

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang

I Kade Suteja<sup>1\*</sup>, I Wayan Kertih<sup>2</sup>, I Nengah Suastika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received September 21, 2024

Received in revised form September 26, 2024

Accepted September 30, 2024

Available online September 30, 2024

### Kata Kunci:

Media pembelajaran, canva, motivasi belajar, hasil belajar.

### Keywords:

Learning media, canva, learning motivation, learning results.

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis canva, (2) Mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 6 Abang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner untuk data validitas ahli materi dan ahli media serta data kepraktisan guru. Hasil penelitian ini adalah 1) prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva adalah model ADDIE (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). 2) Produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan tergolong efektif, dilihat dari hasil validitas materi dan media diperoleh nilai CV sebesar 1, selanjutnya produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan tergolong praktis, secara umum nilai kepraktisan aspek ketertarikan sebesar 24,8 yang terkategori sangat baik, nilai aspek penyajian materi sebesar 24,4 yang terkategori sangat baik, nilai aspek bahasa diperoleh nilai sebesar 24,5 yang terkategori sangat baik. Secara umum rata-rata skor kepraktisan sebesar 24,5 dengan kategori sangat praktis, dengan demikian media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, sehingga didapat hasil

efektifitas media pembelajaran melalui analisis angket motivasi siswa sebelum diterapkan dan sesudah diterapkan media pembelajaran video animasi ke dalam proses pembelajaran mengamati peningkatan dari persentase 60% menjadi 90% sangat memotivasi siswa untuk belajar. Selanjutnya melihat hasil belajar siswa menggunakan analisis rumus N-Gain mendapatkan skor 0,71 yang terkategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

## ABSTRACT

The aims of this research are to: Describe the procedures for developing Canva-based learning media, (2) Find out the effectiveness of developing Canva-based learning media to increase the motivation and learning outcomes of class VIIIA students at SMP Negeri 6 Abang. This development research uses the ADDIE model. The data collection method used is a questionnaire method for data on the validity of material experts and media experts as well as teacher practicality data. The results of this research are 1) the development procedure used in developing Canva-based learning media is the ADDIE model (1) analysis stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) development stage implementation, and (5) evaluation stage. 2) The animated video learning media product developed is classified as effective, seen from the results of the validity of the material and media, a CV value of 1 is obtained, then the animated video learning media product developed is classified as practical, in general the practicality value for the interest aspect is 24.8 which is categorized as very good, the value of the material presentation aspect is 24.4 which is categorized as very good, the value of the language aspect is 24.5 which is categorized as very good. In general, the average practicality score is 24.5 in the very practical category, thus this animated video learning media can be used in classroom learning, so that the results of the effectiveness of the learning media can be obtained through analysis of student motivation questionnaires before it is applied and after the animated video learning media is applied. the learning process has increased from a percentage of 60% to 90%, which really motivates students to learn. Next, looking at student learning outcomes using N-Gain formula analysis, we got a score of 0.71, which is categorized as very effective for use in learning, so that student learning outcomes increase.

\* Corresponding author.

E-mail : [kade.suteja@student.undiksha.ac.id](mailto:kade.suteja@student.undiksha.ac.id) (I Kade Suteja)

## 1. Pendahuluan

Perkembangan paradigma Pendidikan menyesuaikan dengan perkembangan jaman tanpa meninggalkan identitas kebangsaan. Hal ini sejalan dengan Wismayanti, (2022:176) menyatakan bahwa perubahan yang terjadi dalam dunia Pendidikan haruslah sesuai dengan keadaan dan kebutuhan untuk mempersiapkan generasi generasi pekerja di masa depan. Setiap warga Indonesia memiliki kepribadian yang tidak hanya memiliki wawasan yang luas namun memiliki karakter yang berbudi luhur sebagaimana yang dicita-citakan dalam Pancasila (Herman, dkk, 2022:125) Seorang peserta didik dikatakan unggul apabila menerapkan belajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Widya dkk, 2023:31) Pendidikan mencerminkan tentang jati diri bangsa dengan tepat mengacu pada perkembangan zaman saat ini. Pendidikan merupakan investasi dimasa depan untuk kemajuan suatu bangsa yaitu perkembangannya sumber daya manusia (Yulianti, 2019). Bagi bangsa Indonesia, kondisi, tantangan, dan masalah masa depan yang harus dihadapi senantiasa berkaitan dengan pengembangan kualitas dan kemandirian manusia Indonesia yang memungkinkannya mampu dan proaktif menjawab tantangan globalisasi, baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, politik, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Lasmawan, 2015). Sejalan dengan hal tersebut (Suastika, 2021) menyatakan Penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan elemen penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Perkembangan Pendidikan saat ini, memasuki era revolusi industri 4.0 tantangan yang dihadapi Pendidikan di Indonesia semakin kompleks dan berat (Jelantik, 2021:3). Tantangan baru dalam mengelola sektor pendidikan agar sesuai dengan perkembangan zaman revolusi industri 4.0 dan peradaban 5.0 dan untuk menghasilkan lulusan yang dibutuhkan di dunia kerja (Apriyanti, dkk, 2023:9). Era perubahan yang mendasar dan fundamental dalam tatanan hidup manusia tidak hanya pada satu aspek kehidupan, melainkan hampir pada seluruh aspek kehidupan termasuk pendidikan (Salsabila, dkk. 2020). Di era disrupsi teknologi saat ini, guru menghadapi tantangan baru karena informasi dan sumber belajar sangat mudah diperoleh. Meskipun demikian Mulyasa (2021) menyatakan bahwa peran guru sebagai pendidik tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh teknologi, karena secanggih apapun teknologi tidak dapat diteladani oleh peserta didik dan tidak punya perasaan dan empati. Lebih lanjut Nadime (2019) menyatakan bahwa “ pendidikan merupakan apa yang terjadi di ruang kelas dan di rumah. teknologi tidak mungkin menggantikan koneksi itu. harus ada koneksi batin antara agar *Trust* tercipta dan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif”. Darling dalam Munawar, (2022) menyatakan bahwa guru harus menghadapi peserta didik yang beragam, materi pembelajaran yang sangat kompleks dan sulit, standar proses pembelajaran dan juga tuntutan capaian kemampuan berpikir peserta didik yang lebih tinggi. Pengalaman dibidang Pendidikan dengan adanya wabah *coronavirus disease 2019* (Covid 19) telah memberikan pembelajaran bahwa guru tidak dapat tergantikan. Pandemi COVID-19 menyebabkan sebagian besar siswa mengalami *learning loss* setelah mengikuti pembelajaran daring belajar selama hampir 2 tahun. *Learning loss* merupakan kondisi siswa mengalami kemunduran belajar secara akademis disebabkan oleh faktor proses pendidikan yang tidak berkelanjutan (Kertih, dkk. 2023).

