



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 6271 - 6279

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA

Farida Rahmawati^{1✉}, Ragil Idam Widiyanto Atmojo²

Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: faridapascauns@student.uns.ac.id¹, idamragil@fkip.uns.ac.id²

Abstrak

Pendidikan di abad 21 berbeda dengan abad sebelumnya. Pendidikan abad 21 bersifat konstruksional dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran harus dapat mengembangkan keterampilan *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, collaboration*. Oleh sebab itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menumbuhkan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran yang variatif dan berbasis digital sesuai dengan perkembangan pendidikan abad 21. Tujuan dari kajian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berbasis digital yaitu berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Kajian ini menggunakan metode tinjauan pustaka. Hasil dari kajian ini yaitu video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan perkembangan Pendidikan abad 21 yaitu segala aspek memanfaatkan teknologi dalam kehidupan. Selain itu, akses dan pengoperasian aplikasi canva mudah dipahami dan ekonomis. Jadi video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu solusi tepat sebagai penunjang guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di abad 21.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Canva, Ilmu Pengetahuan Alam, Abad 21.

Abstract

Education in the 21st century is different from the previous century. 21st century education is constructional and utilizes information and communication technology. Learning must be able to develop critical thinking and problem solving skills, creativity and innovation, communication, collaboration. Therefore, teachers must be creative and innovative in creating learning that fosters higher-order thinking in students. One of them is the selection of digital-based and varied learning media in accordance with the development of 21st century education. The purpose of this study is to describe innovative and creative digital-based learning media in the form of learning videos using the Canva application in Natural Science learning. This study uses a literature review method. The results of this study are learning videos using the Canva application in Natural Science learning are one of the interesting and innovative learning media in accordance with the development of 21st century education, namely all aspects of utilizing technology in life. Plus, accessing and operating the Canva app is easy to understand and economical. So learning videos using the Canva application in Natural Science learning are one of the right solutions to support teachers in developing digital-based learning media in the 21st century.

Keywords: Learning Videos, Canva, Natural Sciences, 21st Century.

Copyright (c) 2021 Farida Rahmawati, Ragil Idam Widiyanto Atmojo

✉ Corresponding author :

Email : faridapascauns@student.uns.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis *student centered*, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni et al., 2021). Pemerintah Indonesia mendukung pembelajaran abad 21 yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 yang yaitu 1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, 2) kreativitas dan inovasi, 3) komunikasi, dan 4) kolaborasi, atau dikenal dengan keterampilan 4C (*critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, coloboration*) (Abbas, 2021). Di abad 21 ini pendidikan moral merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi (Foroushani et al., 2012), sehingga peserta didik kelak akan menjadi pribadi unggul tidak hanya di bidang kognitif dan afektif tetapi juga afektifnya. Pada pembelajaran juga dikemas secara inovatif tidak monoton dengan metode menghafal seperti pendidikan di abad sebelumnya. Melibatkan secara langsung dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Salah satunya yaitu pembelajaran yang lebih banyak kegiatan diskusi diantara peserta didik (Teo, 2019), penggunaan media yang bervariasi berbasis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi akan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang trendi di abad 21 saat ini (Peña-Ayala, 2021). Pembelajaran yang disajikan harus dapat menumbuhkan sikap kritis, kreatif (Suryandari K.C., Rokhmaniyah, 2021) dan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Guru juga harus memiliki keterampilan yang menunjang tugas profesionalnya (Haug & Mork, 2021). Selain pada media, pengembangan model pembelajaran berbasis PBL (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu penerapan model yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 (Yunianto et al., 2020; Fitri et al., 2020).

