

Pengembangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi *Canva* Berbasis Video

Muhamad Ali Kasri¹⁾, Sahiruddin²⁾, La Arbin³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

muhamadalikasri@gmail.com¹⁾, sahirudddibuton@gmail.com²⁾, aarbin98@gmail.com³⁾

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran TIK dengan menggunakan aplikasi *canva* berbasis video. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. yang pertama menganalisis karakteristik peserta didik dan media pembelajaran, yang kedua mendesain atau merancang terlebih dahulu media apa yang cocok digunakan, menyiapkan materi dan hal-hal yang mendukung media yang akan dikembangkan, yang ketiga mengembangkan media yang sudah dirancang atau didesain semaksimal atau semenarik mungkin, yang keempat yaitu menguji cobakan media yang dikembangkan kepada peserta didik, yang terakhir yaitu mengevaluasi media yang dikembangkan. Kevalidan dari media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini dilihat dari penilaian ke dua validator yaitu ahli media dan materi. Berdasarkan hasil penilaian dari ke dua validator ini diperoleh nilai skor rata rata sebesar 90,5% dengan kategori sangat baik atau valid. Keefektifan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini dilihat dari hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba responden peserta didik kelas VII A diperoleh nilai skor rata rata sebesar 92,9% untuk kelompok kecil dan 92,7% untuk kelompok besar dengan kategori sangat efektif, artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini efektif atau berhasil dikembangkan dalam pembelajaran khususnya pada materi peranan dan dampak teknologi informasi dan komunikasi di kelas VII A SMP Negeri 2 Fakfak.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Pembelajaran, ADDIE, *Canva*.

Abstract: *The purpose of this research is to produce ICT learning media using the video-based Canva application. This type of research is research using the ADDIE development model. the first analyzes the characteristics of students and learning media, the second designs or designs in advance what media is suitable for use, prepares materials and things that support the media to be developed, the third develops media that has been designed or designed as much or as attractive as possible, the fourth is testing the developed media to students, the last is evaluating the developed media. The validity of learning media using the Canva application is seen from the assessment of the two validators, namely media and material experts. Based on the results of the assessment of the two validators, an average score of 90.5% was obtained in the very good or valid category. The effectiveness of the learning media using the Canva application can be seen from the results of the student's response questionnaire to the learning media. Based on the test results of class VII A student respondents, an average score of 92.9% was obtained for small groups and 92.7% for large groups with very effective categories, meaning that learning media using the Canva application was effective or successfully developed in learning, especially on the role and impact of information and communication technology in class VII A SMP Negeri 2 Fakfak.*

Keywords: *Development, Learning, Media, ADDIE, Canva.*

1. Pendahuluan

Di masa globalisasi yang sangat canggih ini penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, pendidik dituntut untuk dapat menggunakan teknologi serta aktif terhadap informasi dan kemajuan teknologi. (Lestari 2018) Salah satu pendidikan yang diajarkan di sekolah adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). TIK merupakan sebuah ilmu terapan yang pada dasarnya dapat dipahami oleh semua orang. Menurut Wijaya (2015) dalam *We Are Social*, pada perkembangan dunia digital Indonesia, terdapat 72,7 juta pengguna aktif internet, 72 juta pengguna aktif *media social*, 308,2 juta pengguna *handphone*, dan 30 juta pengguna internet adalah remaja. Dalam rekap nasional tahun ajaran 2014/2015 per 27 Mei 2015, terdapat 8.213.450 peserta didik dan 464.141 pada 27.391 sekolah yang tercatat di Indonesia. Tingginya pengguna internet remaja yang melebihi jumlah peserta didik di Indonesia (Ramadhani, Fahrani, and Kasri 2022) telah menunjukkan tuntutan bagi guru untuk mempersiapkan dan mendukung para peserta didiknya untuk menguasai dan memberdayakan teknologi informasi dan komunikasi agar lebih produktif dan penuh kemaslahatan bagi kehidupan. Perkembangan belajar peserta didik dalam pembelajaran TIK, peserta didik yang menghadapi atau mengalami kesulitan dalam belajar TIK dapat dilihat dari sikap yang ditunjukkan dalam belajar peserta didik saat mengikuti suatu proses pembelajaran (Wahyuningsih 2021) Untuk itu dalam proses pembelajaran pendidik membutuhkan beragam media pembelajaran (Sapriyah 2019). Hal ini bertujuan untuk memperbaharui pembelajaran konvensional yang sering dilakukan oleh pendidik dengan metode ceramah menjadi media pembelajaran berbasis teknologi (Kasri, Novan, and Ramadhani 2021).