Profesi guru di era saat ini, harus memiliki pemahaman yang baik terkait dengan inovasi yang mendukung keberadaan teknologi (Dasmo, Noto Sudjono, dkk. 2022:21). Kualitas suatu bangsa tidak dapat dilepaskan dari sumber daya manusianya salah satunya adalah guru atau pendidik. Dengan kata lain dapat dinyatakan bahwa guru adalah mata rantai kemajuan bangsa, maka salah satu fokusnya adalah pada guru dalam segala aspeknya. Kualitas, pemberdayaan, sarana dan prasarana yang dibutuhkan hingga pemenuhan kesejahteraan yang menunjang profesionalisme guru agar menjadi fokus perhatian (Mulyasa, 2021:5). Guru, dalam melaksanakan tugas profesionalisme yaitu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi hasil pembelajaran serta berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi berkelanjutannya (UU guru dan dosen no 14 tahun 2005 pasal 20). Pengembangan profesi berkelanjutan dengan selalu mengikuti paradigma Pendidikan yang berkembang. Shihab (2017:31) mengemukakan bahwa terdapat tiga hal esensial yang menumbuhkan komitmen sesuai dengan paradigma Pendidikan merdeka, yaitu 1) kemampuan untuk memahami tujuan belajar dan peran guru dalam pembelajaran, 2) kemampuan memusatkan perhatian berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, dan 3) kemampuan menetapkan prioritas.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengintisarikan ilmu-ilmu sosial untuk mempelajari hubungan manusia dalam masyarakat dan manusia sebagai anggota masyarakat (Wiyono, 2021:3). Lebih lanjut Nofri Ary, dkk (2022:3) menyatakan Pendidikan IPS sebagai disiplin ilmu dengan identitas bidang kajian elektrik yang dinamakan “*an integrated system of knowledge*”, “*synthetic*

*discipline*", "multidimensional", dan kajian konseptual sistemik, merupakan kajian baru yang berbeda dari kajian monodisiplin atau disiplin ilmu tradisional. Lebih lanjut Astawa (2021:51) mengemukakan bahwa IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ilmu ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, psikologi sosial dan antropologi) yang disederhanakan di berbagai jenjang pendidikan. Kustiani, dkk (2021:12) mengemukakan tentang ciri dari kebiasaan IPS, yaitu 1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan, 2) IPS sebagai ilmu ilmu sosial, 3) IPS sebagai penelitian mendalam, namun kini telah berkembang, 4) IPS sebagai kritik kehidupan sosial, dan 5) IPS sebagai pengembang pribadi individu. Berdasarkan pengertian dan kebiasaan IPS, maka pembelajaran IPS dikembangkan dari tingkat Pendidikan dasar, menengah dan Pendidikan tinggi. Astawa (2017) dalam Wiyono (2021:12) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan IPS dalam mengembangkan potensi peserta didik agar dapat menghadapi masalah sosial yang terjadi serta memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan dalam setiap permasalahan yang terjadi sehari-hari. Lebih lanjut Mariani (2007) dalam susanto (2014:2) mengemukakan tentang tujuan pembelajaran IPS adalah : 1) mengembangkan dasar social studies, 2) mengembangkan potensi berpikir inquiry dan kontekstual, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap human values, dan 4) memiliki kemampuan berkompetisi dan bekerjasama dalam masyarakat. Pada intinya tujuan Pendidikan IPS secara kontekstual adalah mengembangkan pemikiran social agar peserta didik dapat beradaptasi dan pemecahan permasalahan sosial di kehidupannya dan lingkungannya. Bagi bangsa Indonesia, kondisi, tantangan, dan masalah masa depan yang harus dihadapi senantiasa berkaitan dengan pengembangan kualitas dan kemandirian manusia Indonesia yang memungkinkannya mampu dan proaktif menjawab tantangan globalisasi, baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, politik, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Lasmawan, 2015). Sejalan dengan hal tersebut (Suastika, 2021) menyatakan Penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan elemen penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dengan perkembangan paradigma Pendidikan yang mengadopsi era revolusi industri 4.0 dan peradaban 5.0 saat ini. Professor schwab dalam haqqi dan wijayanti (2019:25) menggambarkan secara sederhana revolusi industri keempat sebagai suatu momen ketika dunia mengacu pada bagaimana teknologi seperti kecerdasan buatan (artificial intelligence), kendaraan otonom, dan internet saling memengaruhi kehidupan manusia. Menurut Aoun (2017) dalam Bastian dan Yasin (2022:193) dalam dunia Pendidikan terdapat tiga keterampilan yang dibutuhkan di era industri 4.0 yaitu 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Paradigma literasi baru diharapkan menyempurnakan lulusan untuk memiliki daya kompetitif yang tinggi.

