Penelitian ini hanya sampai tahap *Development* karena hanya ingin melihat sampai tahap kelayakan. Subjek penelitian terdiri dari 15 orang peserta didik, 2 praktisi, dan 4 validator dosen ahli. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, ahli nilai Islam, praktisi, lembar angket kepraktisan oleh respon peserta didik, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji kelayakan dan kepraktisan respon peserta didik. Hasil penelitian pengembangan ini berupa video pembelajaran berbasis *canva* terintegrasi nilai Islam. Hasil penelitian oleh ahli bahasa diperoleh total skor 47 kategori sangat layak, ahli media diperoleh total skor 35 kategori layak, ahli nilai Islam diperoleh total skor 18 kategori sangat layak, ahli materi diperoleh total skor 28 kategori cukup layak, praktisi diperoleh total skor 104 kategori sangat layak, dan hasil kepraktisan oleh respon peserta didik diperoleh total skor 67,20 kategori sangat praktis. Hal ini dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *canva* terintegrasi nilai Islam yang dikembangkan sudah layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap *Disseminate*.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, canva, nilai Islam, plantae*

Feasibility of Canva-Based Audio Visual Learning Media Integrated Islamic Values for Class X Plantae Materials at SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

Abstract

This research on the development of learning media is motivated by the lack of use of learning support media used during the learning process, teachers only use PPT, and printed books. In addition, the learning media used have not integrated Islamic values, especially biology subjects. The purpose of this study was to determine the feasibility, and practicality of the student's response to the Canva-based audio-visual learning media integrated with Islamic values for class X plantae material at SMA Muhammadiyah 1 Palembang. This research includes development research (Development Research) which refers to the 4D model (Four-D), using quantitative and qualitative descriptive analysis. The stages of the 4D model consist of (1) Define, (2) Design, (3) Development, and (4) Disseminate. This research is only up to the Development stage because it only wants to see up to the feasibility stage. The research subjects consisted of 15 students, 2 practitioners, and 4 expert lecturer validators. Data collection techniques used validation sheets of linguists, media experts, material experts, Islamic values experts, practitioners, practicality questionnaires by student responses, and documentation. The data analysis technique uses a feasibility test and the practicality of student responses. The results of this development research are in the form of a Canva-based learning video that integrates Islamic values. The results of the study by linguists obtained a total score of 47 very decent categories, media experts obtained a total score of 35 appropriate categories, Islamic values experts obtained a total score of 18 very decent categories, material experts obtained a total score of 28 fairly decent categories, practitioners obtained a total score of 104 categories very feasible, and the results of practicality by student responses obtained a total score of 67.20 very practical categories. It can be concluded that the Canva-based learning videos integrated with Islamic values that have been developed are feasible and practical to be used as learning media and can be continued to the next stage, namely the Disseminate stage.

Keywords: *Learning Media, Canva, Islamic Values, Plantae.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* Terintegrasi Nilai Islam Materi *Plantae* Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang" ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar strata satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang. Terelesainya skripsi ini atas pertolongan dan kasih sayang Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kekuatan dan menggerakkan hati hambanya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selama penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dan petunjuk dari pembimbing, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Hendra, S.Pd., M.Si., selaku pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan motivasi dan Bapak Sulton Nawawi, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dalam membimbing skripsi ini.

Penulis juga banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Dr. H. Rusdy AS, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Seluruh Dosen Biologi dan staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. SMA Muhammadiyah 1 Palembang yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian.

6. Teman-teman seperjuangan FKIP Pendidikan Biologi angkatan 2018, teman-teman Kampus Mengajar angkatan 2 di SDN 71 Palembang. Terima kasih atas motivasi, kebersamaan, semoga persaudaraan kita tetap terjaga dan sukses untuk kita semua.
7. Temanku seperjuangan Rika Nofiyanti dan Puspia Damayanti, yang menemani, menyemangati, dan membantu dalam menyelesaikan skripsi.
8. Semua pihak lain yang telah memperlancar perkuliahan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini belum sempurna, masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapapun yang membacanya dan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang berarti bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya dilingkungan FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
Abstrak	vi
<i>Abstract</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Daftar Istilah.....	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kelayakan Produk.....	11
B. Media Pembelajaran.....	12
C. Media Audio Visual	17
D. Aplikasi <i>Canva</i>	17
E. Nilai Islam.....	21
F. Media Audio Visual <i>Canva</i> Terintegrasi Nilai Islam Materi <i>Plantae</i>	24
G. Kajian Penelitian Relevan	25
BAB III. METODE PENELITIAN	27
A. Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian	27
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	27
C. Desain Uji Coba Produk	32
1. Desain Uji Coba.....	32
2. Subjek Uji Coba.....	37
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
4. Teknik Pengumpulan Data	42
5. Teknik Analisis Data	43
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Pengembangan	53
B. Hasil Uji Coba Produk.....	58
C. Revisi Produk Akhir	61
1. Validasi dengan Dosen Ahli.....	61
a. Hasil Validasi oleh Validator Bahasa	62
b. Hasil Validasi oleh Validator Media	63
c. Hasil Validasi oleh Validator Nilai Islam.....	64
d. Hasil Validasi oleh Validator Materi	66