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Nurrita 2018). Media pembelajaran yang beragam dan inovatif tentunya dapat membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik, (Rosadi and Karimah 2014). Media pembelajaran meliputi buku, *tape-recorder*, kaset, video, *camera*, *film*, *slide* (fotobingkar), gambar, grafik, tv dan komputer yang bisa menampilkan isi modul pelajaran. Sukiman (2012). Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafis, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva, (Monoarfa and Haling 2021). Sehingga aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Desain presentasi inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Cara penggunaannya sangatlah mudah bahkan oleh pemula sekalipun dan mudah untuk digunakan secara online. Aplikasi Canva bisa di install di komputer, android maupun iPhone sehingga tetap bisa membuat desain ketika jauh dari computer Rahma, dkk (2019).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 75% dari 124 peserta didik kelas VII A-D di SMP Negeri 2 Fakfak, bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah SMP Negeri 2 fakfak ini masih dalam proses pembelajaran yang berfokus dengan pembelajaran yang hanya dijelaskan oleh pendidik dengan menggunakan buku-buku LKS di depan papan tulis, sehingga membuat peserta didik ada yang kurang paham dan mengerti serta ada yang merasa tidak semangat terhadap apa yang di sampaikan oleh pendidik tersebut. Untuk menindak lanjuti permasalahan tersebut seorang pendidik diharapkan bisa membagikan bermacam informasi yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, membantu peserta didik menghadapi permasalahan ataupun kesulitan dalam proses belajar mengajar, pendidik harus bisa menguasai ciri setiap peserta didiknya serta memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Pendidik juga wajib mengetahui serta dapat terhadap penggunaan teknologi dalam menciptakan tata cara ataupun metode pengajaran yang menarik dan kreatif dalam kegiatan proses pembelajaran, (Wibowo 2015). Dengan

mempraktekkan pembelajaran yang menarik serta kreatif pendidik menggunakan alat bantu ataupun media pembelajaran akan membuat pembelajaran yang mudah dan menarik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* and (5) *Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996), (Sapriyah 2019). Salah satu fungsi ADDIE yaitu untuk menjadi panduan dalam suatu perangkat dan berfungsi sebagai program pelatihan yang bersifat dinamis dan efektif.

Tempat penelitian di sekolah SMP Negeri 2 fakfak yang berlokasi di Jalan Trikora II, Katemba, Kecamatan Fakfak Tengah, Kabupaten Fakfak, Provinsi Papua Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Fakfak dengan total siswa sebanyak 30 orang yang akan diuji cobakan pada 10 orang kelompok kecil dan 20 orang kelompok besar.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, kuisioner/angket, dan dokumentasi. Metode angket digunakan untuk mengetahui suatu produk dengan menguji validasi produk yang kami kembangkan. Untuk menjaga kualitas instrumen, maka perlu diperoleh opini dari ahli atau dengan kata lain perlu validasi (Hikmah and Purnamasari 2017).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran TIK menggunakan Aplikasi Canva Pada Siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Fakfak Berbasis Video” telah dilaksanakan dengan tahapan model Pengembangan ADDIE pada penelitian *Research and Development* (R&D), (Maydiantoro 2019). Media video animasi berbasis aplikasi Canva merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini. Berikut merupakan hasil pengembangan tahapan ADDIE dari media pembelajaran:

1. Analisis

Pada tahap analisis ini merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap ini peneliti menganalisis terlebih dahulu karakteristik peserta didik kelas VII A di SMP negeri 2 Fakfak dalam proses pembelajaran yaitu sebagian besar peserta didik ada yang memahami dan ada yang tidak memahami materi yang disampaikan saat proses pembelajaran, sehingga kebutuhan yang diperlukan di sekolah SMP Negeri 2 Fakfak khususnya dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu perlunya adanya media pembelajaran yang beragam. Kemudian peneliti membuat media yang akan dikembangkan nantinya, yaitu pada materi peranan dan dampak teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk video pembelajaran dengan menggunakan berbantuan aplikasi canva pada kelas VII A

2. Desain

Di tahap ini peneliti mulai mendesain media yang akan dikembangkan nantinya. media yang akan dibuat yaitu media yang berbentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Adapun cara pembuatan media dengan menggunakan aplikasi canva yaitu perancangan sebuah desain atau pembuatan video yaitu dengan menentukan background setiap per slidennya dengan animasi yang menarik, kemudian membuat opening atau pembukaan video, pengucapan salam, judul materi yang akan dijelaskan, isi materi, kesimpulan materi, soal dari materi, pengenalan identitas pengembang, dan yang terakhir salam penutupan video.

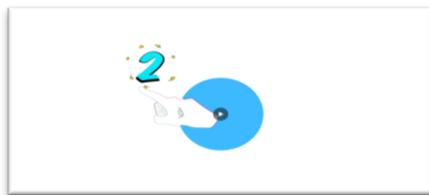
Kegiatan pembelajaran dalam video canva ini dimulai dengan intro pada video, pengucapan kata salam terlebih dahulu, pengenalan judul materi yang dipelajari yaitu Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi kemudian dilanjutkan dengan pengenalan peta konsep materi, selanjutnya masuk kepada penjelasan materi. Pada materi yang dijelaskan di dalam video pembelajaran ada tiga video yaitu di video yang pertama dimulai dengan pengertian materi peranan teknologi informasi dan komunikasi, di video kedua yaitu keuntungan teknologi informasi dan komunikasi, dan di video ke tiga yaitu dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi dan pencegahannya beserta contohnya dari setiap materi pada video. Kemudian selanjutnya diakhiri dengan kesimpulan, soal latihan, identitas peneliti, kemudian salam penutupan di dalam video.

Setelah semua slidennya sudah di desain semenarik mungkin selanjutnya akan di isi dengan suara pengembang baik dalam pengucapan salam, menjelaskan materi dan penutupan, juga dimasukkan tambahan musik pada tayangan video untuk menambah kesan menarik pada tayangan video yang dikembangkan tersebut.

3. Development

Tahap pembuatan video dimulai dengan pemilihan *background* yang menarik, huruf, animasi-animasi dan pembagian materi perslide yang akan dibahas pada video. Setelah perslide dibuat background, huruf, animasi dan materi kemudian ditambahkan suara pengisi materi dan tambahan musik untuk menambah kesan menarik pada video yang dibuat dan juga tidak membuat siswa terlalu bosan dalam menonton video yang dikembangkan. Berikut merupakan tahapan pengembangan dengan menggunakan canva.

a. Pembukaan



Gambar 1. Tampilan intro pembukaan video



Gambar 2. Tampilan Pengucapan salam

b. Materi Pembelajaran

Dalam pemilihan materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi yang terdiri dari 3 materi pembahasan yaitu, materi yang pertama tentang Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi, materi kedua tentang Keuntungan Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan materi ketiga yaitu Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi beserta pencegahannya. Dimana pada materi memuat tentang pengertian dari ketiga materi tersebut beserta contohnya dan kalimat pertanyaan dari materi yang dijelaskan.

