

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ALPLIKASI CANVA PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL KELAS X SMA WISDUA PONTIANAK

Krisman Arifin¹, Dwi Oktaviana², Rahman Haryadi³

^{1,2,3} Pendidikan Matematika, Fakultas MIPA dan Teknologi

*Email: krismanarifin46@gmail.com

Abstract: *This research aims to develop learning video media using the Canva application on SPLTV class X SMA Wisuda Pontianak material that is valid, practical and effective. This research is research that refers to a 4D design model that was modified into 3D, namely the definition stage, the design stage and the development stage. The instruments used are validation sheets, questionnaires and posttests. Questionnaires are used for expert validation, teacher and student responses, and posttest questions. This research produced learning videos with a validity level of 84.24% with very valid criteria, teacher and student response questionnaire results with an average of 92.12% were very practical, and student posttest results were 80% with effective criteria.*

Keywords: *Learning Video, Instructional Media, Three Variable Linear Equation System*

PENDAHULUAN

Melihat perkembangan dan kemajuan teknologi yang terjadi peneliti menganggap bahwa metode ceramah atau metode konvensional dalam pembelajaran matematika sudah tidak relevan lagi. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan (Irwandani, 2016). Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam Interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik (Sutikno & Fathurrohman, 2014). Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam pembelajaran karena pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, dan setiap proses komunikasi membutuhkan media. Tanpa media, proses komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2014).

Media video mempunyai kemampuan yang lebih, karena media mencakup indera pendengaran dan indera penglihatan (Setyosari & Sihkabuden, 2015). Media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Hasil penelitian dengan pembelajaran visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Penelitian ini juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosakata ketika diajarkan dengan visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk penyampaian konsep berkurang sampai 40% untuk menambah presentasi verbal (Zaenal, 2014).

Menurut Rahmah (2013: 1) Dalam dunia pendidikan matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah. Baik Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Umum. Matematika pada dasarnya merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang Pendidikan yang memiliki peranan yang sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu pembelajaran dan penguasaan matematika yang diperkuat sejak dini diperlukan untuk penguasaan dan penciptaan teknologi dimasa depan. Dalam pembelajaran matematika, belajar dan latihan soal merupakan suatu kewajiban bagi setiap siswa dan buku merupakan sumber belajar yang sangat umum digunakan dalam kegiatan belajar siswa. Selain itu, kerumitan bahan belajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang menarik untuk membaca buku pelajaran matematika. Siswa cenderung tertarik menonton video (seperti video pembelajaran) dibandingkan dengan buku pelajaran biasanya, karena video lebih mudah dipahami dan jika siswa bingung bisa memutar kembali video tersebut.

Dari observasi pada tanggal 8 Januari 2023 yang peneliti lakukan di SMA Wisuda Pontianak dengan guru mata pelajaran matematika, beliau mengatakan bahwa media pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya buku paket matematika atau lembar kerja siswa (LKS). Media pembelajaran tersebut masih belum menarik minat dan perhatian siswa terbukti dari hasil belajar siswa yang masih rendah, yaitu sebesar 57% siswa yang tidak tuntas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa misalnya dengan media video pembelajaran.

Media video merupakan media audio visual, artinya dapat menyajikan gambar dan suara secara serempak. Dengan demikian media video memiliki kemampuan berupa audio, visual, dan film. Video cocok untuk menayangkan gerakan atau sesuatu yang bergerak. Berikut adalah karakteristik media video (Munadi, 2018) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, dan mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan salah satu jenis media yang dikemas menggunakan program aplikasi canva.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga

menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media 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 & Faiza, 2019). Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi Gaya dan Gerak.

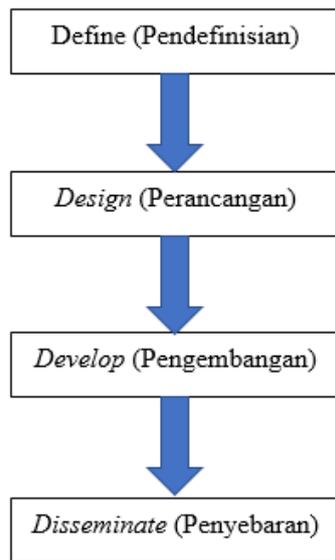
Oleh karena itu peneliti ingin membuat suatu media pembelajaran yang yaitu video pembelajaran. Dengan pembahasan yang sudah diuraikan tersebut, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran video dengan tujuan yaitu Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X SMA Wisuda Pontianak, yang valid, praktis, dan efektif.

