

**KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN APLIKASI CANVA MATERI ANIMALIA**

SKRIPSI

Oleh:

HABIB ABABIL FALLAH

NIM. 342018029



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2024**

**KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN APLIKASI CANVA MATERI ANIMALIA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**



Oleh:

HABIB ABABIL FALLAH

NIM. 342018029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2024**

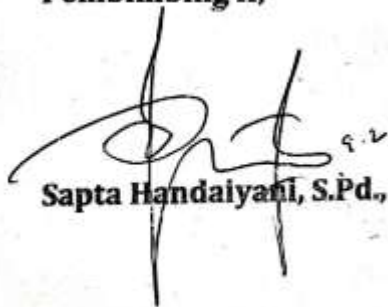
Skripsi oleh Habib Ababil Fallah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

**Palembang, 28 Agustus 2024
Pembimbing I,**



Ade Kartika, S.Pd., M.Si.

**Palembang, 28 Agustus 2024
Pembimbing II,**



Sapta Handaiyani, S.Pd., M.Si.

Skripsi oleh Habib Ababil Fallah ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Agustus 2024.

Dewan Penguji,



Ade Kartika, S.Pd., M.Si.

Ketua



Sapta Handaiyani, S.Pd., M.Si.

Anggota



Ety Nurmala Fadillah, S.Pd., M.Pd.

Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Biologi,**



**Lia Auliandari, S.Si., M.Sc.
NIDN. 0226048801**

**Mengesahkan
Dekan FKIP UM Palembang,**



**Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.
NIDN. 0023036701**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habib Ababil Fallah
NIM : 342018029
Program Studi : Pendidikan Biologi
Telp/HP : 082264639615

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Animalia.

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 di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain untuk keaslian skripsi saya.

Palembang, 23 Agustus 2024
Yang menyatakan,



Habib Ababil Fallah
NIM. 342018029

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. PERCAYA PROSES itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit. [Edwar Satria]
- ❖ Perang telah usai, aku bisa pulang, kubaringkan panah dan berteriak MENANG!" [Nadin Hamizah]

Persembahan:

- ❖ Allah SWT, rabb semesta alam yang telah menciptakan langit dan bumi beserta isi semestanya, dan Nabi Muhammad SAW yang selalu memberi kasih dan sayang serta petunjuk bagi hambanya.
- ❖ Super hero dan panutanku, ayahanda Daskin, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan dan motivasi hingga penulis menyelesaikan studinya sampai sarjana.
- ❖ Pintu Surgaku, ibunda Titin Viliana S.Km. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta doa hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
- ❖ Kepada kedua saudaraku Anggher dea pangestu S.T dan Victor avan fahrezzi terimakasih juga atas dukungan yang sudah diberikan kepada penulis hingga penulis mampu menyelesaikan studinya.
- ❖ Keluarga besarku yang telah memberikan semangat, motivasi, maupun doa selama ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
- ❖ Dan juga untuk teman-teman di kampung halaman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan dan motivasi nya selama penulis menyelesaikan skripsi nya.

- ❖ Rekan-rekan mahasiswa utamanya dari program studi biologi angkatan 2018 terimakasih sudah banyak membantu penulis semasa dibangku perkuliahan.
- ❖ Terakhir, kepada diri saya sendiri, Habib Ababil Fallah Sahabat terbaikku Squad Halilintar terimakasih atas peran penting dalam menolong kesulitan selama perkuliahan.
- ❖ Abil. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri sendiri sampai titik ini, walaupun apa yang diusahakan belum berhasil, dan juga terima kasih untuk tetap tidak lelah mencoba, terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Abil. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Animalia