e. Hasil Validasi oleh Validator Praktisi.....	72
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. Simpulan.....	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
RIWAYAT HIDUP.....	213

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Tujuan Pembelajaran	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk Oleh Ahli Bahasa	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk Oleh Ahli Media	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk Oleh Ahli Nilai Islam	40
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk Oleh Ahli Materi	41
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk Oleh Ahli Praktisi.....	41
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Oleh Respon Peserta Didik.....	42
Tabel 3.8 Skala likert.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi <i>Plantae</i> Kelas X di SMA Muhammadiyah Palembang.....	44
Tabel 3.10 Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi <i>Plantae</i> Oleh Validator Bahasa.....	45
Tabel 3.11 Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi <i>Plantae</i> Oleh Validator Media.....	46
Tabel 3.12 Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi <i>Plantae</i> Oleh Validator Nilai Islam.....	47
Tabel 3.13 Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi <i>Plantae</i> Oleh Validator Materi.....	49
Tabel 3.14 Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi <i>Plantae</i> Oleh Praktisi (Guru Biologi).....	50
Tabel 3.15 Kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi <i>Plantae</i> Oleh Respon Peserta Didik.....	51
Tabel 4.1 Respon Peserta Didik.....	58
Tabel 4.2 Identitas Dosen Ahli	61
Tabel 4.3 Hasil Validasi Bahasa	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	63
Tabel 4.5 Hasil Validasi Nilai Islam	65
Tabel 4.6 Hasil Validasi Materi.....	67
Tabel 4.7 Revisi Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Part 1	67
Tabel 4.8 Revisi Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Part 2	70
Tabel 4.9 Identitas Ahli Praktisi	72
Tabel 4.10 Hasil Validasi Praktisi	73
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Ahli Praktisi.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 a. Rancangan awal <i>slide</i> opening part 1.	33
Gambar 3.2 a. Rancangan awal <i>slide</i> KD.	34
Gambar 3.3 Rancangan awal <i>Slide</i> tujuan pembelajaran.	34
Gambar 3.4 (a,b,c,d) Rancangan awal <i>Slide</i> materi part 1.	35
Gambar 3.5 (a,b,c,d) Rancangan awal <i>Slide</i> materi part 2.	35
Gambar 3.6 (a,b) Rancangan awal <i>slide</i> nilai-nilai islam pada part 1.....	36
Gambar 3.7 (a,b) Rancangan awal kesimpulan pada part 1.	36
Gambar 3.8 a. Rancangan awal <i>slide</i> evaluasi part 1.	37
Gambar 3.9 a. Rancangan awal <i>slide</i> daftar pustaka part 1.....	37
Gambar 4.1 a. <i>Slide</i> Opening part 1.	53
Gambar 4.2 a. <i>Slide</i> Kompetensi Inti (KI).....	54
Gambar 4.3 a. <i>Slide</i> IPK.	54
Gambar 4.4 (a,b,c,d,e,f) <i>Slide</i> materi-materi part 1.	55
Gambar 4.5 (a,b,c,d) <i>Slide</i> materi part 2.	55
Gambar 4.6 (a,b,c,d) <i>Slide</i> nilai islam pada part 1.....	56
Gambar 4.7 <i>Slide</i> nilai islam pada part 2.....	56
Gambar 4.8 (a,b) <i>Slide</i> kesimpulan pada part 1.....	57
Gambar 4.9 a. <i>Slide</i> evaluasi pada part 1.....	57
Gambar 4.10 a. <i>Slide</i> daftar pustaka pada part 1.....	58
Gambar 4.11 a. Terjemahan Q.S Al-An'am: 95 sebelum revisi.....	65
Gambar 4.12 (a). Ciri umum <i>plantae</i> sebelum revisi.....	69
Gambar 4.13 a. Daur hidup <i>bryophyta</i> sebelum revisi.	69
Gambar 4.14 a. Manfaat <i>bryophyta</i> sebelum revisi.....	69
Gambar 4.15 a. Ciri <i>pteridophyta</i> sebelum revisi.	70
Gambar 4.16 (a). Materi klasifikasi sebelum revisi.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Wawancara Awal Guru.....	82
Lampiran 2. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Awal Guru.....	87
Lampiran 3. Lembar Observasi Awal Guru.....	96
Lampiran 4. Lembar Wawancara Awal Peserta Didik.....	99
Lampiran 5. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Awal Peserta Didik.....	108
Lampiran 6. Silabus.....	127
Lampiran 7. RPP.....	129
Lampiran 8. Outline/ Kerangka Produk Part 1.....	137
Lampiran 9. Outline/ Kerangka Produk Part 2.....	143
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	151
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Media.....	155
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Nilai Islam.....	160
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Materi.....	164
Lampiran 14. Hasil Lanjutan Revisi Produk Oleh Ahli Materi Pada Part 1.....	168
Lampiran 15. Lanjutan Revisi Produk Oleh Ahli Materi Pada Part 2.....	170
Lampiran 16. Lembar Validasi Praktisi.....	175
Lampiran 17. Lembar Kepraktisan Oleh Respon Peserta Didik.....	183
Lampiran 18. Perhitungan Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	189
Lampiran 19. Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media.....	190
Lampiran 20. Perhitungan Hasil Validasi Ahli Nilai Islam.....	191
Lampiran 21. Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi.....	192
Lampiran 22. Perhitungan Hasil Validasi Praktisi.....	193
Lampiran 23. Perhitungan Hasil Kepraktisan Oleh Respon Peserta Didik.....	195
Lampiran 24. Dokumentasi.....	197
Lampiran 25. Surat Tugas.....	199
Lampiran 26. Surat Permohonan Pengambilan Data Awal.....	200
Lampiran 27. Surat Permohonan Riset.....	201
Lampiran 28. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	202
Lampiran 29. Surat Balasan Penelitian dari Sekolah.....	203
Lampiran 30. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	204
Lampiran 31. Kartu Kemajuan Bimbingan Skripsi.....	205
Lampiran 32. Riwayat Hidup.....	206

