



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 10164 - 10173

Research & Learning in Elementary Education

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



## Pengembangan Konten Video Pembelajaran Materi Gerak dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Hesti Gustini<sup>1</sup>, Yayat Ruhiat<sup>2</sup>✉

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [7772210026@untirta.ac.id](mailto:7772210026@untirta.ac.id)<sup>1</sup>, [yruhiat@untirta.ac.id](mailto:yruhiat@untirta.ac.id)<sup>2</sup>

---

### Abstrak

Perkembangan kehidupan yang terus berkembang dan berinovasi menuntut kita untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam segala aspek, termasuk pendidikan. Proses pembelajaran akan dirasa mudah dengan memanfaatkan teknologi. Untuk mempercepat pemahaman materi pembelajaran dilakukan penelitian pengembangan konten pembelajaran dengan menggunakan media canva. Penelitian dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk berupa konten materi gerak. Materi tersebut, dikembangkan ke dalam format visual dan audiovisual dengan menggunakan aplikasi canva. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model Pengembangan ADDIE. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah lima fase dari paradigma ini. Uji ahli materi dan ahli materi dilakukan untuk menilai konsistensi media dan substansi. Validitas produk yang ditentukan oleh kedua ahli menghasilkan kategori sangat layak. Uji ahli materi dan ahli materi dilakukan untuk mengetahui koherensi antara media dan materi. Hasil validitas produk oleh kedua ahli diperoleh kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 90,06% yang termasuk kedalam kriteria "sangat valid" dan hasil validasi materi memperoleh rata-rata 80,91% yang termasuk kedalam kriteria "valid". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi gerak dengan menggunakan aplikasi canva dapat diujicobakan pada pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan Konten, Video Pembelajaran, Aplikasi Canva, Produk Media, Metode R & D

### Abstract

*The development of life that continues to develop and innovate requires us to be able to use technology in all aspects, including education. The learning process will be felt easy by utilizing technology. To accelerate the understanding of learning materials, research on the development of learning content was carried out using Canva media. The research was conducted to produce a product in the form of motion material content. These materials were developed into visual and audiovisual formats using the Canva application. To attain this objective, Research and Development (R&D) research and the ADDIE Development model are utilized. Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation are the five phases of this paradigm. The material expert and material expert tests were administered to assess the consistency of the media and the substance. The validity of the product as determined by the two experts yielded a very viable category. The results of the media expert validation obtained an average of 90.06% which was included in the "very valid" criteria and the material validation results obtained an average of 80.91% which was included in the "valid" criteria.*

**Keywords:** content development, learning videos, canva apps

---

Copyright (c) 2022 Hesti Gustini, Yayat Ruhiat

✉ Corresponding author :

Email : [7772210026@untirta.ac.id](mailto:7772210026@untirta.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3378>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 6 Tahun 2022

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan yang terus berkembang dan berinovasi menuntut kita untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam segala aspek, termasuk pendidikan. Pendidikan mempunyai peran dalam upaya mempersiapkan generasi selanjutnya yang siap menghadapi revolusi zaman. Selalu bekerja untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk bagaimana menggunakan teknologi secara efektif untuk mengajar (Das et al., 2016; Wu & Tai, 2016). Pemanfaatan teknologi akan mempermudah proses pembelajaran. Ketika pembelajaran terjadi, guru berperan sebagai fasilitator sekaligus sumber belajar siswa. Guru merupakan motivator dan fasilitator bagi siswa, oleh karena itu dia harus berkompoten dalam menghasilkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar dan pemahaman terhadap suatu ajaran (Yulianti et al., 2019).

Selama pandemi Covid-19, setiap aspek termasuk sekolah mengalami perubahan. Dalam kasus di mana sekolah online adalah cara untuk meminimalkan penularan. Sangat penting bahwa instruktur memiliki akses ke alat pembelajaran yang memungkinkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan imajinatif. Istilah “media pembelajaran” mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan sinyal dari pengirim ke penerima untuk mencetuskan ide, mempertahankan perhatian siswa, dan memotivasi mereka untuk belajar (Tafonao, 2018). Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menumbuhkan, membangkitkan, dan mempertahankan kemauan dan motivasi (Zulherman\* et al., 2021). Efektivitas proses pembelajaran sebagian bergantung pada kesiapan guru (Rahmatullah et al., 2019). Konsekuensinya, pendidik mampu memahami sains dan teknologi, serta pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas (Ramli et al., 2018). Namun pada kenyataannya masih ada guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran baru dan tidak menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran. (Tafonao, 2018).

