



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS II SD PUTRA BANGSA
BERBUDI DELI TUA
T.P 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF CANVA-BASED LEARNING VIDEOS TO
INCREASE STUDENT' INTEREST IN LEARNING IN
SUBJECT INDONESIAN CLASS II ELEMENTARY
SCHOOL PUTRA BANGSA BERBUDI DELI TUA
T.P 2024/2025***

Maya Vinsensia Barus⁽¹⁾, Restio Sidebang⁽²⁾, Pandapotan Tambunan⁽³⁾, ⁽¹⁾²⁾³⁾
Universitas Quality ⁽¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-
Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾mayabarus661@gmail.com,
⁽²⁾restiosidebang@gmail.com, ⁽³⁾dapot1002@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran video berbasis *canva* yang layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua. Objek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran video berbasis *canva*. Instrumen yang digunakan untuk menguji kevalidan, kepraktisan media pembelajaran video berbasis *canva* yaitu instrumen validasi dan instrumen oleh guru, selainitu digunakan juga instrumen minat belajar siswa untuk mengukur minat belajar siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa perolehan pengukuran validasi ahli media memperoleh presentase 83 % kategori sangat valid, validasi dari ahli materi memperoleh presentase 100 % kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan media pembelajaran video berbasis *canva* yang dilakukan oleh guru wali kelas II memperoleh hasil presentase 100 % dengan kategori sangat praktis, dan uji minat belajar siswa setelah diterapkan media yaitu 92 % kategori sangat baik. Berdasarkan perolehan penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video berbasis *canva* cocok diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena telah mencukupi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Canva, Reseach & Development, Minat Belajar, Video Pembelajaran



ABSTRACT

This development research aims to determine the validity and practicality of canva-based video learning media that is suitable for use in Indonesian language learning in class II of Putra Bangsa Berbudi Deli Tua Elementary School. This study uses the Research and Development model by applying the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects in this study were class II of Putra Bangsa Berbudi Deli Tua Elementary School. The object of this study was canva-based video learning media. The instruments used to test the validity and practicality of canva-based video learning media were validation instruments and instruments by teachers, in addition, student learning interest instruments were also used to measure student learning interest. The results of the study proved that the acquisition of media expert validation measurements obtained a percentage of 83% in the very valid category, validation from material experts obtained a percentage of 100% in the very valid category. The practicality test of canva-based video learning media carried out by the homeroom teacher of class II obtained a percentage result of 100% with a very practical category, and the test of student learning interest after the media was applied was 92% in the very good category. Based on the research findings, it can be concluded that the development of Canva-based video learning media is suitable for application in Indonesian language learning because it meets the criteria of being very valid and very practical.

Keywords: Canva, Research & Development, Interest in Learning, Learning Videos

PENDAHULUAN

Pendidikan Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mendukung proses belajar siswa. Pendidikan adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Menurut Oemar Hamalik pendidikan adalah proses yang mempengaruhi siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan sebanyak mungkin, dan karenanya memungkinkan mereka untuk mengubahnya. Dengan kata lain, mereka dapat bekerja sangat dalam dalam kehidupan sosial. Pembelajaran diperlukan setelah proses pelatihan. Belajar adalah proses interaksi antara siswa dan guru yang menggambarkan kegiatan yang dilakukan untuk membantu siswa belajar atau menguasai topik secara aktif. Saat menerapkan pembelajaran, pembelajaran dapat berhasil ketika mencapai tujuan dan hasil yang diharapkan, yang mengarah pada perubahan yang bermakna dan berkelanjutan dalam hal pengetahuan siswa, keterampilan, sikap dan perilaku. Ketertarikan memainkan peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Jika siswa tidak memberi minat atau perhatian besar pada objek yang telah mereka pelajari, sulit



untuk mengharapkan siswa untuk mencapai hasil yang baik dari kerja keras mereka. Hasil yang dicapai lebih baik ketika siswa belajar dengan minat besar dan perhatian untuk memeriksa objek. Seperti yang diungkapkan oleh Usman Efendi dan Juhaya S Praja, "Belajar dengan minat lebih baik daripada belajar tanpa minat (Nurhidayati, 2006).