Abstrak

Pembelajaran biologi masih diajarkan dengan menggunakan metode dan pembelajaran konvensional berupa buku cetak biasa dan lembar kerja anak. Agar pemahaman materi belajar mudah dipahami diperlukan penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Biologi adalah mata pelajaran yang membutuhkan interaksi langsung antara siswa dengan apa yang dipelajarinya, sehingga siswa dapat lebih memahami pelajaran yang sedang di sampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *canva* materi animalia agar layak digunakan dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara dengan guru dan para validator. Hasil penelitian secara kualitas oleh ahli materi, media, bahasa dan praktisi, menunjukkan nilai kelayakan dari validasi ahli media sebesar 96 dengan kategori sangat layak, nilai kelayakan dari validasi ahli materi sebesar 98 dengan kategori sangat layak, nilai kelayakan dari validasi ahli bahasa sebesar 63 dengan kategori layak, nilai kelayakan dari validasi ahli praktisi sebesar 74 dengan kategori sangat layak. Selain itu secara kuantitas media dikategorikan sangat praktis setelah diuji dan di nilai oleh ahli validator.

Kata kunci: media pembelajaran, canva, animalia

***Feasibility of Learning Media
Assisted by Canva Application for Animalia Materials***

Abstract

Biology learning is still taught using conventional methods and learning in the form of ordinary printed books and children's worksheets. In order for the understanding of learning materials to be easily understood, the use of media in learning is needed as a tool to create effective learning activities. Biology is a subject that requires direct interaction between students and what they are learning so that students can better understand the lessons being delivered by the teacher. This study aims to determine the feasibility of learning media assisted by the Canva application for animalia material so that it is suitable for use in learning. This type of research is descriptive qualitative. Data collection techniques in this study were through interviews with teachers and validators. The results of the study in terms of quality by media, language and practitioner material experts, showed a feasibility value from media expert validation of 96 with a very feasible category, a feasibility value from material expert validation of 98 with a very feasible category, a feasibility value from language expert validation of 63 with a feasible category, a feasibility value from practitioner expert validation of 74 with a very feasible category. In addition, in terms of quantity, the media was categorized as very practical after being tested and assessed by validator experts.

Keywords: *learning media, canva, animalia*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis akhirnya mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Materi Animalia" ini dapat diselesaikan 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. terselesainya 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 melaksanakan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dan petunjuk dari pembimbing, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Ade Kartika, S.Pd., M.Si. selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan motivasi dan Ibu Sapta Handaiyani, S.Pd., M.Si. selaku Pembimbing II yang sudah membimbing dengan penuh kesabaran dalam membimbing skripsi ini.

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

1. Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Lia Auliandari, S.Si., M.Sc., 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. Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi (HMPS).
6. Pihak-pihak lain yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

7. Rekan seperjuanganku di Program Studi Pendidikan Biologi 2018 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala bantuan dan kenangan yang takkan pernah terlupakan.
8. Almamater dan Agamaku.

Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis berdoa agar Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal atas semua amal dan kebaikan mereka yang selalu mendoakan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan perkembangan ilmu pendidikan khususnya dibidang pendidikan Biologi.

Palembang, Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan masalah	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Pengembangan.....	4
E. Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	5
G. Daftar Istilah	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	11
A. Jenis Penelitian	11
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	11
C. Populasi dan Sampel	11
D. Instrumen Pengumpulan Data	12
E. Teknik Pengumpulan Data	12