METODELOGI

Metode penelitian pada umumnya merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegiatan tertentu. Berdasarkan masalah dan tujuan yang telah dirumuskan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 407). Produk yang dihasilkan adalah berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada materi sistem persamaan linier tiga variabel kelas X SMA Wisuda Pontianak.

Rancangan penelitian dan pengembangan dalam R&D ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Pengembangan 4-D terdiri dari tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pada tahap penelitian model 4-D ini dimodifikasi menjadi 3-D disesuaikan dengan kebutuhan. Tahap yang pertama adalah *Define* (pendefinisian) berisi kegiatan untuk menerapkan produk yang dikembangkan beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian. Tahap yang kedua adalah *Design* (perancangan) berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga adalah *Development* (pengembangan) berisi kegiatan untuk membuat rancangan produk dan menguji validitas atau kelayakan dari produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Tahap yang terakhir adalah *Dissemination* (penyebaran) berisi kegiatan

menyebarkan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain. Namun karena adanya keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga maka tidak sampai ketahap *Dissemination*.



Gambar 1 Model Pengembangan 4-D

Dibawah ini tahapan pelaksanaan yang menggunakan model pengembangan 4-D di modifikasi menjadi 3-D :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*) : Tahap ini bertujuan menetapkan dan mendefinisikan syarat – syarat pembelajaran dan diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang perangkatnya akan dikembangkan.
2. Tahap Perencanaan (*Design*) : Tahap perancangan dilakukan untuk merancang produk yang dikembangkan dan disesuaikan dengan permasalahan yang diperoleh pada tahap pendefinisian, produk pengembangan tersebut berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*.
3. Tahap Pengembangan (*Development*) : Tahapan pengembangan ini bertujuan untuk memperbaiki dan menhaikan produk akhir dari media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* yang akan dikembangkan dengan melakukan evaluasi dan revisi sebelum menjadi sebuah produk yang sangat valid.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Wisuda Pontianak. Cara pemilihan sampel menggunakan *sampling purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018: 124). Alasan digunakan teknik *sampling purposive* karena peneliti hanya bisa menggunakan satu kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tektik pengukuran dan komunikasi tidak langsung, sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, lembar validasi materi, lembar validasi ahli media dan angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa statistik deskriptif. Tabel dibawah ini merupakan kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Tabel 1. Tingkat Kevalidan Produk dan Tingkat Kepraktisan Produk

Kriteria Kevalidan	Hasil Rating Presentase %
Sangat Valid / Sangat Praktis	$80\% < \text{skor} \leq 100\%$
Valid / Praktis	$60\% < \text{skor} \leq 80\%$
Cukup Valid / Cukup Praktis	$40\% < \text{skor} \leq 60\%$
Kurang Valid / Kurang Praktis	$20\% < \text{skor} \leq 40\%$
Tidak Valid / Tidak Praktis	$0\% < \text{skor} \leq 20\%$

Widyoko (Indrayanti, 2016: 5)

Tabel 2. Kriteria Presentase Keefektifan Produk

Persentase (%)	Skala Nilai	Kriteria Kevalidan
$85 < \text{rata-rata} \leq 100$	5	Sangat Efektif
$65 < \text{rata-rata} \leq 85$	4	Efektif
$50 < \text{rata-rata} \leq 65$	3	Cukup Efektif
$35 < \text{rata-rata} \leq 50$	2	Tidak Efektif
$20 < \text{rata-rata} \leq 35$	1	Sangat Tidak Efektif

(Oktaviana, dkk. 2020: 5)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan penelitian ini peneliti telah berhasil mengembangkan sebuah video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X SMA Wisuda Pontianak yang didalam video, dengan tampilan yang menarik, dan juga audio yang sangat jelas. Proses video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* dalam penelitian ini menggunakan rancangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D sebagai berikut:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan menetapkan dan pendefinisian syarat – syarat pembelajaran dan diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang perangkatnya akan dikembangkan. Peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada guru matematika untuk melakukan pra observasi terhadap kelas X SMA Wisuda Pontianak. Dari hasil pra observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 Januari 2023 guru matematika mengatakan media pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket matematika dan lembar kerja siswa sehingga pembelajaran sangat kurang efektif dan belum pernah menggunakan

media seperti video pembelajaran, oleh sebab itu guru tertarik untuk menggunakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* yang didalam nya memuat materi SPLTV.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukannya untuk merancang produk pengembangan yang disesuaikan dengan permasalahan yang diperoleh saat dilapangan . Adapun proses yang dilakukan pada tahap perancangan ini yang dipaparkan meliputi penyusunan instrumen penelitian dan desain awal sebagai berikut:

1. Penyusunan Instrumen Penelitian

Pada tahapan ini, peneliti menyusun sebuah instrumen yaitu berupa lembar kisi-kisi lembar validasi materi dan media, kisi-kisi angket respon guru, kisi-kisi angket respon siswa, kisi-kisi soal *posttest*, kunci jawaban dan soal uji coba. Untuk lembar validasi materi dan media, angket respon guru, angket respon siswa di validasi melalui validitas isi, sedangkan untuk soal uji coba di validasi melalui validitas empiris dan reliabilitas tes.

2. Desain Awal Produk

Rancangan desain awal produk video pembelajaran ini dibuat sesuai berdasarkan kebutuhan yang ada di sekolah, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Desain awal yang ada pada video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini yang akan divalidasi dengan tujuan merevisi atau memperbaiki produk yang dikembangkan sebelum di uji cobakan disekolah tempat penelitian.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah selesai menyusun desain produk berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*, kemudian akan diserahkan kepada validator untuk di validasi serta komentar dan saran demi perbaikan dan menilai kelayakan dari media yang dikembangkan berupa video pembelajaran. Adapun hasil atau nilai validasi yang diberikan oleh vadator seperti pada tabel 3 berikut ini:

Tabel. 3 Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

No	Ahli	Penrsentase (%)	Kriteria
1	Ahli Media	83,33%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	85,15%	Sangat Valid
Rata-rata		84,24%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa tingkat ke validan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa mempunyai kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 84,24%.

d. Uji Coba Terbatas di Lapangan

Setelah media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* divalidasi dan direvisi, maka selanjutnya peneliti melakukan uji coba soal terhadap sekolah SMA Wisuda Pontianak dan setelah itu peneliti melakukan uji coba produk di SMA Wisuda Pontianak. Setelah melakukan uji coba soal, peneliti selanjutnya melakukan uji coba produk di SMA Wisuda Pontianak guna untuk melihat kepraktisan dan keefektifan dari sebuah media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Kepraktisan dalam uji coba produk ini dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa, sedangkan untuk keefektifan dari media ini dapat dilihat dari hasil *posttest* siswa pada saat penelitian berlangsung. Adapun hasil uji coba terbatas dilapangan sebagai berikut:

1. Kepraktisan

Kepraktisan dari media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini dapat dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa. Dari tabel dibawah ini akan dipaparkan hasil dari angket respon siswa dan angket respon guru terhadap media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Berikut tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4 Hasil Angket Respon Guru dan Angket Respon Siswa

Responden	Total Skor	Persentase %	Kriteria
Guru	83	92,22%	Sangat Praktis
Siswa	471	96%	Sangat Praktis
Rata-rata		92,12%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil dari paparan tabel 4 yaitu merupakan hasil angket dari respon guru dan respon siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan penggunaan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* memperoleh kriteria sangat praktis.

2. Keefektifan

Keefektifan suatu media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini dapat dilihat dari hasil pengerjaan *posttest*. Soal *posttest* yang telah dikerjakan oleh siswa kelas X SMA Wisuda Pontianak. Hasil nilai *posttest* siswa kelas SMA Wisuda Pontianak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi SPLTV dengan nilai rata-rata sebesar 80% kriteria efektif.

PEMBAHASAN

Proses pengembangan media *powerpoint* interaktif dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D Thiagarajan yang meliputi empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*)

saja yang dikarenakan oleh subjek penelitian hanya meliputi satu sekolah dan juga kendala waktu serta keuangan peneliti sehingga tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan oleh peneliti.

Pada tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu tahap pendefinisian (*define*), yang mana pada tahap ini akan dimulai dari analisis awal terlebih dahulu yang tujuannya untuk mengetahui serta menetapkan masalah dasar yang dihadapi di dalam proses pembelajaran baik siswa maupun guru yang diperoleh melalui observasi ke sekolah yang bersangkutan. Setelah itu, akan dilanjutkan dengan mengidentifikasi kebutuhan oleh peneliti guna untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya.