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003, merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Bangsa dan Negara. Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan saat ini diharapkan dapat menghasilkan SDM yang memiliki kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang kuat, ahli dalam menggunakan teknologi, keterampilan berpikir kreatif dan inovatif serta kemampuan untuk memecahkan masalah (Andrian and Rusman 2019).

Senada dengan pendapat tersebut, Wijaya, Sudjimat, and Nyoto (2016), mengungkapkan bahwa di abad 21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Dimana, Pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Widayat, 2018). Kecakapan yang dibutuhkan di Abad 21 merupakan keterampilan berpikir lebih *tinggi* (*Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang sangat diperlukan dalam mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan global. Masing-masing kecakapan tersebut yaitu; kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kecakapan berkomunikasi (*Communication Skills*), kreativitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*), serta kolaborasi

(*colaboration*) (Wibawa and Jaya 2020). Berbagai kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik di era globalisasi saat ini sering disebut juga dengan keterampilan abad 21 (*21st Century Skills*) dan konsep pendidikannya lebih dikenal dengan istilah pembelajaran abad 21 (*21st Century Learning*). Pembelajaran pada abad 21 ini harus mengintegrasikan kemampuan literasi, mempunyai kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik, dan selain itu harus mampu menguasai teknologi.

Pengajar dituntut harus mampu menguasai dan menjalankan suatu teknologi agar terciptanya proses pembelajaran pada abad 21 ini menjadi lebih aktif, mudah, memperindah, mempercepat, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan *information and communication technology* (ICT) tersebut, guru dituntut untuk menguasai teknologi supaya dapat mengembangkan materi-materi pembelajaran berbasis ICT serta memanfaatkan ICT menjadi media pembelajaran, tujuannya ialah untuk memberikan kemudahan serta kesempatan yang lebih luas kepada siswa dalam pembelajaran. Dimana, Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan mulai dirasa memiliki pengaruh positif (Budiman 2017).

