

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL DENGAN ANIMASI
BERBASIS CANVA DALAM MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA
KELAS III SD NEGERI PRAMPELAN 01**

DOI : 10.26877/ijes.v4i2.19679

Rada Aufastasana¹⁾, Ferina Agustini²⁾, Riris Setyo Sundari³⁾

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Media pembelajaran sangat membantu guru untuk memahami suasana kelas, media pembelajaran dipergunakan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri yang menuntut keterampilan abad 21 yakni berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa terhadap media audiovisual dengan animasi berbasis *canva* dalam materi perubahan wujud benda pada kelas III SD dan mengevaluasi kevalidan dari media tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdapat lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data yang diperoleh berasal dari ahli materi, ahli media, guru kelas dan siswa kelas IIIB. Hasil uji validasi oleh 2 ahli media dan masing-masing dilaksanakan secara 2 tahap dihasilkan presentase 97%. Pada validasi ahli materi dilaksanakan oleh 2 validator dan dihasilkan 86%. Pada uji coba lapangan hasil perolehan angket respon guru sebesar 94% dan berdasarkan angket respon siswa memperoleh 91%. Kepraktisan media pembelajaran video pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis *Canva* melalui validasi oleh ahli media pada aspek kesederhanaan pengoperasian. Pada aspek tersebut memperoleh skor 93% pada tahap kedua oleh validator ahli media 1 maupun ahli media 2.

Kata Kunci: *Media, Animasi, Perubahan wujud benda*

History Article

Received 16 November 2024

Approved 22 November 2024

Published 29 November 2024

How to Cite

Aufastsana, Rada. Agustini, Ferina. Sundari, Riris Setyo (2024). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL DENGAN ANIMASI BERBASIS CANVA DALAM MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS III SD NEGERI PRAMPELAN 01. *Ijes*, 4(2), 384-393

Coressponding Author:

Jl. Karang Rejo, Prampelan, Demak, Indonesia

E-mail: radaaufa@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan dan mempunyai peran sebagai wadah guna mengembangkan kemampuan dan potensi bagi diri manusia. Pendidikan saat ini tidak terlepas melalui pesatnya kemajuan teknologi informasi. Pada saat ini berjalannya pengajaran abad 21, pendidikan di Indonesia semakin banyak mengalami perkembangan yang signifikan. Guru abad 21 harus memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi baik yang tradisional maupun modern untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni terkini dalam bidang pendidikan menuntut guru untuk juga memiliki pengetahuan tentang teknologi dan penggunaannya dalam belajar dan pembelajaran. Menurut Akbar dkk. (2023: 95) “Era industri 4.0 yang ditandai dengan adopsi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, *Internet of Things* (IoT), dan data besar. Pendidikan dalam era ini berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti pemikiran kritis, kreativitas, kerjasama, dan literasi digital”. Pengajaran yang efektif dan bermakna, harus memberlakukan adanya penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan dan perkembangan zaman.

Keberadaan media pembelajaran sangatlah penting bagi guru saat kegiatan pengajaran supaya mendapatkan tujuan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berjalan. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Wahab dkk. (2022: 8) mengatakan “penggunaan media hendaknya menjadi bagian dari setiap kegiatan pembelajaran yang memerlukan perhatian guru/fasilitator”. Dari beberapa klasifikasi media pembelajaran, salah satunya adalah media audiovisual. Asari dkk. (2023: 214) mengatakan “media audiovisual yaitu alat atau perantara yang bukan hanya berupa suara atau gambar saja tetapi mencakup pada keduanya.” Sehingga media audiovisual ini merupakan kolaborasi antara unsur suara dan unsur gambar, yang keduanya menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi media yang bisa dilihat dan juga bisa didengar. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk video yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran adalah video animasi.