Proses pembelajaran IPS segala jenjang pendidikan perlu adanya perubahan yang serius, karena dalam kenyataannya di setiap jenjang persekolahan masih banyak dijumpai pembelajaran yang bersifat konvensional. Persoalan Pendidikan yang sering dijumpai saat ini adalah krisis paradigma yaitu adanya ketidaksesuaian antara tujuan yang ingin dicapai dengan paradigma yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut (Suardi, 2018:3). Krisis paradigma dapat ditemukan dalam pembelajaran IPS. Kelemahan pembelajaran IPS yaitu terbatasnya aktivitas belajar peserta didik dan peran guru sangat dominan (subagyo, 2021:6). Masalah umum atau utama adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS (Nugraha, 2022). Kelemahan pembelajaran IPS yang sangat menonjol adalah tidak banyak menyentuh pengembangan kemampuan berpikir, proses belajar terpola pada interaksi monoton dan satu arah serta dominasi guru dalam pembelajaran IPS sangat dominan (Al Muchtar, 2007:298)

Kelas VIIIA merupakan bagian dari kelas VIII yang tersebar dalam 5 kelas yang terbagi dalam kelas VIIIA, VIIIB, VIIC, VIID dan VIIIE. Kelas VIIIA terdiri dari 37 siswa yang berasal dari beberapa desa yang ada di kecamatan Abang. Karakteristik kelas VIIIA dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu pertama, agama masih bersifat homogen. Homogenitas agama dalam pembelajaran memiliki keunggulan yaitu guru dapat lebih leluasa mengeksplorasi diskusi jika terdapat materi yang berkaitan dengan agama, tetapi siswa tidak dapat mencari perbedaan yang ada, misalnya cara sembahyang secara langsung. Kedua, persebaran hasil belajar terutama aspek kognitifnya sangat variatif, hasil belajar dapat dilihat dari nilai rapor semester 1 dan 2 di kelas sebelumnya. Hal ini menjadi tantangan bagi guru yang mengampu mata pelajaran dikelas. Ketiga, secara umum motivasi belajar siswa masih sangat tergantung pada pengaruh guru, artinya lebih banyak dipengaruhi oleh unsur ekstrinsik.

Dari hasil wawancara dan penyebaran angket yang disebarkan untuk mengetahui pandangan peserta didik dalam pembelajaran IPS diperoleh hasil bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang kelas

VIIIA yang dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2023 adalah 1) metode pembelajaran guru yang dominan dilakukan oleh guru adalah metode ceramah, 2) materi pembelajaran banyak dan jauh dari jangkauan pemikiran peserta didik, 3) waktu pembelajaran sangat singkat yaitu 4 JP dalam satu minggu, dan 4) media pembelajaran yang digunakan hanya pada buku paket dan buku penunjang. Dari hasil wawancara dan penyebaran angket dapat dianalisis bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah berpotensi memunculkan pada peserta didik karena yang disampaikan oleh guru sudah tertuang dalam buku pelajaran (Tiwery, 2019:13). Ani Afifah (2021:13) dalam bukunya yang berjudul metode *guided discovery* menyatakan bahwa metode ceramah akan lebih sering menimbulkan kelemahan yaitu guru tidak mengetahui sampai dimana peserta didik dapat memahami materi, dan peserta didik dapat salah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Jadi dapat disimpulkan penggunaan metode ceramah oleh guru menyebabkan kurang menariknya pembelajaran IPS. Hal ini senada yang diungkapkan oleh siswa dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Mei 2022 dengan perwakilan kelas VIIIA yaitu pembelajaran IPS kurang menarik dan membosankan. Faktor guru yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah merupakan salah satu penyebab kurangnya motivasi belajar peserta didik (Wahyuni, 2021:122). Permasalahan rendahnya motivasi belajar salah satu faktor yang menyebabkan adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran IPS yang inovatif.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis canva. Motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku (Hamzah, 2021:1). Lebih lanjut Hamzah dalam bukunya yang berjudul teori motivasi dan pengukurannya menyampaikan bahwa salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah adanya kegiatan menarik dalam pembelajaran. Salah satu kegiatan yang menarik dalam pembelajaran adalah penggunaan teknologi (Sugiarno, 2021). Dengan teknologi, media pembelajaran dapat divariasikan sedemikian rupa sehingga menarik untuk mendukung proses pembelajaran. Saat ini pengembangan media pembelajaran dilakukan masih sangat sederhana dan kurang menarik. Menurut Kusumaningtyas, dkk (2020) perancangan merupakan tahapan yang berupa gambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem. Nurhalisa (2022) *canva* merupakan suatu program online yang terdapat berbagai *tools* alat editing untuk membuat berbagai desain grafis. Penggunaan media canva ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. *Canva* adalah aplikasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam membuat berbagai macam desain grafis. Fitur-fitur yang terdapat pada *Canva* mendukung dalam pembuatan media pembelajaran