Adapun pengaruh positif penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan di Indonesia antara lain, sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan, munculnya media massa khususnya media elektronik seperti jaringan internet, media online, laboratorium komputer di sekolah, dan lain-lain sangat membantu baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

Munculnya metode-metode pembelajaran baru yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Akbar and Nia Noviani 2019). Selain pengaruh positif, ada pula pengaruh negatif teknologi terhadap dunia pendidikan di Indonesia yang cukup besar bagi siswa, yaitu adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan siswa menjadi malas bergerak dan beraktivitas, lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalamnya (Ginanjar, Kosasih, and Elan 2018).

Namun, pada era modern seperti ini dengan semakin canggihnya teknologi, banyak kasus peserta didik salah dalam menggunakan teknologi tersebut. Seperti kasus pada penelitian (Rasyid, Claudia, And Podungge 2020), terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku seks remaja di SMA Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Sebagian remaja yang menggunakan *gadget* tinggi dan sering mengakses media sosial untuk menonton video seks/pornografi kemudian sering mempengaruhi pacar atau temanya untuk ikut menonton bersama. Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa dengan penggunaan *gadget* yang lebih sering oleh remaja, akan memberikan dampak yang kurang baik terhadap perilaku seks remaja. Remaja mengenal pacaran 85,0%, berpegangan tangan dengan lawan jenis 83,0%, pernah pergi berkencan 75,0%, pernah berciuman dengan lawan jenis 68,0%, pernah berciuman bibir 48,0%, pernah memegang atau dipegang payudara 6,6%, pernah memeluk dan dipeluk lawan jenis 65,0%, masturbasi dan onani 6,6%.

Selanjutnya kasus yang dikutip dalam jurnal (Hikmawati 2021), kekerasan seksual yang difasilitasi teknologi informasi. Dalam kasus ini pelaku melakukan kekerasan seksual (pencabulan, penyiksaan seksual, perkosaan, eksploitasi tubuh seseorang) terhadap orang lain melalui internet secara *real time*. Contoh kasus tersebut terjadi di Aceh, dimana sekumpulan pelajar dijebak oleh jaringan pelaku untuk mengirimkan gambar telanjang mereka melalui media sosial, lalu dieksploitasi secara seksual melalui internet dan dipaksa melacur di dunia nyata. Di Lampung Selatan kasus penyebaran foto telanjang 14 orang remaja. Mereka

berkenalan dengan pelaku melalui media sosial dan kemudian diancam dan di bujuk untuk berfoto telanjang. Ancaman dan tindakan tersebut dilakukan dengan tujuan memperoleh keuntungan seksual dan finansial dari korban.

Kasus di atas memberikan banyak pelajaran bagi masyarakat, bahwa teknologi informasi memang banyak memberikan manfaat, akan tetapi akan banyak madharatnya bila tidak berhati-hati dan mengontrol diri kita atau orang disekitar kita dalam menggunakannya. Terutama sebagai pendidikan harus mampu mengarahkan peserta didik, agar mereka memanfaatkan teknologi informasi dengan baik dan tepat agar mereka tidak berlebihan dalam menggunakan teknologi dan tidak sembarang mengakses berita yang dapat merusak moral peserta didik. Sehingga sebagai pendidik juga harus mampu memberikan pemahaman keagamaan nilai-nilai islam, terutama dalam materi ilmu pengetahuan alam. Agar dengan pengetahuan nilai-nilai islam tersebut bisa menjadi benteng pertahanan untuk dapat memilih serta menentukan informasi yang baik dan tidak mudah terpengaruh dengan informasi atau media yang mengarahkan pada kerusakan moral akhlak mereka, selain itu dengan bekal nilai-nilai islam diharapkan peserta didik bisa menjadi generasi yang intelek dan agamis, sebagai akibatnya dimasa depan mereka bisa mengarahkan diri mereka sendiri pada kesuksesan serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi serta globalisasi.

Nilai-nilai islam tersebut dapat diintegrasikan dalam media pembelajaran. Salah satunya ialah media pembelajaran audio visual. Dimana, media pembelajaran audio visual dapat menarik siswa untuk fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru. Media pembelajaran audio visual yang terintegrasi nilai islam, dapat membantu dalam meningkatkan fokus siswa dan mengaitkan materi dengan nilai-nilai keislaman serta ayat Al-Qur'an, siswa dapat fokus memahami ayat serta kajian untuk membentuk karakter siswa, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran terintegrasi nilai islam bisa menyelesaikan masalah

pada proses pembelajaran serta mengurangi pembentukan karakter peserta didik kearah negatif.