Media audiovisual dengan animasi *canva* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Video animasi berbasis *Canva* dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran yang menarik. Siswa dapat mengamati macam-macam perubahan wujud benda, pengertian dan juga contoh-contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan hanya membaca buku teks. Penggunaan media audiovisual ini memberikan pengalaman kepada siswa, memungkinkan mereka untuk menerima pelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga guru dapat menyeragamkan materi dan konsep yang dirasa masih abstrak menjadi lebih konkret sehingga materi yang disampaikan akan lebih menarik karena berbantu dengan media audiovisual sebagai penunjang dalam pemahaman siswa, juga dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian ini dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan juga menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono 2019: 297).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Prampelan 01 yang terletak di Jl. Onggorawe-Mranggen KM.05 Pramelan, Sayung, Demak. Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi. Dalam tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melaksanakan wawancara di sekolah. Peneliti melakukan wawancara di SD Negeri Prampelan 01. Teknik yang digunakan untuk analisis hasil pengumpulan data adalah wawancara analisis kebutuhan melalui wawancara analisis kebutuhan melalui metode deskriptif analisis. Analisis data digunakan untuk melihat nilai dari masing-masing aspek yang terdapat pada angket. Data yang telah terkumpul melalui instrumen penilaian media oleh ahli media dan instrumen penilaian materi oleh ahli materi, angket respon guru dan juga angket respon siswa akan dianalisis. Analisis dilaksanakan dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh dalam instrumen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Wawancara digunakan sebagai bahan analisa awal mengenai kebutuhan lapangan dan karakteristik siswa. Kegunaan angket yakni sebagai hasil dari pengumpulan data dengan responden siswa dan para ahli mengenai hasil produk yang dikembangkan. Sedangkan dokumentasi merupakan catatan, dokumen tertulis maupun gambar yang telah dihimpun selama penelitian berlangsung. Sedangkan, teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap pengembangan adalah instrument angket yang ditujukan terhadap ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang dan angket respon guru kelas III untuk memberikan nilai dan komentar atau masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket yang dianalisis dengan menghitung skor yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media audiovisual dengan animasi berbasis *canva* bagi kelas III SD. Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti terhadap guru kelas III di SD Negeri Prampelan yaitu pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran mencakup beberapa media salah satunya media audiovisual, ketika kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media audiovisual peserta didik cepat bosan saat ditayangkan suatu video pembelajaran dan lebih memilih untuk menonton video yang lain, karena guru lebih sering menayangkan video pembelajaran dari *youtube* dan belum sampai pada taraf pembuatan video pembelajaran sendiri. Sehingga terkadang masih belum tepat sesuai kebutuhan. Dari

permasalahan tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan produk media pembelajaran audio visual dengan animasi dalam materi perubahan wujud benda. Pemilihan media pembelajaran dalam pengembangan media audio visual dengan animasi berbasis *canva* didasarkan pada kebutuhan lapangan yakni guru belum sampai pada taraf pembuatan video pembelajaran sendiri. Peneliti tidak hanya membuat tetapi juga mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat siswa, sehingga siswa akan merasakan pengalaman belajar bagi siswa ebagai pembiasaan penggunaan teknologi, lebih modern dan menyenangkan.

Media pembelajaran audiovisual pada materi perubahan wujud benda bagi kelas 3 SD yang dikembangkan oleh peneliti sudah melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat layak. Pada tahap analisis validasi media yang memberikan penilaian pada media pembelajaran yaitu Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd. selaku validator 1 dan Bapak Rofian, M.Pd. selaku validator 2 dengan masing-masing validator dilakukan 2 tahapan validasi.