Materi dibuat perslide kemudian di edit dengan menarik yang menggunakan background dengan animasi yang menarik, huruf dan kalimat yang jelas dan dimengerti dan juga di isi dengan tambahan musik yang tidak terkesan membosankan atau monoton pada saat menonton video tersebut. Berikut merupakan hasil pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.

1. Materi pembelajaran KD 3.1 Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi



Gambar 3. Tampilan Judul Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Peta Konsep



Gambar 5. Tampilan judul materi pembelajaran pertama



Gambar 6. Tampilan peranan TIK dalam Bidang Pendidikan



Gambar 7. Tampilan peranan TIK dalam bidang kesehatan



Gambar 8. Tampilan peranan TIK dalam bidang Transportasi



Gambar 9. Tampilan peranan TIK dalam bidang Jasa pengiriman



Gambar 10. Tampilan peranan TIK dalam bidang bisnis

2. Materi pembelajaran pada KD 1.4 keuntungan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.



Gambar 11. Tampilan judul materi pembelajaran kedua



Gambar 12. Tampilan Keuntungan penggunaan TIK yang pertama

3. Materi pembelajaran KD 1.5 dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi beserta pencegahannya



Gambar 13. Tampilan judul materi pembelajaran ketiga



Gambar 14. Tampilan materi dampak negatif TIK yang pertama



Gambar 15. Tampilan materi dampak negatif TIK yang kedua



Gambar 16. Tampilan materi dampak negatif TIK yang ketiga



Gambar 17. Tampilan materi dampak negatif TIK yang keempat

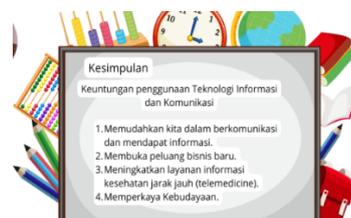


Gambar 18. Tampilan materi dampak negatif TIK yang kelima

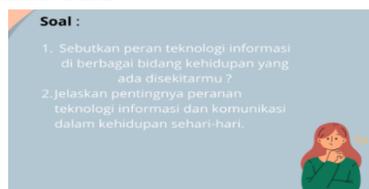
4. Penutup



Tampilan kesimpulan dari materi peranan TIK



Tampilan kesimpulan dari materi Keuntungan penggunaan TIK



Tampilan Soal materi Peranan TIK



Tampilan Soal materi dampak negatif TIK beserta pencegahannya

4. Implementasi

Setelah media yang dikembangkan divalidasi oleh validator langkah selanjutnya di validasi oleh validator yaitu guru SMP Negeri 2 Fakfak, kemudian diuji cobakan kepada guru TIK SMP Negeri 2 Fakfak dan juga peserta didik dalam kelompok kecil

dan besar. Uji coba yang diberikan kepada kelompok kecil sekitar 10 peserta didik dan 1 guru TIK kemudian untuk kelompok besar sekitar 20 peserta didik dan 1 guru SMP Negeri 2 Fakfak.

Tujuan dari pengujian cobaan kepada peserta didik ini adalah untuk memperoleh data dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik atau untuk melihat keefektifan dari media yang dibuat. Sedangkan uji coba terhadap guru TIK SMP Negeri 2 Fakfak yaitu dengan mengisi angket dari beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis sesuai dengan skala penilaian dalam angket tersebut. Adapun tujuan dari uji coba yang dilakukan kepada guru TIK SMP Negeri 2 Fakfak, yaitu untuk melihat kepraktisan dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

5. Evaluasi

Pada tahap ini yaitu menilai atau mengevaluasi angket yang telah di berikan kepada peserta didik untuk mengetahui hasil dari media yang dibuat oleh peneliti;

a. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi ahli media adalah Bapak Firman, M.Pd dan validasi ahli materi adalah Bapak Yamin Lakule, S.Pd. Berikut ini hasil uji validasi ahli media dan ahli materi pada media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