Berdasarkan hasil dari penelusuran kepada beberapa guru Sekolah Dasar di beberapa kota di Indonesia, mengenai media atau bahan ajar pembelajaran berbasis digital yang sering digunakan khususnya pada pembelajaran IPA diperoleh fakta bahwa media yang sering digunakan adalah video pembelajaran karena terbukti efektif tetapi membutuhkan waktu yang panjang pada saat *editing* dan terbatas. Bertitik tolak dari hal tersebut maka video pembelajaran menggunakan aplikasi canva menjadi solusi yang tepat dan inovatif. Media pembelajaran dapat berbentuk audio, visual atau audio visual. Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik. Video pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, hal ini juga termasuk bentuk pengembangan profesional guru dalam mengeksplorasi penggunaan video dalam pembelajaran (Danish et al., 2021). Salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan video pembelajaran adalah canva (Salam & Mudinillah, 2021). Aplikasi canva adalah alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat video kapanpun, di manapun. Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih *template*, fitur-fitur, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Garris Pelangi, 2020). Media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi canva ini efektif dan efisien bagi guru, guru dari segala penjurur dapat menggunakan aplikasi ini. Bahkan ada pelatihan khusus guru dalam pengoperasian aplikasi canva ini seperti pelatihan pada para guru salah satu sekolah di kota Jember (Rusdiana et al., 2021), pelatihan tersebut guna menunjang kebutuhan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video pembelajaran, aplikasi ini juga dapat digunakan dalam pembuatan modul, presentasi, poster, kartu bergambar dll. Objek yang dipilih dapat didesain dengan animasi sesuai dengan kebutuhan yang akan lebih menarik jika di presentasikan (Zulherman, 2021).

Berdasarkan penelitian *pertama* (Yoon et al., 2021), video dapat berbasis *online* dan diakses langsung oleh peserta didik sehingga peserta didik belajar mandiri dalam menemukan informasi. Pada kajian ini menarik dan sesuai tuntutan Pendidikan di abad 21 karena pembelajaran berbasis digital memanfaatkan

jaringan. Tetapi hasil temuannya terdapat dua kelompok peserta didik yang aktif dan peserta didik yang pasif. Peserta didik yang aktif menunjukkan prestasi belajar yang lebih tinggi daripada peserta didik pasif. Peserta didik yang aktif sering menunjukkan penggunaan interaksi sosial, pencarian informasi, dan konfigurasi lingkungan, sementara peserta didik pasif hanya menunjukkan sering browsing. Dapat disimpulkan dari hasil penelian tersebut bahwa *controlling* merupakan hal penting dalam pengaksesan pembelajaran secara online. Contoh penelitian *kedua* (Hoang & Zhou, 2021), penelitian ini mengkaji tentang permasalahan video pembelajaran yang membutuhkan banyak fitur, konsep dll. Sehingga resolusi yang dihasilkan juga besar. Hal ini yang menjadi saran pada penelitian ini yaitu untuk penelitian selanjutnya diberikan berdasarkan kendala saat ini. peneliti pada kajian tersebut menyimpulkan bahwa untuk manfaat jangka panjang, kompleksitas komputasi merupakan masalah utama yang perlu dipecahkan terutama pada *decoder-end*. *Ketiga*, penelitian (Risky, 2019), tentang analisis penggunaan media teknologi video pembelajaran pada materi IPA Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut bahwa penggunaan video dalam pembelajaran IPA mendapat perhatian khusus bagi peserta didik dan guru, peserta didik tertarik dan lebih fokus. *Keempat*, peneliti (Winarni et al., 2021), mengkaji tentang efektifitas media pembelajaran berupa video dalam meningkatkan literasi numerasi dan digital siswa dan hasilnya terbukti efektif. Pada penelitian tersebut menarik tetapi akan lebih menarik jika video pembelajaran tersebut memiliki keterangan penjelas sehingga akan menarik pembaca karena spesifik dalam penggunaan media tersebut.

Dari penelitian sebelumnya yang relevan dapat dikatakan bahwa pada video pembelajaran canva dapat menjadi salah satu solusi karena video pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva ini terdapat pilihan ukuran dan jenis file ketika akan *download* hasil video sehingga kita dapat memilih sesuai dengan kebutuhan. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran. Pada kajian ini contoh pengaplikasiannya pada pembelajaran IPA atau disebut *natural science*. IPA merupakan pembelajaran mengenai alam sekitar atau hal yang bersifat ilmiah. Banyak materi pembelajaran IPA yang membutuhkan pemahaman. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva merupakan salah satu upaya untuk membantu guru dalam menyajikan secara semi konkret gambaran materi yang luas dan sulit dijangkau secara fisik sehingga dapat mudah difahami peserta didik (Wenda, 2016). Contohnya pada materi planet tema menjelajah luar angkasa, video dapat dibuat animasi yang menampilkan obyek semi konkret. Sehingga peserta didik akan tertarik dan mudah memahami. Tujuan pada kajian ini adalah mendiskripsikan media berupa video pembelajaran yang inovatif menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA materi menjelajah luar angkasa. Video tergantung pada kreatifitas guru dalam memilih fitur dan desain yang sesuai dengan kebutuhan materi.