Terdapat banyak aplikasi yang bisa dijadikan media untuk pembelajaran, salah satunya ialah *canva*. *Canva* ialah salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain (Rahmatullah, Inanna, and Ampa 2020). Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung and Faiza 2019).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal dengan menggunakan lembar angket, lembar wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan secara *Offline* dengan Guru Biologi dan peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang pada tanggal 16 Desember 2021 diperoleh data sebagai berikut: Pertama berdasarkan perspektif Guru; Guru dalam proses pembelajaran sudah pernah menggunakan audio visual dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* namun belum menggunakan aplikasi *canva*; Guru ketika pembelajaran berlangsung selama pandemi COVID-19 menggunakan sumber belajar berupa buku paket yang tersedia di sekolah, PPT dan internet; dalam proses mengajar, metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode tanya jawab, diskusi, dan metode ceramah; media pembelajaran yang digunakan belum mengintegrasikan nilai-nilai islam khususnya mata pelajaran biologi, sehingga siswa masih belum mampu mengaitkan materi biologi yang di dapat dengan nilai-nilai islam. Kedua berdasarkan perspektif siswa: media pembelajaran yang digunakan berupa cetak (buku pegangan) dan PPT; materi yang sulit dipahami ialah materi *Plantae* karena, cakupan bahasan yang luas, terdapat banyak nama-nama ilmiah, banyak beragam jenis

tumbuhan sehingga sulit membedakan ciri dari masing-masing divisi dalam kingdom *plantae*; siswa merasa pembelajaran yang dilakukan secara daring selama pandemi COVID-19 kurang menarik.

Berdasarkan latar belakang dan hasil analisis kebutuhan awal tersebut, dirasa perlunya sebuah media pembelajaran yang layak digunakan oleh guru. Tentunya media pembelajaran ini akan menggunakan nilai-nilai islam berbasis *canva*. Adanya media pembelajaran yang layak akan membantu guru untuk mengajarkan materi *plantae*. Sehingga penelitian yang akan saya angkat adalah “Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* Terintegrasi Nilai Islam Materi *Plantae* Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang”. Harapan dari penelitian ini, media pembelajaran audio-visual berbasis *canva* terintegrasi nilai Islam pada materi *plantae* kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang layak digunakan sebagai media pembelajaran baik secara luring maupun secara daring dimasa Pandemi COVID -19.

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pengembangan ini yaitu hanya untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran audio-visual berbasis *canva* terintegrasi nilai Islam pada materi *plantae* kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang oleh respon peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio-visual berbasis *canva* terintegrasi nilai Islam pada materi *plantae* kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran audio-visual berbasis *canva* terintegrasi nilai Islam pada materi *plantae* kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang oleh respon peserta didik?

D. Tujuan dan Manfaat Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* terintegrasi nilai Islam materi *plantae* kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* terintegrasi nilai Islam materi *plantae* kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang oleh respon peserta didik.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Sekolah

Adanya media pembelajaran audio visual ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar dalam melaksanakan pembelajaran dimasa Pandemi COVID-19 dan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kinerja guru dengan berbantuan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* terintegrasi nilai islam materi *plantae* kelas X SMA.

2. Bagi Guru Biologi

Adanya media pembelajaran audio visual ini diharapkan dapat menambah referensi sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi *plantae* berbasis *canva* yang terintegrasi nilai islam, dan dapat menggunakan media pembelajaran audio visual tersebut sebagai salah satu inovasi serta menambah kreativitas guru dalam proses pembelajaran baik secara *offline* maupun *online* dimasa pandemi COVID-19.

3. Bagi Peserta Didik

Adanya media pembelajaran audio visual ini diharapkan dapat membantu peserta didik memecahkan masalah pembelajaran biologi khususnya pada materi *plantae* dan menjadi sumber belajar baru peserta didik dalam memahami konsep – konsep biologi pada materi *plantae* baik melalui pembelajaran onine dirumah maupun *offline* di sekolah sehingga dapat menjadi lebih efektif.