Pada tahap kedua yaitu melakukan tahap *Design* (Perancangan) peneliti mulai merancang lembar instrumen penilaian atau angket respon siswa dan guru hingga merancang media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* tersebut. Media video pembelajaran yang dibuat berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Untuk produk ini dibuat menggunakan *link* aplikasi *canva* yaitu www.canva.com, untuk desain *background* semuanya sudah ada di dalam aplikasi *canva* tersebut tinggal pilih saja mana yang mau digunakan.

Setelah tahap perancangan selesai dibuat, maka masuk ketahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*) yang mana pada tahap ini terdiri atas validasi, revisi, uji coba terbatas hingga produk akhir. Produk yang telah divalidasi oleh para ahli akan direvisi oleh peneliti sesuai dengan saran dan komentar dari validator, media yang dibuat dan telah direvisi akan diuji cobakan ke subjek penelitian sehingga didapatkanlah hasil produk akhir.

Media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini di rancang sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh siswa disekolah. Media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini meliputi *background* yang sangat menarik, serta tulisan yang ada di video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* mudah dimengerti oleh siswa dan video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini dirancang sesuai dengan pembelajaran yang ada disekolah. Dengan adanya video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini membuat siswa lebih antusias dalam belajar dan membuat pelajaran matematika lebih asik dan tidak membosankan.

Selanjutnya untuk mengetahui nilai dari kelayakan suatu produk yang dikembangkan dapat dilihat dari tiga aspek yang meliputi antara lain: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Untuk yang pertama yaitu validasi video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* dengan nilai rata-rata sebesar 83,33% dengan kriteria sangat valid. Pada saat melakukan penilaian terhadap validasi instrument, terdapat saran maupun komentar dari validator ahli terhadap media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* sehingga ada beberapa bagian di dalam media yang perlu direvisi dan diperbaiki serta ditambahkan pada media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*.

Setelah media video pembelajaran divalidasi oleh validator, tahap berikutnya adalah peneliti melakukan tahap berikutnya yaitu dengan uji coba siswa di sekolah SMA Wisuda Pontianak.

Setelah peneliti melakukan uji coba soal dan melakukan sebuah perhitungan terhadap hasil dari uji coba soal hasilnya sangat tinggi sehingga layak untuk digunakan untuk uji coba terbatas dilapangan. Uji coba terbatas ini dilakukan disekolah SMA Wisuda Pontianak dan tujuan dari pada uji coba terbatas ini adalah untuk melihat kepraktisan dan keefektifan dari media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* yang dikembangkan. Untuk hasil nilai dari kepraktisan ini dilihat dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Dari hasil perhitungan angket respon guru terdapat hasilnya dengan nilai 93,33% dengan kategori sangat praktis. Dan untuk angket respon siswa hasil perhitungannya adalah 97,33% dengan kategori sangat praktis. Jadi untuk nilai rata-rata dari angket respon guru dan angket respon siswa dengan perolehan nilai 95,33% maka dari hasil rata-rata respon guru dan siswa tergolong sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan disekolah belum menerapkan pembelajaran menggunakan media sehingga ketika peneliti menampilkan media yang dikembangkan berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* membuat siswa dan siswi merasa termotivasi dan lebih semangat belajar karena dengan adanya media membuat siswa tidak merasa bosan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* pada materi SPLTV kelas x SMA Wisuda Pontianak layak untuk digunakan. (1) kevalidan pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* pada materi SPLTV kelas X SMA Wisuda Pontianak dikategorikan sangat valid. (2) kepraktisan pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* pada materi SPLTV kelas X SMA Wisuda Pontianak dikategorikan sangat praktis. (3) keefektifan pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* pada materi SPLTV kelas X SMA Wisuda Pontianak dikategorikan efektif. Adapun saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian yaitu diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* yang berbeda dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Muslihudin, A. (2019). Implementasi model discovery learning berbantuan video dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sukanangan. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(1), 74-86.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan*, 3(1).
- Setyawan, A. (2022). Penggunaan model pembelajaran problem based learning meningkatkan hasil belajar matematika materi barisan dan deret. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 149-156.
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah belajar desain grafis dengan aplikasi Canva*. Diva Press.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan media animaker materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator di kelas IV SD UMP. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 5(1), 1-11.
- Armelia, D., Prihatin, I., & Susiaty, U. D. (2019). Pengembangan media pocket book berbasis discovery learning terhadap kemampuan pemahaman matematis. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(3).
- Ilmiyah, K., & Krishernawan, I. (2020). Pengaruh Ulasan Produk, Kemudahan, Kepercayaan, Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Pada Marketplace Shopee Di Mojokerto. *Maker: Jurnal Manajemen*, 6(1), 31-42.