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah, dkk (2020) menyatakan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis canva dengan kriteria sangat baik. Sunarti (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan canva. Penelitian pemanfaatan canva pada pembelajaran pendidikan jasmani dan rohani oleh Susanti dan Mudinillah (2020) menyampaikan bahwa media pembelajaran yang bagus dalam membantu guru dan siswa dalam pembelajaran adalah aplikasi canva, karena aplikasi canva ini banyak manfaat dan berbagai macam filter yang terdapat di dalamnya. Aulia, dkk (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dan siswa yang menggunakan media cetak memiliki kemampuan membaca permulaan yang cukup berbeda secara signifikan. Neneng Sri Lestari (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan media Canva secara signifikan berhasil meningkatkan kemampuan mereka pada mata kuliah Bahasa Inggris. Selanjutnya Putri Salsabila (2022), dkk mengemukakan bahwa produk E-Modul berbasis Canva ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya Tukma Saida Siregar, dkk (2023) menyatakan bahwa aplikasi canva pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMK Swasta Yapim Taruna Barumun Tengah sangat efektif. Dwi Puspita Sari dan Dara Fitrah Dwi (2022) menyatakan bahwa model blended learning dengan aplikasi canva

berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran tematik tema cuaca di kelas III SD Negeri 105292 Bandar Klippa.

## 2. Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau sering juga disebut dengan istilah *Research and Development (R & D)* yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia Pendidikan. Penelitian Pengembangan Pendidikan ini terdiri atas beberapa proses yaitu: proses pengembangan, validasi produk, dan uji coba produk. Endang Mulyatiningsih (2013: 161) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian disini dapat berupa: model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum atau kebijakan sekolah. Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian pengembangan diartikan sebagai proses untuk memvalidasi dan mengembangkan produk di ranah Pendidikan. Sugiyono (2009: 407) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan, dan memvalidasi produk. Kata penelitian merujuk pada proses pemecahan masalah dan menemukan fakta secara terorganisir sedangkan pengembangan merujuk kepada usaha peningkatan kemampuan teoritis, konseptual, dan moral sesuai kebutuhan melalui latihan dan pendidikan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa pengembangan video animasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIIIA SMP Negeri 6 Abang. Desain pengembangan perlu memperhatikan model pengembangannya untuk memastikan kualitas video animasi dan menunjang efektivitas pembelajaran, karena pengembangan video animasi pada dasarnya merupakan proses yang bersifat linier dengan proses pembelajaran. Pada pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis Design Development Implementation Evaluation* oleh Dick and Carry (1996).

Prosedur penelitian meliputi tahapan berikut: 1) tahap analisis, yaitu menganalisis kebutuhan, menganalisis materi, dan menganalisis lingkungan; 2) tahap rancangan, yaitu membuat desain yang didahului dengan pengumpulan data, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajar, dan menentukan sumber pendukung; 3) tahap pengembangan, yaitu merealisasikan atau mewujudkan produk dan akan diujicobakan; 4) tahap implementasi, yaitu Langkah nyata menerapkan media pembelajaran yang dikembangkan; 5) tahap evaluasi, yaitu melaksanakan tes formatif yang bertujuan untuk kebutuhan revisi.

Data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan saran oleh para ahli dan praktisi terhadap video pembelajaran yang dikembangkan yang dijabarkan dengan kriteria sangat baik (SB), baik (B), cukup (C) kurang baik (KB) dan sangat kurang baik (SKB) serta tanggapan yang dijabarkan dengan kriteria sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), kurang setuju (KS) dan sangat kurang setuju (SKS). Data kualitatif yang berasal dari lembar validasi oleh ahli dan praktisi, angket respon siswa dan hasil pos test siswa diubah menjadi data kuantitatif yaitu SB=5, B=4, C=3, KB=2 dan SKB=1 dan respon dari siswa dan guru SS=5, S=4, CS=3, KS=2, dan SKS=1. Data kualitatif selanjutnya dihitung nilai rata-rata dari setiap kriteria penilaian dengan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x = nilai rata-rata seluruh aspek