4. Bagi Peneliti

Adanya media pembelajaran audio visual ini diharapkan dapat Menambah pengetahuan penulis tentang cara-cara dan langkah-langkah

dalam membuat media pembelajaran audio visual berbasis *canva* terintegrasi nilai islam yang layak, dan sebagai bentuk latihan penulis sebagai calon guru dalam membuat media pembelajaran audio visual yang layak sehingga kedepannya penulis dapat membuat media pembelajaran audio visual yang layak.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan peneliti adalah dalam bentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* dan terintegrasi nilai islam yang bersumberkan dari Al-Qur'an pada materi *plantae*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Variabel yang diteliti adalah kelayakan dan kepraktisan produk.
- b. Aspek kelayakan produk yang diteliti:
 - 1) Aspek Materi
 - 2) Aspek Bahasa
 - 3) Aspek Nilai Islam
 - 4) Aspek Media pembelajaran

2. Keterbatasan Pengembangan

Agar penelitian ini tepat sasaran dan tidak menyimpang dari judul penelitian serta adanya keterbatasan waktu penelitian dan kemampuan, maka penulis membatasi penelitian ini pada:

- a. Media yang dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis aplikasi *canva*.
- b. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran audio visual berbasis *canva* terintegrasi nilai islam adalah materi "*Plantae*" kelas X SMA.
- c. Sampel penelitian ini adalah 15 orang peserta didik kelas X MIPA (OL) *Olimpiade* SMA Muhammadiyah 1 Palembang.
- d. Nilai Islam yang dimuat dalam media bersumber dari Al-Quran.
- e. Penelitian ini hanya untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*

terintegrasi nilai Islam pada materi *plantae* kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Palembang.

G. Daftar Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda, maka peneliti memberikan definisi Operasional yaitu:

1. Media Audio Visual

Audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang dapat disajikan dalam berbagai bentuk tampilan seperti film atau video. Media audio visual yang dikembangkan ialah dalam bentuk video pembelajaran pada materi *plantae*.

2. Canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. *Canva* memberikan pilihan *template* yang melimpah namun juga memberikan kesempatan pada pengguna untuk mendesain sendiri dengan menggunakan gambar atau desain yang telah dibuat ke dalam *canva*. *Canva* dapat dengan mudah digunakan pada *browser* ataupun pada aplikasi *mobile*. *Canva* juga memiliki fitur- fitur teks dan animasi yang dapat disesuaikan dengan materi *plantae*.

3. Nilai Islam

Nilai islam yang terkandung dalam media pembelajaran ini bersumberkan dari Al-Quran, dengan adanya integrasi nilai-nilai Islam pada materi *plantae* diharapkan mampu membina kesadaran peserta didik untuk membentuk sikap positif dengan menyadari keteraturan dan keindahan alam semesta serta mengagungkan kebesaran Allah SWT. Nilai-nilai islam dilakukan tentu didasari pentingnya pada materi *plantae* agar peserta didik mengetahui peranan tumbuhan, serta dapat memanfaatkan dan melestarikan tumbuhan dikehidupan sehari-hari. Hal ini dapat ditanamkan pada peserta didik agar mampu membangun karakter menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas secara kognitif, namun juga cerdas secara sikap dan perilakunya dalam melestarikan lingkungan yang berlandaskan

dengan nilai-nilai islam sehingga dapat menambah keislaman dalam diri peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16 (1).
- Amri, M. N., & Al, R. A. (2017). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pembelajaran Biologi di SMA Islam Al Ulum Terpadu Medan. *Jurnal EduRiligia*, 1. 487-501.
- Amir, M., Muris, & Arsyad, M. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pengalaman pada Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Pinrang. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 11(3), 202–213.
- Andi Ichsan Mahardika, N. W. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan *Canva* Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 275-281. 4(3).
- Agusta, E. (2018). *Feasibility Study Of The Development Of Scientific-Based Self-Regulated Learning Model Oriented Interactive Flash*. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 151–160.
- Akbar, A., & Nia Noviani. (2019). Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi Pembelajaran Abad 21 Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Depok : Pt. Rajagrafindo Persada.
- Arya Adittia. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas IV SD*, *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1).
- Asmarnis, Yuhelman, N., & Murwindra, R. (2016). Media Dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi. *Jurnal Zarah*, 4(1), 34–46.
- Ayu, D. G., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2019). Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 65.
- Azwar, Saifuddin. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
- Dappa Ate Yosef Nono, Syafruddin), I. D. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Daur Biogeokimia Di Sma Negeri 3 Sumbawa Besar. *JESBIO*, X(2).