Minat belajar siswa secara umum dapat ditafsirkan sebagai kecenderungan atau keinginan kuat bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Ini bukan hanya kewajiban, ini adalah dorongan internal untuk melihat, memahami dan mengendalikan topik. Penggunaan media memungkinkan siswa untuk bangun dalam pembelajaran apa pun, karena daya tarik anak-anak dengan media bahkan lebih antusias dan hasil pembelajaran meningkat. Menurut Nisa (2017:59), minat adalah alat motivasi utama yang dapat merangsang antusiasme siswa dalam bidang waktu tertentu. Minat didorong secara psikologis siswa untuk belajar sesuatu dengan kesadaran penuh, tenang dan disiplin, membuat individu bahagia secara positif (Friantini & Winata, 2019; Sari & Maharani, 2020). Berkenaan dengan mempromosikan minat pembelajaran siswa, para guru harus dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk mempromosikan minat pembelajaran siswa. Media pembelajaran penting untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas II SD Putera Bangsa Berbudi Deli Tua, didapati keadaan sebagai berikut : (1) Siswa terlihat belum siap untuk mengikuti pelajaran, masih terdapat siswa yang mengeluarkan buku dan alat tulis saat guru akan memulai mengajar di depan kelas. (2) Siswa terlihat lebih menyukai gambar-gambar yang ada di dalam buku daripada mendengarkan penjelasan dari guru. (3) Pembelajaran di kelas terlihat monoton karena video pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang kreatif. Berdasarkan wawancara kepada siswa kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, minat belajar siswa masih sangat rendah karena siswa merasa belajar itu membosankan dan melelahkan. Siswa menyatakan penyebab rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dikarenakan (1) pada saat belajar guru menampilkan durasi video pembelajaran yang terlalu panjang, sehingga siswa menjadi lebih mudah bosan (2) siswa kesulitan dalam menyimak dan menyimpulkan isi materi yang ada di dalam video, (3) guru masih jarang dalam menampilkan video pembelajaran, padahal siswa lebih menyukai pembelajaran yang disertai dengan video pembelajaran animasi.

Guru juga terlalu banyak menggunakan metode ceramah dan metode tugas untuk fokus pada guru, mendorong guru untuk menjadi lebih aktif daripada siswa sebagai objek dalam proses pembelajaran. Untuk mengikuti proses pembelajaran, guru perlu mempelajari kegiatan siswa yang lebih tinggi, agar materi yang disediakan oleh guru sepenuhnya diserap oleh siswa. Selain itu, penggunaan media yang kurang beragam membosankan dan kurang tertarik pada subjek Indonesia. Ini juga sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Ini karena motivasi membuat siswa tertarik untuk belajar lebih optimal. Motivasi berasal dari motif kata, tetapi motif dan motivasi sering ditafsirkan secara berbeda. Kata "motif" didefinisikan sebagai upaya untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu.



Semakin tinggi motivasi yang dimiliki seseorang, semakin minat dalam belajar. Ini akan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran alat dan media belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, saat ini sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Ichsan et al., 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, di mana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan oleh guru adalah media aplikasi Canva, aplikasi Canva juga dapat menjadi salah satu sarana untuk membantu meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik.

Aplikasi Canva adalah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna merancang berbagai jenis desain grafis secara online, seperti merancang kartu ucapan poster, brosur, infografis, dan presentasi. Canva saat ini tersedia di beberapa versi, web, iPhone dan Android. Media Pembelajaran untuk Media Pembelajaran Berbasis Canva sangat relevan karena menjadi alternatif untuk menciptakan media pembelajaran. Untuk membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi canva yang dapat digunakan untuk belajar. Ini karena pembelajaran berkualitas lebih tinggi dan dapat memberikan kesan yang menarik dan inovatif untuk memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua T.P 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development/R&D). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk baru ataupun memperbaiki produk menjadi lebih efektif. Menurut pendapat Borg dan Gall dalam (Sugiyono, 2015:9) menyatakan, bahwa penelitian dan pengembangan (research and development) R&D yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji kepraktisan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kelayakan produk tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan media pembelajaran dan diterapkan di kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua.

Perolehan data dari hasil penilaian validator dianalisis persentase perhitungan sebagai berikut:



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

(Sa'adah dan Wahyu 2022:97)

Keterangan:

P = Nilai akhir

f = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian telah dilaksanakan di kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua. Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis canva pada tema mengenal perasaan. Produk dikemas dalam bentuk video yang dapat digunakan untuk belajar di kelas dan di rumah.

Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap analisis. Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran. Pada tahap analisis dilakukan beberapa kegiatan berupa analisis kurikulum, analisis materi pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis media pembelajaran yang ada di sekolah. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua. Wawancara telah dilaksanakan dengan narasumber Ibu Yurike Gusnita S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan di kelas II adalah kurikulum merdeka. Analisis yang dilakukan terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah tema mengenal perasaan. Peneliti menganalisis karakteristik siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil wawancara bersama guru wali kelas II didapatkan informasi bahwa siswa tergolong aktif jika belajar menggunakan media video dan diselingi dengan musik. Pada analisis media pembelajaran, media yang sudah digunakan di sekolah adalah media video berbasis canva .