METODE

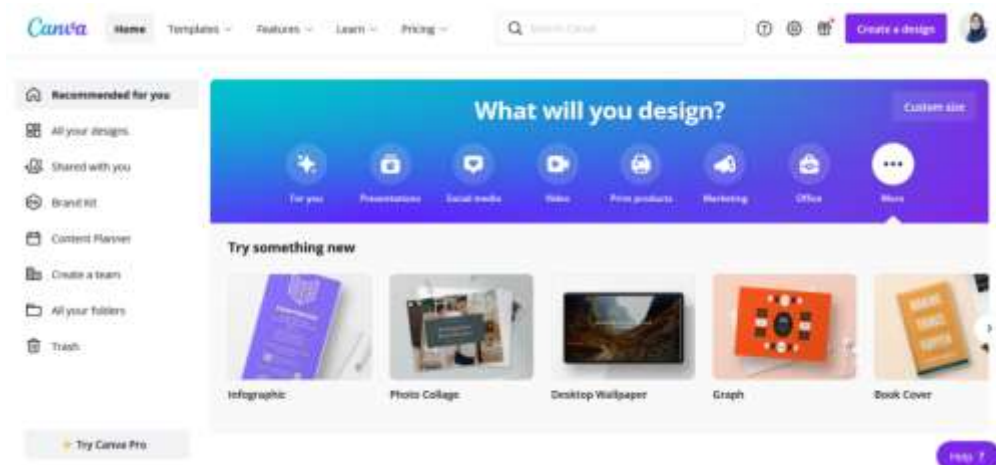
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *study* kepustakaan (Prasela et al., 2020). Penulis di awal kegiatan mengajukan pertanyaan kepada beberapa guru di beberapa sekolah melalui *google form* untuk mengetahui media pembelajaran berbasis digital apa yang biasa mereka gunakan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi dasar melakukan kajian lebih lanjut mengenai media pembelajaran berbasis digital apa yang tepat sebagai referensi dalam pembelajaran di abad 21. Kemudian Mengumpulkan informasi dan data yang berkaitan dengan variabel pada topik kajian. Kemudian mencari referensi melalui jurnal internasional maupun nasional, serta melalui elektronik *book*. Selanjutnya, penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi dan mencari informasi dari data yang relevan, menganalisis hasil, kemudian mengembangkan dan menyampaikan gagasan berdasarkan sudut pandang dan pemahaman penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media yang banyak digunakan guru dalam pembelajaran secara daring. Namun guru terkendala waktu karena membuat video membutuhkan waktu yang panjang. Dari hasil angket yang telah diisi oleh beberapa guru Sekolah Dasar diketahui bahwa pembelajaran masih online. Jadi media video pembelajaran ini sering digunakan dalam menyampaikan materi. Video pembelajaran yang digunakan banyak menggunakan video yang sudah jadi yaitu dari youtube karena memikirkan waktu, biaya dan kerumitan. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk pembuatan video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Guru juga dapat memilih pemakaian secara gratis atau berbayar. Desain yang tersedia bervariasi dari segala bidang. Baik kebutuhan di bidang Pendidikan, maupun non Pendidikan bahkan untuk keperluan iklan dan bisnis juga tersedia (Triningsih et al., 2021).

Video pembelajaran ini dapat digunakan pada saat pembelajaran daring (Salam & Mudinillah, 2021) atau pembelajaran langsung atau luar jaringan. Hasil video pembelajaran melalui canva ini dapat diakses di galeri tanpa menggunakan jaringan internet, jadi siswa dapat memutar ulang video ketika ada hal yang belum difahami. Langkah-langkah dalam pembuatan video melalui aplikasi canva ini yaitu sebagai berikut:

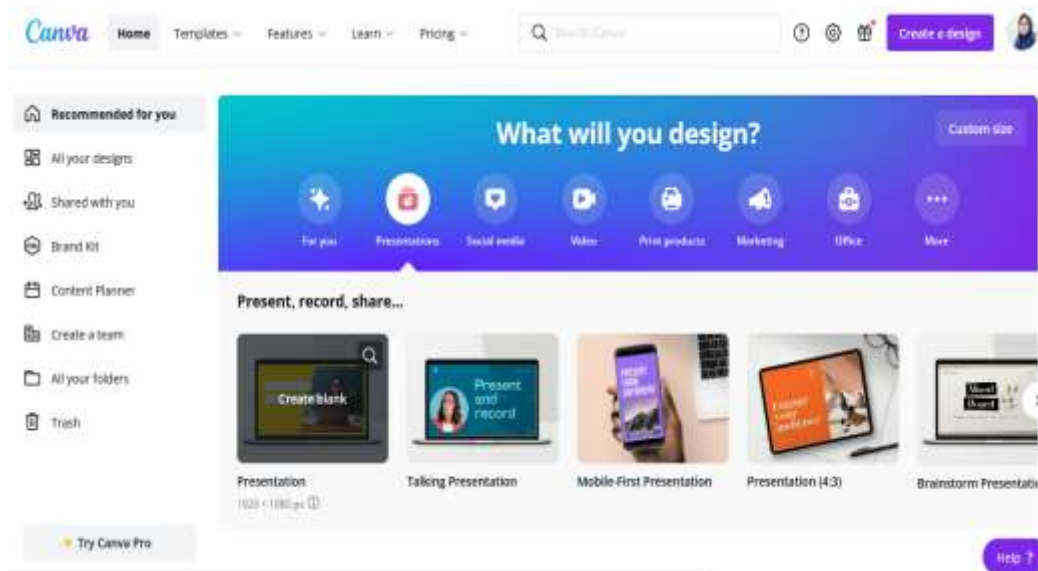
(1) Membuka laman canva https://www.canva.com/id_id/ daftar menggunakan akun google.



Gambar 1: Halaman Depan Aplikasi Canva

Membuka laman canva tidak hanya dapat dibuka melalui kompiuter tetapi juga dapat diakses melalui handphone jadi jika dapat diakses dimana dan kapan aja tanpa harus membawa laptop atau komputer selama dalam jaringan. Karena saat ini teknologi informasi dan komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia era society 5.0 maka jaringan atau internet merupakan kebutuhan bagi manusia millennial saat ini. Guru juga harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Segala sesuatu yang berkaitan dengan pengetahuan harus terus maju dan mau belajar sehingga dapat men *transfer* ilmunya Kembali kepadapeserta didik dengan kemasan yang inovatif dan menarik.

(2) Memilih desain presentasi



Gambar 2: Pilihan desain

Ketika memilih desain presentasi, maka akan muncul banyak pilihan. Pilih jenis presentasi yang sesuai dengan kebutuhan. Tidak hanya desain jenis presentasi tetapi juga tampilan layar dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Jika ingin membuat video pembelajaran sekaligus modul maka dapat memilih pada *create design* dan pilih A4.

(3) Memilih template tema Pendidikan

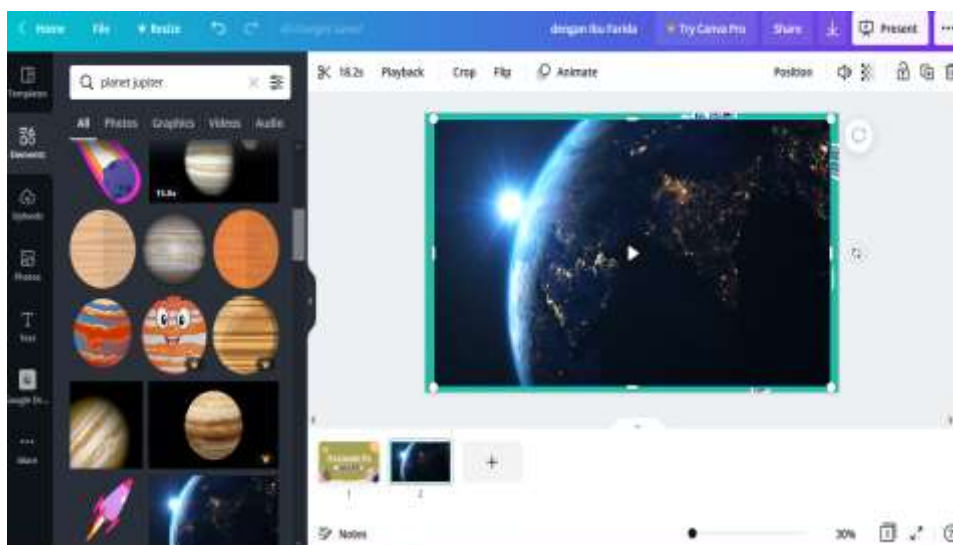


Gambar 3: Contoh Template Tema Pendidikan

Pada gambar di atas merupakan contoh template tema Pendidikan. Pada template yang sudah dipilih tersebut dapat diubah Kembali dengan menambahkan atau menghilangkan hal yang tidak sesuai atau tidak

diperlukan. Warna juga dapat diubah sesuai dengan keinginan. Objek atau gambar yang dimasukkan ke dalam template dapat di ubah ketebalan keberadaan benda tersebut atau tranparasi.