$\sum x$  = jumlah skor seluruh aspek

n = jumlah indikator pernyataan

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Validitas Video Animasi

No	Rumus	Kategori
1.	$(M_i + 1,8 \times SD_i) < x$	Sangat valid
2.	$(M_i + 0,6 \times SD_i) < x \leq (M_i + 1,8 \times SD_i)$	Valid
3.	$(M_i - 0,6 \times SD_i) < x \leq (M_i + 0,6 \times SD_i)$	Cukup valid
4.	$(M_i - 1,8 \times SD_i) < x \leq (M_i - 0,6 \times SD_i)$	Kurang valid
5.	$x \leq (M_i - 1,8 \times SD_i)$	Sangat kurang Valid

**Tabel 2.** Kriteria Penilaian Kepraktisan Video Animasi

No	Rumus	Kategori
1.	$(M_i + 1,8 \times SD_i) < x$	Sangat praktis
2.	$(M_i + 0,6 \times SD_i) < x \leq (M_i + 1,8 \times SD_i)$	Praktis
3.	$(M_i - 0,6 \times SD_i) < x \leq (M_i + 0,6 \times SD_i)$	Cukup praktis
4.	$(M_i - 1,8 \times SD_i) < x \leq (M_i - 0,6 \times SD_i)$	Kurang praktis
5.	$x \leq (M_i - 1,8 \times SD_i)$	Sangat kurang Praktis

Keterangan

x = skor empiris

M<sub>i</sub> = rata-rata ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum})$$

SD<sub>i</sub> = simpangan baku ideal

Skor maksimum ideal = 5

Skor minimum ideal = 1

Motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan angket/ kuesioner dengan menggunakan skala likert berikut:

**Tabel 3.** Aturan Penilaian Angket Motivasi Belajar

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**Tabel 4.** Kriteria Keberhasilan Motivasi Belajar

Presentase Skor Yang Diperoleh	Kategori
81 % – 100 %	Sangat Tinggi
61 % – 80 %	Tinggi
41 % – 60 %	Sedang
21 % – 40 %	Rendah
0 % – 20 %	Sangat Rendah

Dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor indikator aspek ke} - i}{\text{jumlah skor maksimal indikator aspek ke} - i} \times 100\%$$

Keterangan :

i = A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.

Analisis data hasil belajar dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest dengan rumus N-Gain, yaitu

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Untuk mengetahui persentase kategori nilai siswa digunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

p = angka persentase

n = banyaknya siswa

### 3. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VIII A di Negeri 6 Abang. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

#### Tahap I Analisi (Analyze)

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SMP Negeri 6 Abang pada pembelajaran IPS materi Penjelajahan Samudera, Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup tiga hal yaitu: (a) analisis karakteristik siswa dan permasalahan belajar, (b) analisis kompetensi, dan (c) analisis fasilitas dan lingkungan sekolah.

##### a) Analisis Karakteristik Siswa dan Masalah Pembelajaran

Analisis Karakteristik Siswa dan Masalah Pembelajaran Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 6 Abang, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di kelas VIII A cenderung bersifat konvensional, dimana dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa adanya variasi pembelajaran yang kreatif dan menarik. Selain itu guru juga jarang menggunakan bahan ajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa, serta guru hanya memberikan pembelajaran yang ada pada buku paket dan LKPD siswa tanpa mengembangkan variasi media ajar yang menarik kepada siswa.

##### b) Analisis Kompetensi

Analisis yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah materi Penjelajahan Samudera, adapun sapaian pembelajaran yang digunakan adalah Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer, dan tujuan pembelajaran yang digunakan adalah Kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Adapun hasil analisis intruksional dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

**Tabel 5.** Analisis Kompetensi

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer.	Kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer.

c) Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara di SMP Negeri 6 Abang diperoleh informasi bahwa tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kondisi baik, diantaranya 3 unit LCD proyektor, 2 unit *speaker*, kepemilikan laptop oleh masing-masing guru, sumber kelistrikan yang memadai. Adapun hasil analisis fasilitas dan lingkungan sekolah lebih jelas dapat dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 6.** Hasil Analisa Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

No.	Fasilitas	Jumlah dan Kondisi
1	LCD ( <i>Liquid Crystal Display</i> ) proyektor	3 unit dengan kondisi baik
2	<i>Speaker</i>	2 unit dengan kondisi baik
3	Kepemilikan Laptop oleh masing-masing guru	Kondisi baik
4	Sumber listrik yang memadai	Baik/ memadai

**Tahap II Desain (*design*)**

Dalam mendisain atau merancang media pembelajaran dilakukan melalui empat tahapan yaitu:

- a) Memilih dan Menetapkan Perangkat lunak/ software  
Perangkat yang digunakan adalah aplikasi *canva*. Dalam mengembangkan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi online *canva* yang digunakan dalam membuat gambar animasi, video animasi, tulisan animasi serta perekaman suara menggunakan *handphone* OPPO Reno 8T.
- b) Merancang *Storyboard*  
Menurut Vaughan (2011:295), *storyboard* adalah suatu ringkasan grafis yang menjelaskan proyek multimedia secara *detail*, menggunakan kata-kata dan gambaran kasar mengenai tiap-tiap tampilan gambar, suara, pilihan navigasi, isi dari teks, *font*, umpan balik dan lain-lain. Pembuatan *storyboard* dalam membuat sutau proyek penting dilakukan, agar pembuatan suatu proyek dapat lebih mudah dan lebih baik pada saat dikerjakan dan sebagai acuan utama bagi pengembangan produk. (lampiran).
- c) Menyusun Instrumen Penilaian Media  
Instrumen dibuat untuk menilai produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk menilai validitas produk terlebih dahulu diuji validasi butir instrumen oleh dua orang dosen yang mengajar di prodi pendidikan IPS. Kuesioner yang diuji validitasnya yaitu (a) Instrumen ahli Media, (b) Instrumen ahli Materi pembelajaran, (c) Instrumen atau Angket Penilaian dari Guru Wali (d) Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa (terlampir).
- d) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)  
Penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajaran. Adapun RPP yang telah disusun terlampir.



### Tahap III Pengembangan (*Development*)

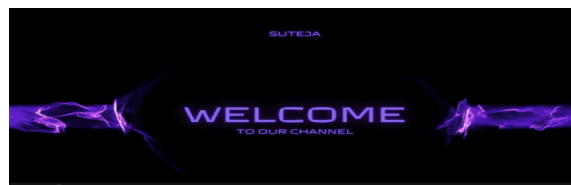
Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dari bentuk desain menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Pertama dengan mengumpulkan bahan dan materi ajar, adapun bahan materi ajar dan sumber dari internet yang relevan.

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran dari *storyboard* kemudiandikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan bahan data pembuatan media pembelajaran misalnya: gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, rekaman suara dan animasi.

Gambar-gambar dan animasi setiap *scene* dikembangkan melalui aplikasi *canva*. Pengisi suara dilakukan oleh satu orang yaitu teman peneliti sendiri dengan bantuan perekam suara melalui *handphone*. Semua bahan yang telah terkumpul kemudian digabungkan dengan bantuan aplikasi *Canva*. berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran.

a) Tampilan Awal Media Pembelajaran

Pada tampilan awal media pembelajaran berisikan salam terlebih dahulu. Tampilan awal media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Video Animasi

b) Tampilan Judul Media Pembelajaran.

Pada tampilan judul media di tampilkan judul media yang akan dibahas.



Gambar 2. Tampilan Judul Media Video Animasi

Pada tampilan judul media video animasi, terdapat judul materi video yang akan dibahas, dan beberapa gambar animasi bergerak didalamnya, serta terdapat penjelasan materi yang akan dibahas.

c) Tampilan Identitas Peneliti

Pada bagian depan terdapat slide atau bagian identitas peneliti, adapun komponen yang terdapat pada bagian ini adalah, logo Universitas, Nama Peneliti, Program Studi, Serta Nama Universitas.



Gambar 3. Tampilan Identitas Peneliti

d) Tampilan Kegiatan Apersepsi

Pada tampilan kegiatan apersepsi ini, ditampilkan video-video mengenai materi yang akan dibahas.



**Gambar 4.** Tampilan Kegiatan Apersepsi Video Animasi

e) Tampilan Isi Materi

Pada tampilan isi materi ini akan ditampilkan materi dengan penjelajahan Samudera oleh bangsa-bangsa Eropa.



**Gambar 5.** Tampilan Isi Materi

f) Tampilan penutup Media Video

Pada penutup ditampilkan salam penutup dan ucapan terimakasih pada akhir video.



**Gambar 6.** Tampilan Penutup Video Animasi

Pada bagian penutup video, terdapat kalimat terimakasih dengan animasi bergerak, serta berisi motivasi dan pesan kepada siswa untuk semangat dalam belajar.

#### **Tahap IV Implementasi (*implementation*)**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi media. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji validitas dan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut.

- Validasi produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan praktisi.
- Uji praktisi menggunakan 2 orang guru wali kelas VIII SMP Negeri 6 Abang.
- Untuk mengetahui keefektifan media video menggunakan 37 responden yakni siswa kelas VIII A di SMP Negeri 6 Abang, dengan menjawab angket motivasi belajar dan instrumen Hasil Belajar berupa Tes pilihan ganda. Kemudian dianalisis menggunakan analisis kuantitatif.

#### **Tahap V Evaluasi (*evaluation*)**

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji produk. Pada setiap tahap pengembangannya media pembelajaran ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk perbaikan produk yang dihasilkan.

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dengan penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan dapat dibandingkan sebagai berikut

**Tabel 7.** Perbandingan hasil angket motivasi belajar

Uraian	Persentase sebelum video pembelajaran diterapkan	Persentase sesudah video pembelajaran diterapkan
Jumlah Nilai responden	2.784	4.183
Rata-rata persentase	60%	90%

Dari table perbandingan di atas dapat dianalisis terjadi peningkatan motivasi sebelum dan sesudah media pembelajaran diimplementasikan dari 60% menjadi 90%.