Pada validasi media oleh Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd. tahap pertama memperoleh nilai pada aspek muatan konten 76%, aspek penyajian 76%, aspek kesederhanaan pengoperasian 73%, dan aspek tampilan 60% sehingga memperoleh rerata validasimedia pada tahap pertama yakni 72% dengan kriteria “Layak”. Selanjutnya pada tahap kedua hasil pada aspek muatan konten 96%, aspek penyajian 100%, aspek kesederhanaan penyajian 93%, dan aspek tampilan 100% sehingga memperoleh rerata sebesar 97% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Validasi media oleh ahli media 2 dilakukan oleh Bapak Rofian, M.Pd Pd tahap pertama memperoleh nilai aspek muatan konten 76%, aspek penyajian 76%, aspek kesederhanaan penyajian 73% dan aspek tampilan 60% sehingga memperoleh rerata 72% dengan kriteria “Layak”. Selanjutnya pada tahapan kedua memperoleh skor pada aspek muatan konten sebesar 100%, aspek penyajian 100%, aspek kesederhanaan pengoperasian 93%, dan aspek tampilan 100%. Sehingga memperoleh rerata 98% dengan kategori “Sangat Layak”.

Melalui validasi oleh ahli materi 1 yakni Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd memperoleh nilai pada aspek kesesuaian 83% dan aspek penyajian 75% sehingga memperoleh rerata sebesar sebesar 80% dengan kategori “Layak”. Pada validasi oleh ahli materi 1 ini hanya terjadi satu tahapan penilaian saja, sehingga kategori yang tercapai pada penilaian ini adalah “Layak”.

Validasi media oleh ahli materi 2 yaitu Ibu Diana Endah Handayani, MP.d tahap pertama memperoleh nilai pada aspek kesesuaian 76% dan pada aspek penyajian 70% sehingga memperoleh rerata sebesar 76% dengan kriteria “Layak”. Selanjutnya pada tahapan kedua memperoleh skor nilai pada aspek kesesuaian 96% dan aspek penyajian 85% dengan kriteria “Sangat Layak”.Berikut tabel rekapitulasi hasil validasi ahli mediadan ahli materi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Tahap Pertama	Tahap Kedua	Rata-rata
Ahli Media I	72%	97%	97%
Ahli Media II	72%	98%	
Ahli Materi I	80%	-	86%
Ahli Materi II	76%	92%	

Uji coba produk media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis *canva* dilakukan pada kelas 3 di SD Negeri Prampelan 01. Pada pelaksanaan uji coba lapangan awal yang dilakukan peneliti yaitu memberikan angket respon guru kelas 3 kemudian memberikan tanggapan terhadap media yang dikembangkan. Tahap berikutnya peneliti menggunakan media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis *canva* pada materi perubahan wujud benda pada kegiatan belajar mengajar secara langsung. Pada akhir pembelajaran, angket respon siswa diberikan kepada siswa untuk menilai yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Penilaian angket mengenai tanggapan guru ini dilakukan di kelas 3 SD Negeri Prampelan 01. Berikut rekapitulasi hasil penilaian dari angket tanggapan guru.

Tabel 2.

Hasil Analisis Angket Respon Guru Pada Uji Coba Lapangan Awal

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda sesuai dengan kompetensi dasar	4
2.	Media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda menarik digunakan dalam pembelajaran.	5
3.	Media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda mudah digunakan bagi siswa dan guru.	5
4.	Media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda dapat meningkatkan semangat belajar siswa.	5
5.	Media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda memudahkan siswa memahami materi perubahan wujud benda.	4

6.	Media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda memudahkan guru untuk menyampaikan materi perubahan wujud benda.	5
7.	Media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda dapat digunakan dalam jangka panjang.	5
8.	Kesesuaian penggunaan jenis huruf pada media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda.	5
9.	Kesesuaian penggunaan gambar pada media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis <i>Canva</i> perubahan wujud benda.	4
10.	Cakupan materi pada media pembelajaran dari hal sederhana ke dalam hal yang lebih kompleks.	5
Total Skor		47
$\frac{\text{skor total diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{47}{50} \times 100$ $= 0,94 \times 100$ $= 94\%$		