- Dewi, T. C. (2019). *Kurangnya Minat Belajar Peserta Didik Yang Disebabkan Oleh Penggunaan Gadget*. Publikasi Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling FIP UNP, 1-8.
- Fanny. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Prima Edukasia*, 1(1).
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Ginangjar, G. G., Kosasih, & Elan. (2018). Penggunaan Gadget Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 372–379.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21 : Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru Dan Siswa. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178.
- Hidayah, N. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Subject Specific Pedagogy (SSP) Terintegrasi Pendidikan Karakter dan Revolusi Mental untuk SD/MI di Bandarlampung. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 51.
- Hikmawati, Puteri. 2021. “Pengaturan Kekerasan Berbasis Gender Online: Perspektif Ius Constitutum Dan Ius Constituendum.” *Negara Hukum* 12(1).
- Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2015). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar Hamdan. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Husna, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Macromedia Flash 8 . 0 Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di MTS. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh*, 141.
- Iryani, E. (2017). Al-Qur’an Dan Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(3), 66–83.
- Isdisusilo. (2012). *Panduan Lengkap Menyusun Silabus Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Iwan Ridwan yusup, U. E. (2018). Pengaruh Integrasi Nilai-Nilai Islam Melalui Pendekatan iman Dan Taqwa (Imtaq) Pada Hasil Belajar Sistemreproduksi Manusia Di Man 2 Kota Bandung. *Bioilmi*, 4(2), edisi Juli-Desember.
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145.
- Madina, L. O. (2019). Penggunaan Bahasa Indonesia Yang Baik Dan Benar Dalam

- Berkomunikasi. *Journal of Dedication to Papua Community*, 2(2), 157–170.
- Maghfiroh, W. (2020). Dampak Teknologi Informasi (IT) Terhadap Dunia Pendidikan. *Prosiding Pascasarjana IAIN Kediri*, 3(01), 241–254.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Mawaddah, et al. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint disertai Permainan Jeopardy terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*. 2(2). 175-176
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.
- Mulyatiningsih Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.
- Nurohman, N. (2022). *Integrasi Sains Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Islam Andalusia Kebasen Kabupaten Banyumas*.
- Permanda, S., Alpusari, M., & Noviana, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, Pekanbaru*, 1, 1–13.
- Purwono, J. Dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Prasetyo, N. A., & Pertiwi, P. (2017). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Matakuliah Biologi Di Universitas Tribhuwana Tungadewi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(1), 19–27.
- Prawida Estiningtyas, M. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Sikap Dan Metode Matematika Siswa Kelas X Dengan Model Pembelajaran Stad. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4, 1–9.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Ramadani, E. C. (2020). Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1053–1062.

- Rasyid, Puspita Sukmawaty, Juli Gladis Claudia, And Yusni Podungge. 2020. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Seks Remaja." *JIDAN (Jurnal Ilmiah Bidan)* 7(2): 52–57.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72.
- Rohman, M. U. (2014). Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Materi Pokok Ekologi Mata Pelajaran Biologi. *Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang*.
- Sabarudin. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 4 (1), 1-18.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana
- Sari, Fitri Andika. 2019. "Pengembangan Modul Terintegrasi Keislaman Pada Materi Larutan Penyangga Di SMA Swasta Darul Iman Kabupaten Aceh Tenggara." *skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*: 111.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supradaka. (2021). *Modul Praktikum On Line Mata Kuliah Grafis Televisi*. Fakultas Ilmu Komunikasi Upi Yai.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2).
- Wibawa, G. Y. S., & Jaya, M. S. (2020). Pintu : Pusat Penjaminan Mutu. *Jurnal Pusat Penjaminan Mutu*, 1(1), 62–69.
- Widayat. (2018). *Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 Melalui Fitur Kelas Maya Portal Rumah Belajar*. (Online). <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/09/implementasi-pengembangan-kecakapan-abad-21-melalui-fitur-kelas-maya-portal-rumah-belajar/>. Diakses 23 Desember 2021.
- Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2020). Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *De_Journal (Dharmas Education Journal)*, 2(2), 321–328.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016*. Universitas Kanjuruhan Malang, 1, 263–278.

- Wulan Sari, E. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Blended Learning dengan Memanfaatkan Google Classroom pada Materi Vektor dalam Ruang Dimensi Tiga di Kelas X MIA 4 SMA Negeri 7 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Yulianti, E. (2017). *Pengembangan Pembelajaran Matematika dengan Metode Sugestopedia Berbasis Musik pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.