F. Analisis Data.....	13
BAB IV HASIL PENELITIAN	16
A. Hasil Penelitian.....	16
B. Pembahasan	20
BAB V PENUTUP	25
A. Kesimpulan.....	25
B. Saran	25
DAFTAR PUSTAKA.....	26
LAMPIRAN.....	29
RIWAYAT HIDUP.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk Oleh Ahli Bahasa, Media, Materi dan Praktisi.....	13
Tabel 3. 2 Skala Likert.....	14
Tabel 3. 3 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi <i>Canva</i> Materi Animalia	15
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Ahli Media.....	15
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Ahli Materi.....	16
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian oleh Ahli Bahasa	16
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian oleh Ahli Praktisi	16
Tabel 4.1 Komentar dan Saran Validator Ahli Bahasa.....	17
Tabel 4.2 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi.....	17
Tabel 4.3 Komentar dan Saran Ahli Media.....	18
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Praktisi	19
Tabel 4.5 Revisi Video Pembelajaran Berdasarkan Penilaian Kualitatif	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Observasi Data Awal.....	29
Lampiran 2. Validasi Ahli Materi.....	31
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi	32
Lampiran 4. Validasi Ahli Media.....	37
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Praktisi.....	41
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	43
Lampiran 7. Lembar Pernyataan oleh Dosen Validator Ahli Bahasa.....	46
Lampiran 8. Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing	47
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	48
Lampiran 10. Surat Balasan Penelitian	49
Lampiran 11. Rancangan Awal (<i>Opening</i>)	50
Lampiran 12. Capaian Pembelajaran	51
Lampiran 13. Sintaks (Orientasi, Hipotesis, dan Rumusan Masalah)	52
Lampiran 14. Rancangan Awal Isi Materi tentang Mamalia	53
Lampiran 15. Soal Evaluasi Sesudah Revisi.....	59
Lampiran 16. Penutup.....	60
Lampiran 17. Dokumentasi	61
Lampiran 18. Laporan Kemajuan Bimbingan	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan sebagai investasi utama dan menjadi isu utama bagi tiap bangsa, terkhususnya bangsa yang sedang menjadi negara berkembang yang tentunya harus giat melakukan kegiatan pembangunan negaranya, seperti negara Indonesia (Aliyyah dkk, 2021). Pendidikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia, berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pada pendidikan yang menjadi hal yang paling diprioritaskan. Meningkatkan kualitas pada kegiatan pembelajaran akan menjadi salah satu usaha yang dapat dilakukan (Junindra dkk, 2021).

Teknologi menjadi basis utama pada kehidupan manusia di dunia yang memasuki era revolusi industri 4.0 ini. Pada kehidupan di era ini sangat penting teknologi digital untuk merubah cara komunikasi dan juga merubah cara otak untuk bekerja dengan cepat dan juga mendalam (Ilyas, 2022). Penting dalam kehidupan sehari-hari untuk mengetahui informasi dengan lebih canggih dan cepat. Video menjadi salah satu media pembelajaran yang praktis dan mudah untuk digunakan. Tujuannya agar proses pembelajaran menjadi lebih cepat untuk dipahami, dan tentu harus diikuti penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan (Aliyyah, 2021). Video sebagai media untuk inovasi dengan mengabungkan visual dengan audio yang nantinya dapat dikemas dengan berbagai bentuk menarik (Nurwahidah, 2021).

Era digital semakin berkembang dengan cepat, teknologi digital sudah merubah kegiatan pendidikan secara menyeluruh, adanya perubahan pada cara belajar, dan mengakses informasi serta bagaimana berinteraksi dengan lingkup sekitar. Penggunaan teknologi digital mampu dijadikan alat yang kuat untuk menghubungkan kesenjangan pendidikan dalam masyarakat. Teknologi digital ini tentunya akan membuat metode pembelajaran menjadi

lebih interaktif dan menarik, dengan adanya multimedia seperti video, animasi, gambar dengan tampilan yang menarik (Hajri, 2023). Keterampilan belajar dengan teknologi digital akan membantu lebih cepat meningkatkan *life skills* baik pada peserta didik maupun tenaga pendidik. Tenaga pendidik harus bisa mengikuti perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi digital, karena sudah diadaptasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (kemendikbud) dalam pengembangan kurikulum baru dengan sistem *online* dan mengembangkan pendidikan Indonesia kreatif 2045 (Hidayat dkk., 2020). Teknologi sebagai bentuk adaptasi atas perkembangan ilmu pengetahuan yang berkembang saat ini.

Menurut (Lestari, 2018) bahwa dengan adanya kemajuan digital akan menimbulkan banyak tantangan, dimulai dari pihak sekolah yang belum mampu untuk mengadakan serta melakukan proses belajar-mengajar dengan *update* melalui bantuan teknologi pada proses belajar-mengajar. Selanjutnya (Hajri, 2023) juga menyampaikan bahwa kemajuan teknologi digital ini sangat cepat dan mudah untuk mendapatkan informasi, adanya penyebaran konten yang salah, tidak sesuai dengan pembelajaran dan tidak akurat. Perlunya pengawasan serta verifikasi pada konten-konten pembelajaran. Kemajuan teknologi tentunya akan membawa akses pendidikan ke seluruh daerah, namun hal tersebut akan terhalang ke beberapa daerah yang masih belum mempunyai akses yang memadai untuk infrastruktur teknologi. Dengan adanya kesulitan ini akan menjadi pembatas potensi pendidikan dengan *platform* digital. Adanya kesenjangan ekonomi akan mempengaruhi juga kemampuan individu dalam pemanfaatan teknologi digital.