**Table 8.** Perbandingan hasil belajar

Uraian	Persentase sebelum video pembelajaran diterapkan	Persentase sesudah video pembelajaran diterapkan
Jumlah Nilai	1.715	3.110
Rata-rata persentase	46,35%	84,05%

Setelah dihitung N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,71, berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah media pembelajaran diimplementasikan. Dari analisis motivasi dan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa penerapan produk media pembelajaran berupa video pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII A di SMP Negeri 6 Abang

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Nia daniati, dkk (2023) bahwa berbasis *canva* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya terhadap siswa-siswi kelas VII-1 SMP PAB 7 Tandem Hilir. Media *canva* dibuat dengan semenarik mungkin bertujuan agar siswa lebih tertarik dan aktif saat proses Pembelajaran berlangsung. Maka dari itu media belajar berbasis *canva* sangat cocok jika digunakan dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas maupun untuk meningkatkan hasil belajar siswa-siswi kelas VII-1 SMP PAB 7 Tandem Hilir. Penelitian Yetti Rohayati, dkk (2022) bahwa siswa merasa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran aplikasi *canva* karena didalamnya terdapat beberapa pilihan template yang tersedia dan bisa disesuaikan dengan selera. Terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen IX E di SMP Negeri 2 Susukan lebak.

#### 4. Simpulan dan saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* adalah model ADDIE (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*), 2) Produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan tergolong efektif, dilihat dari hasil validitas materi dan media diperoleh nilai CV sebesar 1, selanjutnya produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan tergolong praktis, secara umum nilai kepraktisan aspek ketertarikan sebesar 24,8 yang terkategori sangat baik, nilai aspek penyajian materi sebesar 24,4 yang terkategori sangat baik, nilai aspek bahasa diperoleh nilai sebesar 24,5 yang terkategori sangat baik. Secara umum rata-rata skor kepraktisan sebesar 24,5 dengan kategori sangat praktis, dengan demikian media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, sehingga didapat hasil efektifitas media pembelajaran melalui analisis angket motivasi siswa sebelum diterapkan dan sesudah diterapkan media pembelajaran video animasi ke dalam

proses pembelajaran mengamali peningkatan dari persentase 60% menjadi 90% sangat memotivasi siswa untuk belajar. Selanjutnya melihat hasil belajar siswa menggunakan analisis rumus *N-Gain* mendapatkan skor 0,71 yang terkategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Dalam proses pengembangan media video animasi ini, disarankan kepada guru agar dapat menggunakan produk media video animasi ini sebagai media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dan kepada kepala sekolah agar guru dan peserta didik difasilitasi sarana prasarana penunjang pengembangan media pembelajaran inovatif khususnya media video animasi dan pemberian *feedback* untuk pengembangan alternatif media pada pembelajaran lainnya di satuan Pendidikan.

## Daftar Rujukan

- Afifah, Ani. 2021. *Metode Guided Discovery Dalam Pembelajaran Matematika*. Pendekatan Riset: Syiah Kuala University Press.
- Ahmad, Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predan Media Group.
- Al Muchtar, Suwarma, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran PKN*. Jakarta: UT
- Ari, Nofri Y, dkk. 2022. *Pendidikan IPS*. Jawa Timur : AE Media Grafika
- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Astawa, Ida Bagus Made. 2021. *Pengantar Ilmu Sosial*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. 2023. PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-41.
- Bastian, Adolf, Yasin. 2022. *Kepemimpinan Pendidikan Kepala Sekolah di Era 5.0*. (n.p.) Jawa Barat: Media Sains Indonesia.
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. 2023. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611-5617.
- Dasmo, notosudjono, dkk. 2022. *Perilaku inovatif sebagai pusat pengembangan professional guru pada era digital*. Malang: Media Nusa Creative.
- Haqqi, Halifa dan Hasna Wijayati. 2019. *Revolusi Industri 4.0 di Tengah Society 5.0 Sebuah Integrasi Ruang, Terobosan Teknologi, dan Transformasi Kehidupan di Era Disruptif*. Jakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Hamzah B. Uno. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Indonesia: Bumi Aksara.
- Herman, dkk, 2022. *Teknologi Pengajaran*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi
- Kertih, I. W., Widiana, I. W., & Antara, I. G. W. S. 2023. The Phenomena of Learning Loss Experienced by Elementary School Students during the Covid-19 Post Pandemic. *Emerging Science Journal*, 7, 201-213.
- Kusumaningtyas, Hanit Nikmahtul; Hakim, Luqman. 2020. *Pengembangan Buku Scientific Approach Berbasis QR Code Berintegrasi Kahoot*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13.2: 84-93. Vol.13, No.2, 2020, Hal. 84-93. Doi: <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v13i22020p84>. Website: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/index>
- Kustiani, dkk. 2016. *Wawasan IPS*. Malang: Media Nusa Creative
- Lasmawan. W. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran E-Learning Mata Kuliah Wawasan Pendidikan Dasar, Telaah Kurikulum Pendidikan Dasar, Pendidikan IPS Sekolah Dasar, Perspektif Global dan Problematika Pendidikan Dasar*. Singaraja. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 4, No.1, April 2015. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IPI/article/view/4914/3702> Diunduh pada Tanggal 03 Juni 2024