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat membantu dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi belajar yang diajarkan karena dilakukan komunikasi dua arah. Keadaan ini menuntut para guru untuk melakukan inovasi agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang ada di sekitarnya (Syah, 2020). Media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan pembelajaran yang menarik salah satunya adalah video animasi. Sehingga guru diminta untuk mampu mengembangkan pembelajaran yang inovatif serta kreatif yang terintegrasi dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Maryanti & Kurniawan, 2018). Gabungan dari media audio visual yang bergerak ini merupakan video animasi, dengan demikian peserta didik dapat memahami suatu pembelajaran dari yang mereka lihat dan dengar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA mempunyai konsep abstrak yang dapat menimbulkan kesalahpahaman oleh peserta didik. Materi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) harus relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, agar peserta didik dapat merasakan bahwa pengetahuan yang diterima berguna untuk kehidupan nyata (Dwipayana et al., 2020). Kehadiran film animasi dalam proses pembelajaran memudahkan guru dalam menyajikan konten, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, dan dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap topik (Kurniawan et al., 2018). Selain itu, film animasi dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan menambah penyajian materi pelajaran yang menarik, terutama pada masa pembelajaran daring (Rahmatullah et al., 2020). Oleh karena itu, mengubah konten Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi film animasi membantu melibatkan dan menginspirasi siswa untuk belajar.

Materi Kelas VIII yang dipilih untuk diubah menjadi media video animasi menggunakan aplikasi Canva adalah konten murni gerak. Canva adalah program untuk menghasilkan video instruksional (Salam & Mudinillah, 2021). Canva adalah aplikasi desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran. Guru hanya perlu menggunakan dan menjalankannya karena mereka dapat memilih desain yang menarik dari template, fitur, dan kategori berdasarkan kebutuhan tema (Garris Pelangi, 2020). Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar oleh pendidik di seluruh dunia yang merasa bermanfaat dan efisien.

Sesuai dengan evolusi abad ke-21, salah satu media pembelajaran yang menarik dan unik adalah penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran ilmiah (Rahmawati & Atmojo, 2021). Dengan materi pembelajaran berupa animasi animasi, topik-topik ilmiah yang abstrak dapat dikonkritkan selama pendidikan sains. Hal ini dapat menginspirasi anak untuk terlibat dalam kegiatan belajar (Ananda, 2017). Karena program Canva dapat menampilkan teks, video, animasi, musik, foto, dan grafik sesuai dengan tampilan yang diinginkan, hal itu dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka memahami materi kuliah (Tanjung & Faiza, 2019). Alat Canva ini dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat video animasi yang inventif dan menarik untuk materi "Gerak Lurus".

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diejelaskan sebelumnya, peneliti mengangkat permasalahan tersebut dengan judul "Pengembangan Konten Video Pembelajaran Materi Gerak dengan Menggunakan Media Canva". Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa konten materi gerak dan mengetahui kelayakan konten tersebut.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini memiliki 5 tahap yaitu (1) *Analysis* yaitu tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan observasi dalam mengidentifikasi permasalahan (2) *Design* yaitu tahapan selanjutnya dalam prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis (3) *Development* yaitu media yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva online (4) *Implementation* yaitu merupakan tahapan yang menerapkan hasil media pembelajaran interaktif berbasis canva dalam pembelajaran and (5) *Evaluation* yaitu dimana peneliti mengolah data untuk melihat hasil validitas media, kepraktisan media, serta kemampuan berpikir kritis dan respon siswa (Dadi et al., 2019) namun pada penelitian ini berfokus pada tahap Analisis, Desain dan Development. Model pengembangan ini merupakan model yang lebih memfokuskan pada produk sehingga sesuai digunakan untuk mengembangkan konten video animasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi gerak lurus.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Analisis data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media:

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

Penjelasan:

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

**Tabel 1**  
**Presentase Kriteria Validitas**

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak valid

(Jannah & Julianto, 2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang berjudul "Pengembangan Konten Video Pembelajaran Materi Gerak dengan Menggunakan Aplikasi Canva" Tahapan model Pengembangan ADDIE dalam penelitian Research and Development (R&D) telah selesai. Konten video animasi yang dibuat menggunakan alat Canva merupakan hasil

dari penelitian ini. Paradigma ADDIE sering diterapkan pada pengembangan instruksional, tetapi juga dapat diterapkan pada pembuatan model, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar (Puspasari, 2019). Langkah-langkah pengembangan konten IPA di Canva adalah sebagai berikut:

### **Tahapan Analisis (Analysis)**

Pengembang mengevaluasi kurikulum dan materi IPA kelas VIII yang berpotensi untuk dijadikan bahan penelitian. Konten pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari jarak dan perpindahan, serta kelajuan dan kecepatan, dalam konteks gerak lurus. Konten akan bersifat visual dan audio-visual. Setelah melihat video pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat menjelaskan pengertian jarak dan perpindahan, serta kelajuan dan kelajuan. Pada tingkat ini, hasil analisis dievaluasi sendiri dan ditingkatkan melalui tinjauan kolaboratif dengan teman sejawat.

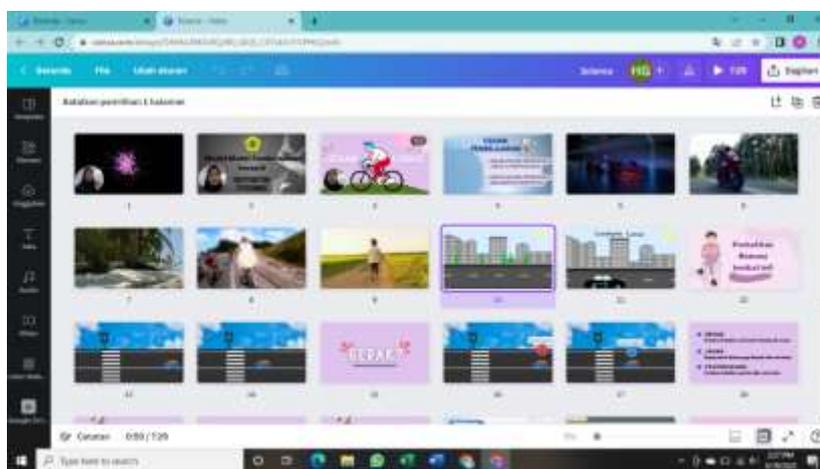
### **Tahapan Desain (Design)**

Konsep pertama pembuatan konten ini berbentuk video animasi yang diawali dengan pembuatan flowchart yang menggambarkan proses penelitian yang berkaitan dengan teknik pembuatan video animasi. Kurikulum tersebut kemudian dianalisis dalam bentuk silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan materi pembelajaran. Setelah itu, kembangkan skenario dan papan cerita yang dijelaskan sebelumnya; berdasarkan temuan ini, umpan balik dan ide diikuti dengan perbaikan. Buat media dengan program Canva dengan menambahkan komponen dan mengimpor video dan audio setelah melakukan penyesuaian.

### **Tahapan Pengembangan (Development)**

Pada tahapan ini, peneliti mulai mengembangkan media yang sesuai dengan tahapan design dan berlandaskan tahapan pengembangan multimedia (TEGEH & Jampel, 2014) yang terdiri dari empat elemen media yaitu:

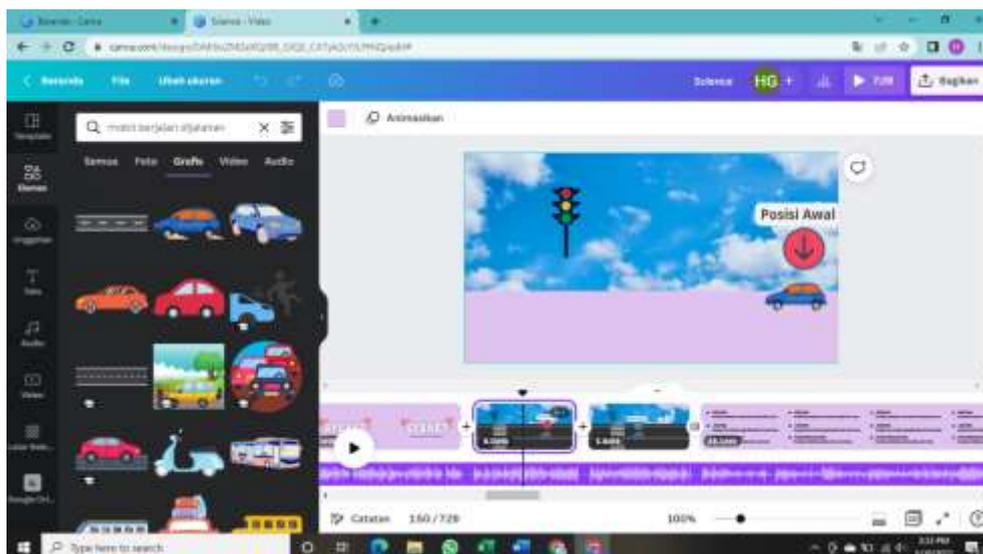
Gambar



**Gambar 1. Gambar yang digunakan dalam video pembelajaran**

Pemilihan gambar, jenis *font*, ukuran *font* serta harmonisasi dan kontras antara warna merupakan hal perlu diperhatikan dalam mengembangkan konten visual atau gambar.

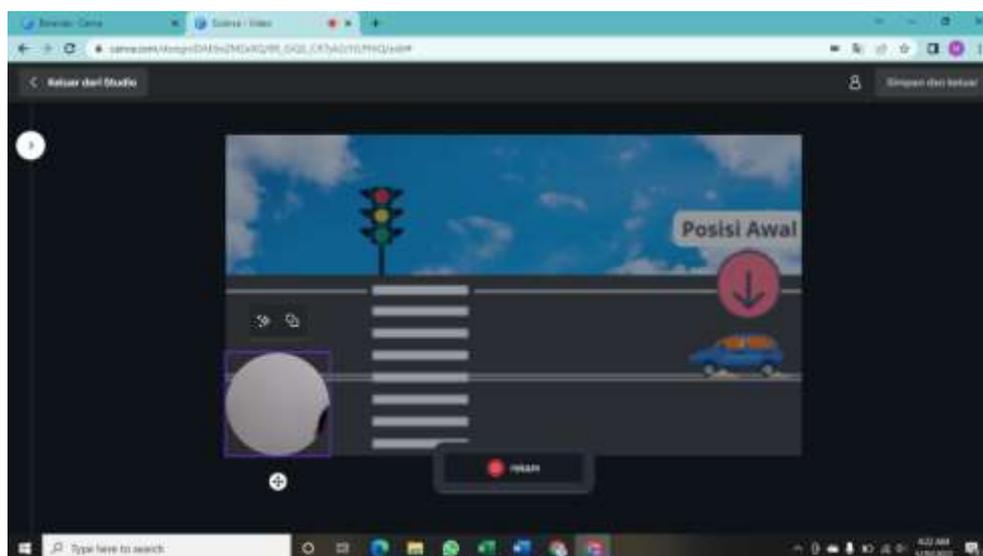
Langkah pertama pengembang yang dilakukan adalah mencari gambar yang terkait dengan materi. Misalnya pada materi pengertian jarak maka pengembang mencari gambar yang terkait dengan mengukur antara benda satu dengan yang lainnya, pengembang menggunakan gambar mobil. Pengembang menggunakan elemen yang telah disediakan pada aplikasi canva, sehingga lebih memudahkan pengembang dalam mendesain media tersebut.



**Gambar 2. Elemen pada Canva**

Selain itu bentuk desain yang digunakan berupa presentasi pendidikan yang memudahkan pengembang karena ukurannya sudah diatur oleh canva. Sebaiknya menggunakan jenis aplikasi canva profesional atau canva untuk pendidikan dikarenakan elemen yang tersedia lebih banyak dan beragam serta semua elemen tersebut dapat digunakan.