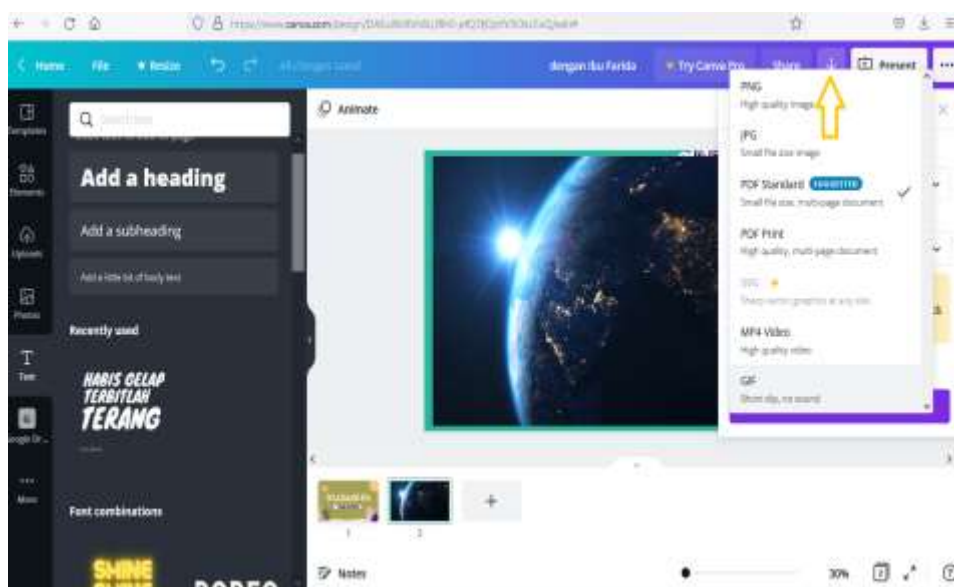
(4) Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 4: Contoh Pilihan Gambar atau Animasi Bergerak

Pada gambar diatas dapat dilihat ada berbagai pilihan. Pengguna dapat memilih gambar sesuai yang sesuai dengan kebutuhan. Contoh pada gambar di atas adalah video animasi bergerak pada planet. selain pilihan dari gambar yang sudah tersedia di canva, juga dapat menggunakan gambar koleksi pribadi yang tersimpan di folder komputer atau *handphone* jika mengakses melalui *handphone*. Jika menginginkan Gambar atau obyek yang lain maka ketik saja sesuai keinginan dengan cara klik *elements* kemudian ketik pencarian, misalnya ketik “planet jupiter” maka akan muncul pilihan gambar seperti di atas, pilih gambar yang bertanda *free* jika ingin gratis, selain bertanda *free* makan gambar tersebut berbayar. Jika mau menambahkan tulisan, dapat klik bagian kiri pada tanda “T” yang berarti *text*. Teks dapat didesain berdasarkan *font*, *size*, *effects and colours*. Jika ingin menambahkan suara guru atau music, maka dapat memilih icon *audio* pada sisi kiri dibawah icon *text*. Untuk lama nya tampilan perhalaman dapat disesuaikan pada icon jam (*edit timing*) bagian atas.

Kemudian jika ingin berpindah pada halaman berikutnya maka klik tanda *plus* pada bagian bawah desain yang telah dibuat. Halaman berikutnya dapat memilih lagi template yang sesuai keinginan. Setelah semua desain jadi maka dapat di *download* sesuai kebutuhan, dapat berupa file PNG, JPG, PDF standard, PDF Print, MP4 Video, atau GIF. Berikut tampilan pilihan tipe file untuk di *download*. Perhatikan tanda panah kuning pada gambar, jika kebutuhan untuk video pembelajaran maka pilih MP4 Video.



Gambar 5: Pilihan Jenis Download File Desain

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21. Desain yang tersedia bervariasi tergantung pada kreativitas guru dalam mengembangkan desain yang tersedia pada aplikasi tersebut. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva cocok pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu dengan materi ilmiah di kehidupan sehari-hari yang memerlukan pemahaman mendalam seperti pada materi planet. Planet adalah benda langit yang sulit dijangkau. Dengan video pembelajaran melalui aplikasi canva ini dapat mendesain animasi gambar benda bergerak seolah-olah dapat dirasakan secara nyata atau benda yang disajikan bersifat semi konkret.