Kemajuan teknologi digital yang sangat pesat ini tentunya tidak hanya memberikan dampak positif saja tentu ada dampak negatif yang ditimbulkan. Menurut (Nurillahwati, 2022) dampak negatif yang ditimbulkan adalah siswa yang menjadi kecanduan dengan internet dan nantinya berdampak pada siswa yang malas dan menyontek saat ujian dengan bantuan internet, hal tersebut menunjukkan bahwa dengan kemajuan internet terdapat perilaku yang tidak biasa.

Dampak negatif dari adanya kemajuan teknologi dalam konteks pendidikan, yaitu menjadi alat intimidasi atau *cyber bullying*. Hal tersebut terjadi karena adanya siswa yang menyalahgunakan media sosial untuk mengintimidasi atau *cyber bullying* kepada teman sejawat. Dengan adanya tindakan intimidasi melalui sosial media ini akan berdampak pada psikologis yang tentunya sangat merugikan korban (Laitul'izza, 2023).

Fakta dilapangan masih banyak pelaksanaan pembelajaran biologi yang belum maksimal sehingga menyebabkan hasil belajar biologi siswa masih rendah. Pembelajaran biologi masih diajarkan dengan menggunakan metode dan pembelajaran konvensional berupa buku cetak biasa dan lembar kerja anak. Agar pemahaman materi belajar mudah dipahami diperlukan penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Biologi adalah mata pelajaran yang membutuhkan interaksi langsung antara siswa dengan apa yang dipelajarinya, sehingga siswa dapat lebih memahami pelajaran yang sedang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA YWKA Palembang hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari guru mata pelajaran biologi, salah satu materi yang tergolong sulit dipahami oleh siswa adalah materi animalia, karena pada materi ini perlu klasifikasi yang lebih detail lagi serta video pembelajaran berbantuan aplikasi canva ini belum pernah diterapkan pada proses belajar mengajar. Maka dengan demikian peneliti melakukan penelitian dengan judul Kelayakan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva materi animalia di SMA YWKA Palembang.

B. Batasan masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu,

1. Dalam penelitian ini dibutuhkan validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, dan praktisi.
2. Materi yang digunakan yaitu Animalia.

3. Penelitian ini hanya sebatas tahap kevalidan atau kelayakan yang di lakukan oleh validator yang ahli dibidang bahasa, media, materi animalia dan praktisi.
4. Media pembelajaran yang di buat berupa video pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan bantuan aplikasi Canva materi animalia ditinjau dari expert review?

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi canva materi animalia.

2. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Bagi peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman baru dalam hal memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran biologi.
- 2) Menambah pengalaman penulis tentang cara-cara dan langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran yang baik dan layak.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan pedoman bagi guru untuk melaksanakan media pembelajaran pada materi animalia.
- 2) Memberikan pedoman bagi guru untuk melaksanakan media pembelajaran pada era digital ini.

c. Bagi pembaca

- 1) Diharapkan dapat membantu memperoleh pembelajaran yang optimal.
- 2) Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pembaca di era digital ini.

E. Spesifikasi Produk yang Akan di Kembangkan

Produk yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva yang pada materi Animalia untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dalam pengembangan ini adalah :

Aspek kelayakan produk yang diteliti adalah aspek media pembelajaran, aspek materi, dan aspek bahasa.

2. Keterbatasan pengembangan ini adalah :

- a. Penelitian ini hanya untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi Canva
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi animalia kelas X.

G. Daftar Istilah

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

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu teknologi yang dapat digunakan sebagai alat untuk kegiatan belajar - mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa.