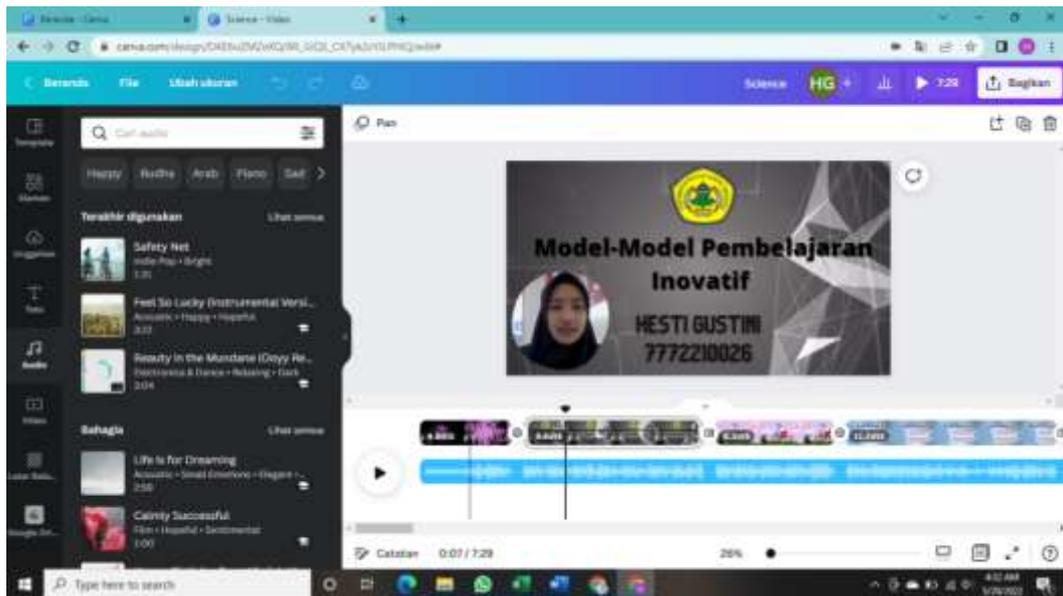
#### Audio



**Gambar 3. Proses perekaman suara**

Setelah pembuatan naskah suara untuk video animasi selama fase desain, langkah selanjutnya adalah memilih pengisi suara dan mulai merekam. Selama proses perekaman, developer menggunakan fungsionalitas aplikasi Canva.

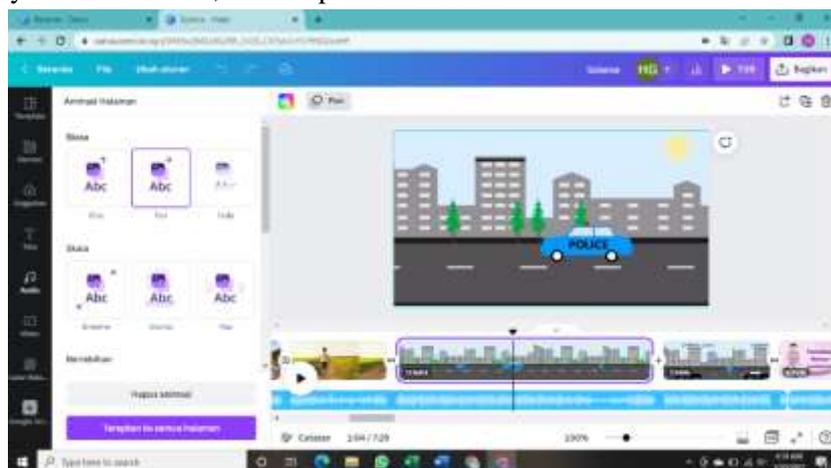
Pada langkah pertama, memilih *timeline slide* yang akan diisi suara lalu memilih fitur video kemudian memilih rekam diri sendiri. Tampilan studio rekaman pada canva terlihat pada Gambar 3. Selain itu pengembang juga menggunakan *background* dengan instrument musik pada fitur audio yang terlihat pada Gambar 4. Pengembang dapat menyesuaikan *background* yang sesuai pada masing-masing *slide* yang telah dikembangkan.



Gambar 4. Proses input *backsound* pada *slide*

#### Animasi

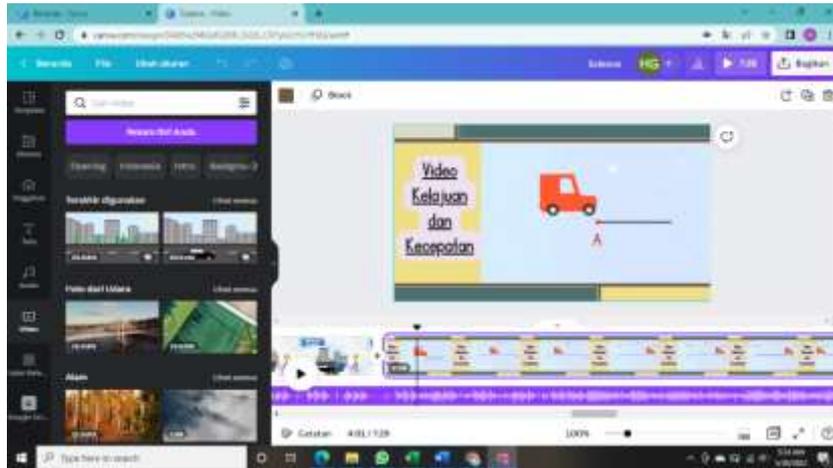
Pengembangan konten video animasi dilakukan dengan memanfaatkan elemen grafis dan mengatur efek animasi agar lebih nyata dan menarik, terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Proses *editing* video animasi