Video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva ini menarik, sehingga perlu dilakukan penelitian selanjutnya dengan mempraktikkan langsung kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media tersebut atau untuk menganalisis kreatifitas guru dalam mengembangkan media tersebut berdasarkan perkembangan pendidikan di abad 21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Universitas Sebelas Maret Surakarta sebagai Lembaga Penelitian yang mendukung pelaksanaan penelitian ini serta tim pengelola Jurnal Basicedu yang telah memberikan *review* dan masukan atas terbitnya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2021). *21st-Century Skills And Social Studies Education*. 2(March), 82–92. <https://doi.org/10.20527/lis.v2i2.3066>
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137–

- 6278 *Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA – Farida Rahmawati, Ragil Idam Widiyanto Atmojo*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
142. <https://doi.org/10.53696/27214834.66>
- Danish, J. A., Johnson, H., Nicholas, C., Cross Francis, D., Hmelo-Silver, C. E., Park Rogers, M., Askew, R., Gerber, A., & Enyedy, N. (2021). Situating Video As Context For Teacher Learning. *Learning, Culture And Social Interaction*, 30(PA), 100542. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2021.100542>
- Fitri, M., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi Keterampilan Abad 21 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Gantang*, 5(1), 77–85. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1609>
- Foroushani, Z. J.-A., Mahini, F., & Yousefy, A. R. (2012). Moral Education As Learner's Need In 21 Century: Kant Ideas On Education. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 47, 244–249. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.646>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 Pemanfaatan*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Haug, B. S., & Mork, S. M. (2021). Taking 21st Century Skills From Vision To Classroom : What Teachers Highlight As Supportive Professional Development In The Light Of New Demands From Educational Reforms. *Teaching And Teacher Education*, 100, 103286. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103286>
- Hoang, T. M., & Zhou, J. (2021). Recent Trending On Learning Based Video Compression: A Survey. *Cognitive Robotics*, 1(July), 145–158. <https://doi.org/10.1016/j.cogr.2021.08.003>
- Peña-Ayala, A. (2021). A Learning Design Cooperative Framework To Instill 21st Century Education. *Telematics And Informatics*, 62(May), 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101632>
- Prasela, N., Witarsa, R., & Ahmadi, D. (2020). Kajian Literatur Tentang Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 209–216. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1218>
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. <https://doi.org/10.29303/jpmi.v3i2.952>
- Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning In Mts Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. 23(2), 101–111. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.20650>
- Suryandari K.C., Rokhmaniyah, W. (2021). *European Journal Of Educational Research*. 10(3), 1329–1340. <https://doi.org/10.12973/Eu-Jer.10.3.1329>
- Teo, P. (2019). *Learning , Culture And Social Interaction Teaching For The 21st Century : A Case For Dialogic Pedagogy*. 21(January), 170–178. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.009>
- Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama
- Wenda, D. D. N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Untuk Pembelajaran Ipa Sd. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 3(1), 39–50. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v3i1.366>
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, & Rohati. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa Pendidikan Matematika , Universitas Jambi , Kota Jambi , Indonesia E-Mail : Abstrak Pendahuluan Penggunaan Media Pembelajaran Di Era Digital Sangat Dib. 0(2), 574–583. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>

- 6279 *Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA – Farida Rahmawati, Ragil Idam Widiyanto Atmojo*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Yoon, M., Lee, J., & Jo, I. H. (2021). Video Learning Analytics: Investigating Behavioral Patterns And Learner Clusters In Video-Based Online Learning. *Internet And Higher Education*, 50(April), 100806. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2021.100806>
- Yunianto, T., Suyadi, S., & Suherman, S. (2020). Pembelajaran Abad 21: Pengaruhnya Terhadap Pembentukan Karakter Akhlak Melalui Pembelajaran STAD Dan PBL Dalam Kurikulum 2013. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 203. <https://doi.org/10.25273/Pe.V10i2.6339>
- Zulherman, H. G. P. P. (2021). *Analysis Of The Needs Of Animated Video Media Based On The Canva Application In Science*. 6(April), 22–29. <https://doi.org/10.24905/Psej.V6i1.43>
- Canva Aplication. https://www.canva.com/id_id/