Tabel 1. Kelayakan Media pada Tahap Validasi

| No | Uji Kelayakan | Jumlah Skor | Persentase | Kriteria |
|----|---------------|-------------|------------|--------------|
| 1. | Ahli Materi | 49 | 89 % | Sangat Valid |
| 2. | Ahli Media | 46 | 92 % | Sangat Valid |
| | Rata-rata | | 90,5% | Sangat Valid |

Dari hasil Tabel 1, hasil data dari Ahli Media dan Ahli Materi, selanjutnya akan mencari rata-rata nilai dari kedua validator dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\% = \frac{89 + 92}{2} \times 100\% = 90,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata dinyatakan bahwa kevalidan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva berdasarkan penilaian oleh kedua validator mencapai skor rata-rata keseluruhan yaitu 90,5% atau dengan kriteria sangat baik atau valid.

b. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba yang dilaksanakan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan guna mengetahui keefektifan dari respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang dibuat.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Untuk uji coba kelompok kecil pada produk media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi canva ini dilakukan dengan respon sebanyak 10 peserta didik dan 1 guru SMP Negeri 2 Fakfak. Pertimbangan peneliti melibatkan peserta didik untuk menilai media yang telah dikembangkan dikarenakan peserta didik adalah calon pengguna media yang dikembangkan. Hasil penelitian respon peserta didik dan guru pada saat uji coba ditunjukkan oleh Tabel 2:

Tabel 2. Hasil responden peserta didik dan guru pada uji coba kelompok kecil

| Responden | Presentase (%) | Kriteria |
|------------------|-----------------------|-----------------------|
| R1 | 98% | Sangat Efektif |
| R2 | 95% | Sangat Efektif |
| R3 | 96% | Sangat Efektif |
| R4 | 90% | Sangat Efektif |
| R5 | 81% | Sangat Efektif |
| R6 | 95% | Sangat Efektif |
| R7 | 98% | Sangat Efektif |
| R8 | 90% | Sangat Efektif |
| R9 | 92% | Sangat Efektif |
| R10 | 89% | Sangat Efektif |
| R11 | 93% | Sangat Efektif |
| Rata-Rata | 92,9% | Sangat Efektif |

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata responden peserta didik dan guru pada uji coba kelompok kecil mencapai skor rata-rata keseluruhan yaitu 92,9% atau dengan kriteria sangat efektif.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Untuk uji coba kelompok besar pada produk media pembelajaran pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi canva ini dilakukan dengan respon sebanyak 20 peserta didik dan 1 guru SMP Negeri 2 Fakfak. Pertimbangan peneliti melibatkan peserta didik dan guru untuk menilai media yang telah dikembangkan dikarenakan peserta didik dan guru adalah calon pengguna media yang dikembangkan. Hasil penelitian respon peserta didik dan guru pada saat uji coba ditunjukkan oleh Tabel 3:

Tabel 3. Hasil responden peserta didik dan guru pada uji coba kelompok besar

| Responden | Presentase (%) | Kriteria |
|------------------|-----------------------|-----------------|
| R1 | 83% | Sangat Efektif |
| R2 | 90% | Sangat Efektif |
| R3 | 84% | Sangat Efektif |
| R4 | 93% | Sangat Efektif |
| R5 | 95% | Sangat Efektif |
| R6 | 96% | Sangat eEfektif |
| R7 | 81% | Sangat Efektif |
| R8 | 95% | Sangat Efektif |
| R9 | 96% | Sangat Efektif |
| R10 | 86% | Sangat Efektif |
| R11 | 95% | Sangat Efektif |
| R12 | 86% | Sangat Efektif |
| R13 | 100% | Sangat Efektif |
| R14 | 100% | Sangat Efektif |
| R15 | 100% | Sangat Efektif |
| R16 | 100% | Sangat Efektif |

| | | |
|------------------|--------------|-----------------------|
| R17 | 100% | Sangat Efektif |
| R18 | 100% | Sangat Efektif |
| R19 | 76% | Efektif |
| R20 | 90% | Sangat Efektif |
| R21 | 95% | Sangat Efektif |
| Rata-Rata | 92,7% | Sangat Efektif |