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti membuat desain media pembelajaran yang akan menunjang pengembangan media pembelajaran berbasis canva. Hasil dari desain adalah tahap perancangan materi media pembelajaran video berbasis canva adalah tahap menentukan materi yang akan digunakan dalam media sesuai analisis materi yang telah dilakukan. Tema yang dirancangan yang akan digunakan dalam media pembelajaran adalah tema mengenal perasaan. Langkah selanjutnya yakni mengembangkan produk awal dengan menuangkan ide kedalam sebuah program canva dengan menyisipkan materi pada slide dan mendesain background semarik mungkin serta menambahkan animasi agar tidak membosankan dan juga memberi efek musik agar siswa menjadi merasa tertarik.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media video pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan dan dilakukan uji validasi oleh validator ahli media dan ahli materi terhadap media yang telah dibuat. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Rita Herlina Perangin-Angin S.Pd., M.Pd., dan Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Hasni Suciawati S.Pd.,M.Pd. Validasi dilakukan untuk melihat apakah media



video pembelajaran berbasis canva valid untuk digunakan dan diterapkan pada tahap implementasi. Penilaian validasi dilakukan memberikan lembar angket kepada validator dan diukur dengan kriteria penilaian. Data kelayakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis scratch diperoleh persentase 83 % oleh ahli media dengan kategori “sangat valid”.
2. Hasil penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis scratch diperoleh persentase 100 % oleh ahli materi dengan kategori “Sangat Valid”.

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dari pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk media pembelajaran video berbasis Canva dengan tema mengenal perasaan di kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua yang telah dikembangkan dan telah direvisi atau diperbaiki berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator media dan materi. Kegiatan uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 25 November 2024. Uji coba terhadap media pembelajaran ini dilakukan kepada guru kelas dan siswa kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua.

Berdasarkan hasil penilaian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari lembar respon guru kelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua, yaitu Ibu Yurike Gusnita S.Pd, dengan perolehan data rata-rata persentase sebesar 100% dari rata-rata maksimal 100 %, sehingga dapat dikategorikan bahwa produk media pembelajaran video berbasis canva dengan tema mengenal perasaan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Selain itu perolehan angket minat belajar siswa setelah diterapkannya media yaitu 92 % kategori sangat baik.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran video berbasis canva pada tema mengenal perasaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Setelah tahap pengimplementasian maka dapat dilakukan tahap pengevaluasian, dalam tahap ini maka dapat dilihat validasi terhadap media pembelajaran video berbasis canva yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan saran dan masukan dari validator validator media dengan presentase 83 % sangat valid, validator validator materi dengan presentase 100 % sangat valid, dan penilaian walikelas II SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua dengan presentase 100 % sangat praktis. Jadi, media pembelajaran video berbasis canva dengan tema mengenal perasaan dinyatakan valid, sangat praktis dan dapat digunakan dengan sedikit perbaikan di SD Putra Bangsa Berbudi Deli Tua.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran video berbasis canva maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran video berbasis canva yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh hasil penilaian validator terhadap pengembangan video pembelajaran berbasis canva diperoleh persentase 83 % oleh ahli media dengan kategori sangat valid. Kevalidan materi diperoleh dengan persentase 100 % dengan kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis canva layak untuk digunakan.
2. Kepraktisan media pembelajaran video berbasis canva yang telah dikembangkan oleh peneliti diperoleh dari data angket respon guru kelas II terhadap media pembelajaran video berbasis canva dengan persentase 100 % dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis canva praktis untuk digunakan dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa.
3. Gambaran minat belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran video berbasis canva diperoleh dari data angket minat belajar siswa kelas II sebelum diterapkannya media dengan persentase 84% dengan kategori baik dan diperoleh data angket minat belajar siswa kelas II setelah diterapkannya media dengan persentase 92% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Wahab, D. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung:Rosdakarya
- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Agus Suprijono. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Amir, Z, & Risnawati. (2015). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Anik, Ghufron. (2007). *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US.
- Cheppy Riyana.(2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung:Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dewi R. S. 2022. *Pengembangan Media Cool Application Power Point Interactive Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Tarbiyah dan Keguruan).



- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat R. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Power point Interaktif Berbasis Games Edukatif pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. *Jurnal Publikasi IAIN Batusangkar*, 1(1), 127-129.
- Junika Hermaini dan Erdawati Nurdin. 2020. Bagaimana Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswadari Perspektif Minat Belajar?. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(2).
- Kambuaya Carlos. (2015). Pengaruh Motivasi, Minat, Kedisiplinan Dan Adaptasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Peserta Program Afirmasi Pendidikan Menengah Asal Papua Dan Papua Barat Di Kota Bandung. *Jurnal pekerjaan so*. 5(2). 106-208.
- Karunia, Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). *Penelitian. Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kurnia, Ira Restu, & Titin Surnayati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*. 9(3). 1357-1363.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana. (2017). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nisa, Afiatin. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 11(1). 1-9.
- Novi Resmini, dkk. (2009). *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI PRESS Nugraha, A., & Nestiyarum, Y. (2021). Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK. 8.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Oemar Hamalik. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pelangi, Garis. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*. 8(2). 79-96.
- Pribadi, dan Benny. (2011). *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: PT.Dian Rakyat.
- Putra, Nusa. (2011). *Research and development Penelitian dan pengembangan:suatu pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rahmasari, Erisa Adyanti, dkk. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva: Studi Kasus Penggunaan Mahasiswa Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*.7(1). 166.
- Rumampuk, Dientje Borman. (1988). *Media Instruksional IPS*. Departemen. Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Sa'adah Risa Nur dan Wahyu. 2022. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. 3 ed. Malang: CV. Literasi Nusantara
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.