Pada angket respon guru, guru memberikan kriteria “Baik” dalam indikator kesesuaian media pembelajaran dengan kompetensi dasar, kriteria “Sangat Baik” pada ketertarikan media pembelajaran, kriteria “Sangat Baik” pada penggunaan media pembelajaran, kriteria “Sangat Baik” pada media pembelajaran mampu meningkatkan semangat belajar siswa, kriteria “Baik” pada media pembelajaran memudahkan siswa dalam mempelajari materi perubahan wujud benda, kriteria “Sangat Baik” dalam memudahkan guru untuk menyampaikan materi perubahan wujud benda, kriteria “Sangat Baik” dalam penggunaan media jangka panjang, kriteria “Sangat Baik” dalam kesesuaian penggunaan jenis huruf pada media pembelajaran, kriteria “Baik” pada kesesuaian penggunaan gambar dan kriteria “Sangat Baik” pada cakupan materi yang disampaikan dari hal sederhana ke yang lebih kompleks.

Tanggapan guru terhadap media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis *canva* memberikan hasil dengan rerata 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. Guru memberikan sedikit masukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bisa lebih pendek durasinya agar siswa tidak terlalu bosan dalam menyaksikan video pembelajaran.

Dengan perolehan kriteria “Sangat Layak” maka media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran dari materi perubahan wujud benda.

Selanjutnya yaitu tahap menganalisis perolehan hasil dari angket respon siswa pada uji coba lapangan awal terhadap media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis *canva*. Pada angket respon siswa, peneliti menggunakan skala *Guttman* yakni dengan jawaban “Ya” mendapat nilai 1 dan jawaban “Tidak” mendapat nilai 0. Terdapat 10 butir soal pertanyaan pada angket respon siswa saat uji coba lapangan awal dengan perolehan nilai yang dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.
Hasil Angket Respon Siswa

No	Kode	Skor
1	S-1	10
2	S-2	10
3	S-3	9
4	S-4	10
5	S-5	10
6	S-6	9
7	S-7	8
8	S-8	9
9	S-9	9
10	S-10	10
11	S-11	10
12	S-12	10
13	S-13	9
14	S-14	9
15	S-15	9
16	S-16	8
17	S-17	9
18	S-18	8

19	S-19	9
20	S-20	9
21	S-21	10
22	S-22	8
23	S-23	10
24	S-24	8
25	S-25	8
Total Skor		228
$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor total diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ $= \frac{228}{250} \times 100$ $= 0,91 \times 100$ $= 91\%$		

Perolehan respon dari angket yang dibagikan kepada siswa memperoleh hasil sejumlah 24 siswa mudah memahami media pembelajaran, sejumlah 21 siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran, sejumlah 22 siswa semangat belajarnya meningkat menggunakan media pembelajaran, sejumlah 22 siswa tidak jenuh dalam menggunakan media pembelajaran, sejumlah 24 siswa menyukai gambar yang disajikan dalam media pembelajaran, sejumlah 23 siswa dapat membaca tulisan pada media pembelajaran, sejumlah 25 siswa mudah memahami bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran, sejumlah 23 siswa mampu memahami materi perubahan wujud benda dengan mudah, sejumlah 22 siswa dapat menonton secara berulang-ulang media pembelajaran, sejumlah 23 siswa dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis *canva*.

Berdasarkan perolehan nilai dari angket respon siswa kelas IIIB SD Negeri Prampelan 01 menunjukkan skor presentase sebesar 91%. Hasil perolehan tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon dan baik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, siswa merasa dirinya lebih aktif mengikuti proses pembelajaran dibanding sebelum menggunakan media pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan mengenai "Pengembangan Media Audiovisual Dengan Animasi Berbasis Canva Dalam Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD Negeri Prampelan 01" berdasarkan