2. Aplikasi Canva

Aplikasi canva adalah alat bantu desain yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti, poster, spanduk, logo, cv bahkan video pembelajaran. Aplikasi canva ini dapat mempermudah pengguna nya karena sudah di lengkapi dengan tamplate desain yang dapat memudahkan penggunaanya, walaupun tanpa pengalaman membuat jenis - jenis konten tersebut (Idawati dkk, 2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah RR, Amini A, Subasman I, Herawati ESB, Febiantina S. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*. 12(1): 54–72
- Andriani EY. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 6(1).
- Arsyad A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.P.
- Azwar, Saifudin. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elihami E, Saharuddin A. 2017. Peran Teknologi Pembelajaran Islam dalam Organisasi Belajar. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan* 1.P.1 – 8
- Hajri MF. 2023. Pendidikan Islam Di Era Digital: Tantangan dan Peluang pada Abad 21. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*,4(1),33–41
- Hidayat H, Mulyani H, Nurhasanah SD, Khairunnisa W, Sholihah Z. 2020. Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*.8(2),57–65
- Idawati I, Maisarah M, Muhammad M, Meliza M, Arita A, Amiruddin A, Salfiyadi T. 2022. Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*. 4(4),745–752
- Ilyas MI, Suarjana IM, Yudiana K. 2022. Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Video Scribe Berbasis Pembelajaran Tematik Untuk Topik Keseimbangan Ekosistem Bagi Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*. 10(3),431–438
- Iis Ernawati & Totok Sukardiyono. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Universitas Negeri Yogyakarta. vol. 2, no. 2.
- Junindra A, Fitri H, Putri AR, Nasti B, Erita Y. 2021. Mendesain Pembelajaran IPS dan PKN Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6),6264–6270

- Kharissidqi MT, Firmansyah VW. 2022. Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*. 2(4),108–113
- Lailatul'Izza N. 2023. Upaya Penanaman Penggunaan Media Sosial dalam Melindungi Anak-Anak dari Dampak Negatif Media Sosial. *Joies (Journal Of Islamic Education Studies*. 8(2),232–254
- Lestari S. 2018. Peran Teknologi dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2(2),94–100
- Esa Patridina & Dinar Rizky Listyaputri. (2022). Analisis Poster Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Afrika. *Jurnal Pendidikan*, Volume 31, No. 2.
- Mutia R, Adlim, Halim A. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 5(2)
- Mohamad Miftah &, Nur Rokhman. 2022. Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol 1 No 4
- Norma N. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Video Pembelajaran Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi COVID-19. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 101–115
- Nurfitriyanti M, Nursa'adah FP, Masruroh A. 2022. Sosialisasi Penggunaan Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3),1432–1437
- Nurillahwaty E. 2022. Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. In *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 1, Pp. 81– 85
- Nurwahidah CD, Zaharah Z, Sina I. 2021. Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1)
- Nurwinda, M. K. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *(Jkpd) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Volume 7. Nomor 1.
- Pini Jamil Hatul Hani, R. R. (2021). Analisis Penggunaan Tata Bahasa Indonesia dalam Penulisan Karya Ilmiah. *Linggau Journal Of Elementery School Education*, Vol. 1 No. 2.

- Rahayu, D. F., Ardi, A., Helendra, H., & Yogica, R. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android tentang Materi Animalia Untuk Peserta Didik SMA/MA:(Development of Android Based Learning Interactive Multimedia on Animalia Materials for Senior High School). *BIODIK*, 9(2), 126–134.
- Rahmatullah R, Inanna I, Ampa AT. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327
- Rina Cahyani, Sarwono, Puguh Karyanto, Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Biosfer pada Siswa Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak Tahun Pelajaran 2015/2016, *Jurnal Geoeco* ISSN: 2460-0768.. 2, No.2 (Juli 2016) Hal. 198 – 207.
- Rizqi Amrulloh, Y. D. (2013). Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi untuk Sma . *Bioedu Berkah Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol.2 No.2.
- Sahistya Mayang Prawestri, I. D. (2021). Pengembangan Sintaks Model Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuiri Dalam Melatih Asis Inkuiri dalam Melatih . *Pendidikan Fisika, Fkip Universitas Lampung*.
- Siska I, Dea M. 2021. Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau*.