- Lestari, N. S. 2022. Penerapan Model Project Based Learning Menggunakan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Sintaksis*, 4(2), 28-36.
- Mulyasa, E. 2021. *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, ending. 2011. Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta: UNY Press
- Munawar, Muniroh. 2022. *Penguatan Komite Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Volume: 1. Nomor: 1. Hal: 65-72. DOI: <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v1i1.390>. Website: <https://journal.ipmafa.ac.id/index.php/tintaemas/article/view/390>
- Nugraha, B. 2022. *Pengembangan Uji Statistik: Implementasi Metode Regresi Linier Berganda dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik*. Pradina Pustaka.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. 2020. *Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Volume: 12. Nomor: 2. Hal: 317-327.
- Rohayati, Y., Nur, Y., & Wijaya, A. K. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Susukan Lebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, [SI], v. 3, n. 2. *Journal of Social Science Education*, 7.
- Salsabila, Unik Hanifah, et al. 2020. *Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi*. *Journal on Education*. Volume 03, No. 01, Desember 2020, pp. 104-112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Salsabila, U. H., Sukriyanto, R., Purwanti, E., Purwaningsih, & Satria, M. I. A. 2021. *Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Teknologi Pada Pembelajaran Online Tingkat SD Di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 8(9), 1717-1718. Vol.1 No.8 Januari 2021. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/334/276>
- Sari, Dwi Puspita. 2022. *Pengaruh Model Blended Learning Pada Tema Cuaca Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas 3 SD*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. Volume 04, No 2, Desember 2022 p. 139-148. <https://doi.org/10.32696/pgsd.v4i2.1748>
- Shihab, N. 2017. *Merdeka belajar di ruang kelas*. Lentera Hati.
- Siti Nurhalisa, Sukmawarti. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik*. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*. Volume 3, No1, Januari 2022. <https://doi.org/10.51178/jesa.v3i1.386>
- Siregar, Tukma Saida, et al. 2022. *Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan*. *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)*. Vol.2No.3 Edisi Oktober 2022. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/1361/690>
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suastika, I. N. 2021. Analisis komparasi social studies di China dan Korea Selatan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 60-69.
- Subagyo, Agus. 2021. *Media Enikki Dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta: Jejak Pustaka.
- Sunarti, S. 2022. *Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba*. *Jurnal Perspektif*. Vol. 15, No.1, Juni 2022. Hal: 96-105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Susanti, M., & Mudinillah, A. 2021. *Pemanfaatan Canva Pada Siswa Kelas III Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Rohani MI/SD 03 Paninjauan*. *Salima: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1 (2), 87-103. Vol. 1 No. 2 November 2021. <https://e-jurnal.staiattanwir.ac.id/index.php/jpgmi/article/view/108>.
- Sugiarno. 2021. *Media pembelajaran, media, dan teknologi pembelajaran*. Tangerang: Pascal Books.
- Sugiyono, D. R. 2009. *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tiwery, Badseba. 2021. *Kekuatan Dan Kelemahan Metode Pembelajaran Dalam Penerapan Pembelajaran HOTS*. Jakarta: Media Nusa Creative (MNC Publishing).

- UU RI No. 20 Tahun 2003 . *Sistem Pendidikan Nasional*. Semarang: CV. Aneka Ilmu.
- Wahyuni, Poppy. 2021. *Asaku di Rumah Kedua*. Jawa Barat : CV Jejak Publisher
- Widya, Salma Rozana, Ranti Eka Putri. 2023. *Penguatan Profil Pelajar Pancasila Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak dan Keluarga*, Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Wiyono, Hadi. 2021. *Pendidikan IPS*. Jakarta: Lakeisha.
- Wismayanti, Kadek wiwin dwi, dkk. (2022). *Perencanaan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka Belajar)*. Jakarta : Sada Kurnia Pustaka.
- Yulianti, Yulianti; Thaief, Ilham; Rahmatullah, Rahmatullah. 2019. *Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi*. *Pinisi Business Administration Review*. Vol. 1, No. 2, September 2019, Hal 117-124. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pbar/index>
- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha nasional
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta
- Jawa Pos. 22 April 2008. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, hlm. 3
- Kansil, C.L. 2002. Orientasi Baru Penyelenggaraan Pendidikan Program Profesional dalam Memenuhi Kebutuhan Dunia Industri. *Transpor*, XX(4): 54-5 (4): 57-61
- Kumaidi. 2005. Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 5, No. 4,
- Kuntoro, T. 2006. *Pengembangan Kurikulum Pelatihan Magang di STM Nasional Semarang: Suatu Studi Berdasarkan Dunia Usaha*. Tesis tidak diterbitkan. Semarang: PPS UNNES
- Pitunov, B. 13 Desember 2007. Sekolah Unggulan Ataukah Sekolah Pengunggulan ? *Majapahit Pos*, hlm. 4 & 11
- Waseso, M.G. 2001. *Isi dan Format Jurnal Ilmiah*. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan artikel dan Pengelolaan jurnal Ilmiah, Universitas Lambungmangkurat, 9-11 Agustus