fokus penelitian yaitu dihasilkan produk pengembangan media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis *canva* dalam materi perubahan wujud benda kelas III SD Negeri Prampelan 01. Kelayakan media audiovisual dengan animasi berbasis *canva* dapat dilihat pada tahap proses pengembangan produk media pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata presentase penilaian oleh ahli media sebesar 97%. Nilai rata-rata presentase pada penilaian ahli materi sebesar 86%. Pada saat uji coba lapangan awal, peneliti menyebarkan angket respon guru dan siswa SD Negeri Prampelan 01. Berdasarkan angket respon guru diperoleh nilai presentase 94% sedangkan hasil rerata angket respon siswa diperoleh nilai sebesar 91%. Kepraktisan media pembelajaran audiovisual dengan animasi berbasis *canva* melalui validasi oleh ahli media pada aspek kesederhanaan pengoperasian. Pada aspek tersebut memperoleh skor 93% pada tahap kedua oleh validator ahli media 1 maupun ahli media 2. Melalui validasi ahli media tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Jakob saddam, Dr. Akhmad Ramli, Rahmadani Putri, Eliza Trimadona, Ayuliamita Abadi, Yolla Ramadani, Andi Muh Akbar Saputra, Pebrina Pirmani, Dr. Nurhasanah, Iin Nirwana, dan Khotimah Mahmudah. 2023. *LANDASAN PENDIDIKAN (Teori dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 dan Society 5.0 di Indonesia)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andryanto, Rivanky Valensius Bara, Omita Abigail, Nur Azizah Muchtar, Nurlinda Apriliani, dan Marici Angelin. 2023. *BAHAN AJAR INTERAKTIF: CANVA, POWTOON, DAN KAHOOT*. Purbalingga, Jawa Tengah: CV.EUREKA MEDIA AKSARA.
- Asari, Andi, Sukarman Purba, Ramadhani Fitri, Veronika Genua, Herlina Emmi Silvia, Ma'sum Hadiansyah, Pradika Adi Wijayanto, Sastika Ndakularak, Iona Lisa Astridewi, Yunawati Sele, Ira Nurmala, Alexander Waworuntu, Mustakim, Sukwika Tatan, I. Made Darmada, dan Stralen Pratasik. 2023. *MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL*. Yogyakarta: CV. ISTANA AGENCY.
- Astuti, Dyah Ayu Dwi. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Siswa Kelas V SDN Palebon 03 Semarang*. Universitas PGRI Semarang.
- Awalia, Widia, Piya Septiani, siti annisa Qisthi, dan wilda tannia. 2022. *Karakteristik pendidikan siswa sekolah dasar dan pendidikan inklusif*.
- Fachrial, Edy, Irjus Indrawan, Hadion Wijoyo, dan Haudi. 2020. *MANAJEMEN LULUSAN BERBASIS PEMBELAJARAN ONLINE (DARING)*. CV. PENA PERSADA.
- Lestari, Rachma Dinda, Choirul Huda, dan Riris Setyo Sundari. 2023. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV ‘PERUBAHAN WUJUD ZAT’ DI SDN TAMBAKROMO 03 KABUPATEN PATI.” *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology* 09:410–21. doi: 10.48175/ijarsct-13062.

- Mustikasari, Gesti, Arfilia Wijayanti, dan Ferina Agustini. 2021. "Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas Iv Sdn Mranggen 2 Demak." *Wawasan Pendidikan* 1(2):150–60. doi: 10.26877/wp.v1i2.8728.
- Pribadi, Benny A. 2019. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sasmitha, Ismi Dwi. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Semarang.
- Sugiyono. 2019. *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tyas, Riski Wahyuning. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Berbasis Kemampuan Numerasi Siswa SMP*. Universitas PGRI Semarang.
- Wahab, Andi Yustira Lestari, Tugiman, Nuraini Hery, Dr. Sudarto, Leni Maryani, Jumaidi Nur, Sundari Fitri Siti, Kurniawan Andri, Afdalia, Azizatul Banat, Purnawati, Lina Novita, Sri Utami, Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani, Anita Anggraeni, Dr. Abdul Walid, dan Muh Husyain Rifai. 2022. *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran: Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.