Pada langkah pertama pengembang memilih elemen gambar grafis yang sesuai dengan isi materi pada aplikasi canva. Setelah itu, pengembang melakukan proses *editing* dan penempatan tata letak gambar pada *slide* yang diatur disesuaikan dengan efek animasi serta *backsound* instrumen musik yang sesuai sehingga hasilnya lebih menarik. Pengembang juga mengatur waktu pada setiap *slide* untuk menghasilkan animasi yang sesuai.

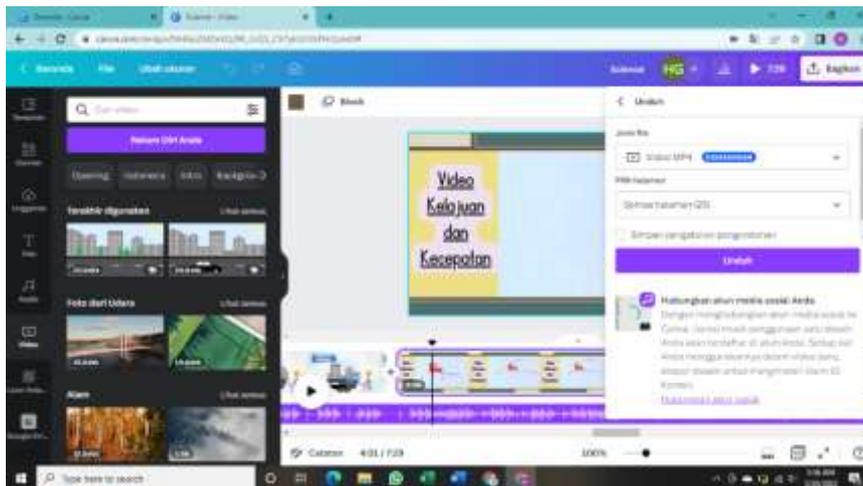
Video



Gambar 6. Proses editing video

Video dibuat oleh pembuat konten media dengan memperoleh video dari berbagai sumber. Pengembang hanya memangkas dan mengubah video menjadi konten sebelum menggabungkan video dengan tema yang sama dan relevan. Dalam pengembangan ini, semua ukuran media video telah diubah menjadi landscape-oriented agar sesuai dengan template presentasi yang dipilih.

Setelah semua elemen media dikembangkan, langkah berikutnya adalah mengunduh dengan format video mp4 seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Mengunduh video animasi

**Hasil Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva**

Ahli media dan materi menilai hasil uji kelayakan video animasi yang dihasilkan. Validasi media digunakan untuk mengevaluasi desain produk yang dilakukan oleh ahli berpengalaman (Dewanti et al., 2018). Tujuannya adalah untuk menentukan apakah media dan materi koheren atau tidak. Validasi dilakukan oleh validator berpengalaman luas yang mengevaluasi suatu produk berdasarkan referensi/aspek/indikator dalam instrumen validasi (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Berikut pemaparan analisis data dan tanggapan ahli media.

Validasi ahli media adalah M. Iqbal Arrosyad, M.Pd, Feni Kurnia, M.Pd dan Yurdayanti, M.Pd. Berikut ini hasil uji validasi ahli media dan ahli materi pada media video animasi berbasis aplikasi Canva.