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata responden peserta didik dan guru pada uji coba kelompok besar mencapai skor rata-rata keseluruhan yaitu 92,7% atau dengan kriteria sangat efektif

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran TIK menggunakan aplikasi canva pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Fakfak berbasis video dengan menggunakan metode ADDIE (analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi), bahwa peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran TIK dengan menggunakan aplikasi canva berbasis video ini dengan baik. Media yang dikembangkan berhasil dikembangkan pada materi peranan dan dampak teknologi informasi dan komunikasi.

Pengujian media pembelajaran dilakukan dengan pemberian angket untuk mengukur kevalidan media pembelajaran berbasis video telah sesuai dengan hasil pengujian. Kevalidan dari media dengan menggunakan canva ini dilihat dari penilaian ke dua validator yaitu ahli media dan validator ahli materi. Dari hasil penilaian kedua validator mendapat nilai skor rata-rata sebesar 90,5% dengan kategori sangat baik. Sedangkan keefektifan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dilihat dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang di dembangkan. Hasil uji coba yang di peroleh dari kelompok kecil 92,9% dan kelompok besar mendapat respon sangat baik dengan nilai skor rata rata sebesar 92,7%. artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini efektif atau berhasil dikembangkan dalam pembelajaran khususnya pada materi Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII A SMP Negeri 2 Fakfak.

Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini bisa digunakan dengan semua materi, tergantung peneliti bisa menyeimbangkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Adapun manfaat dari aplikasi canva bisa dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya bagi guru maupun calon guru bisa membuat presentasi video pembelajaran, mengedit video, mengedit gambar pembelajaran dan lain sebagainya apalagi disaat sekarang pembelajaran bias dilakukan secara online atau daring. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bisa dijadikan sebagai referensi guru dalam proses pembelajaran

Daftar Pustaka

- Hikmah, Vela Nur, and Iin Purnamasari. 2017. "Pengembangan Video Animasi ' Bang Dasi ' Berbasis Aplikasi." 4(2): 182–91.
- Kasri, Muhamad Ali, Yerlin Novan, and Indri Anugrah Ramadhani. 2021. "Penerapan Model Design Thinking Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash." *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 2(2): 60–71.
- Lestari, Sudarsri. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi." *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(2): 94–100.
- Maydiantoro, Albet. 2019. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and

- Development).” *Jurnal Metode Penelitian* (10): 1–8.
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.” *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*: 1085–92. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1): 171.
- Ramadhani, Indri Anugrah, Okta Dwi Fahrani, and Muhammad Ali Kasri. 2022. “Analisis Perilaku Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong Pada Penggunaan Aplikasi Tik Tok.” 10(1): 114–19.
- Rosadi, Fitriani, and Naura Akhlakul Nurul Karimah. 2014. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual.” *Jurnal Pendidikan* 7(2): 1–5.
- Sapriyah. 2019. “Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1): 470–77.
- Wahyuningsih, Sri. 2021. “Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan E-Learning Berbasis Web Mata Pelajaran Al- Qur ' An Hadits Di Ma Rauhdatul Jannah Oleh: Sri Wahyuningsih Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya 2021 M/1442 H.” *Skripsi*.
- Wibowo, Catur Hari. 2015. “PROBLEMATIKA PROFESI GURU DAN SOLUSINYA BAGI PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN DI MTs. NEGERI NGUNTORONADI KABUPATEN WONOGIRI.” *Media.Neliti.Com*: 25.
<https://core.ac.uk/download/pdf/296469293.pdf>.