**Tabel 2**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-RataPresentase	Kriteria
	Keselarasan tampilan dengan background.	1		

	Gabungan warna yang menarik.	2		
	Keselaras setting gambar dan animasi	3		
Visual	Kesesuaian antara penyajian gambar dengan materi yang dibahas	4	98%	Sangat Valid
	Tampilan animasi tulisan yang jelas dan menarik	5		
	Ilustrasi mudah dipahami serta sesuai dengan kehidupan sehari-hari	6		
	Kesesuaian <i>background</i> dengan narasi	7		
Audio	Suara terdengar jelas	8	88,9%	Sangat Valid
	Kesesuaian antara suara dengan animasi	9		
Kualitas	Kualitas video bagus	10	86,67%	Sangat Valid
Isi	Isi video runtut sesuai materi	11	86,67%	Sangat Valid
	Rata-Rata		90,06%	Sangat Valid

Hasil persentase rata-rata keseluruhan hasil validasi menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dengan rata-rata 90,06%. Ada komentar dan ide dari profesional media yang dapat membantu menyempurnakan potongan video dengan narasi yang hilang. Setelah mendapat saran dari validator materi dan validator media tentang berbagai komponen dilakukan perbaikan atau penyesuaian. (Silmi & Rachmadyanti, 2018).

**Tabel 3**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-Rata Presentase	Kriteria
Kelayakan Isi	Kesesuaian isi dengan KD dan Indikator	12	66,25%	Valid
	Penyajian materi sistematis	13		
	Ilustrasi yang mendukung kejelasan materi	14		
	Penampilan video menarik	15		
Kelayakan Penyajian	Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi	16	95,56%	Sangat Valid
	Kesesuaian kombinasi warna, tulisan dan gambar	17		
	Kejelasan ilustrasi gambar	18		
	Rata-Rata		80,91%	Valid

Hasil rata-rata presentase validasi ahli materi yang diperoleh yaitu 80,91%, menunjukkan bahwa materi dalam media video animasi berbasis aplikasi Canva tersebut termasuk ke dalam kriteria “Valid”. Komentar dan saran dari ahli materi yaitu diawali dengan penjelasan kompetensi dasar dan indikator pencapaian di awal video dan memperjelas isi materi yang diperuntukkan peserta didik pada tingkat SMP.

## KESIMPULAN

Media video pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran IPA tentang gerak pada kelas VIII SMP. Media video pembelajaran memenuhi kriteria valid berdasarkan tujuan penelitian ini. Hal ini menandakan bahwa konten video pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran. Film pembelajaran ini berfungsi sebagai pelengkap (pelengkap) latihan pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan berupa video animasi dapat dimanfaatkan di dalam kelas untuk memudahkan proses pembelajaran. Dengan mengadopsi konsep multimedia yang digariskan oleh Richard E. Mayer, film pembelajaran ini memasukkan teks, grafik, audio, dan animasi sebagai elemen multimedia. Produk akhir diharapkan dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan, khususnya dalam penciptaan sumber daya pembelajaran ilmiah untuk sekolah menengah pertama. Hasil validasi menunjukkan bahwa data yang dievaluasi oleh ahli media diperoleh kriteria sangat valid, sedangkan data yang divalidasi oleh ahli materi diperoleh kriteria valid.

Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan media pembelajaran ini akan diujicobakan pada siswa pada fase berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Dadi, I. K., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2019). Analisis Kebutuhan Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19375>
- Das, K., Gryseels, M., Sudhir, P., & Tan, K. T. (2016). Unlocking Indonesia's Digital Opportunity. *McKinsey & Company*, October, 1–28. [https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Locations/Asia/Indonesia/OurInsights/UnlockingIndonesias\\_digital\\_opportunity/Unlocking\\_Indonesias\\_digital\\_opportunity.aspx](https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Locations/Asia/Indonesia/OurInsights/UnlockingIndonesias_digital_opportunity/Unlocking_Indonesias_digital_opportunity.aspx)
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI/article/view/24628>
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, andi tenri. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Rahmatullah, Inanna, & Nurdiana. (2019). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL Prosiding Seminar Nasional*. 2(Desember), 978–979.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Silmi, M., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 254987. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/23611/21586>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal*

- 10173 *Pengembangan Konten Video Pembelajaran Materi Gerak dengan Menggunakan Aplikasi Canva – Hesti Gustini, Yayat Ruhiat*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3378>
- Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79.  
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- TEGEH, I. M., & Jampel, I. N. (2014). *Model penelitian pengembangan* (1 ed.). <http://103.255.15.77/detail-opac?id=281501>
- Wu, T. J., & Tai, Y. N. (2016). Effects of multimedia information technology integrated Multi-Sensory instruction on students' learning motivation and outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(4), 1065–1074. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1552a>
- Yulianti, Thaief, I., & Rahmatullah. (2019). Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi Contextual Teaching Learning in Economic Learning. *Pinisi Business Administration Review*, 1(2), 117–124.
- Zulherman\*, Z., Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>