

PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Amril Huda M¹, Wahdini Anna Filla² Adam Mudinillah³
Dosen STAI AL-Hikmah Pariangan Batusangkar¹, Mahasiswa PGMI IAIN
Batusangkar², Dosen STAI Al-Hikmah Pariangan Batusangkar³
Jalan Jenderal Sudirman No. 137
Sur-el: amrilhuda@staialhikmahpariangan.ac.id¹, wahdinianna1@gmail.com²,
adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id³

Article info

Article history:

Received: 26-10-2021

Revised : 12-11-2021

Accepted: 20-12-2021

ABSTRACT

This study aims to find out related to the need to be able to develop animated video media from the nva application in Social Sciences (IPS) lessons. The instrument used in this study used a closed questionnaire with the type of quantitative data. This questionnaire is distributed through a google form. The results of this analysis show that from 10 educators and 163 fourth grade students (four) in nine elementary schools (SD) in Sungai Tarab, it proved that 90% of teachers stated the need and agreed that using animated video media based on the Canva application was interesting, 90% of educators said they needed and agreed to use Canva application-based animated video media is good and 83.4% of students said they needed to use Canva application video media in social science learning. Based on the research, it can be concluded that there must be the development of animated video media based on the Canva application in social studies science lesson.

Keywords:

*tutorial video, canva,
social science*

Kata Kunci:

*video pembelajaran,
canva, IPS*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media video animasi dari aplikasi Canva pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Instrumen yang dipakai pada penelitian ini menggunakan angket tertutup dengan jenis data kuantitatif. Angket ini disebarakan melalui google formulir. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa dari 10 orang pendidik dan 163 orang peserta didik kelas IV (empat) di sembilan Sekolah Dasar (SD) yang ada di Sungai Tarab membuktikan bahwa 90% guru menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi canva itu menarik, 90% pendidik menyatakan butuh serta setuju memakai media video animasi berbasis aplikasi canva itu bagus dan 83,4% peserta didik mengatakan perlu memakai media video aplikasi Canva dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Berdasarkan penelitian bisa ditarik kesimpulan bahwa harus ada pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Lestari & Sujana, (2021) mengatakan bahwa pembelajaran pada abad-21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis karena melalui berpikir kritis siswa mampu menghubungkan pengetahuannya dengan situasi di dunia nyata. Pada era digital seperti saat sekarang ini menghancurkan kita untuk bisa bergerak lebih cepat lagi dalam menuju revolusi industri 4.0. Persaingan dan tantangan globalisasi ini sudah semakin terlihat nyata di depan mata (Agustini, 2021).

Shalikhah, (2016) mengatakan bahwa perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran. Banyak perubahan yang terjadi dalam penggunaan media pembelajaran yang mulanya berbentuk fisik atau manual bisa berupa gambar, atau juga bisa berupa alat-alat yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online salah satunya bisa berupa aplikasi canva ini (Ichsan, dkk., 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, dimana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi sudah sangat membantu para pendidik dalam meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik. Sebab guru sebagai perencana pendidikan dituntut agar bisa menyusun pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis sumber dan media belajar yang sesuai sehingga proses belajar berjalan secara efisien dan efektif (Mudinillah, 2019).

Abdullah, (2017) mengatakan bahwa pada hakikatnya semua proses belajar yang dilaksanakan di tuju agar bisa mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Pada saat pembelajaran akan ada interaksi antara guru, dan siswa tentang materi ajar yang diajarkan guru tersebut.

Luh & Ekayani, (2021) mengatakan bahwa manusia sekarang hidup zaman yang mana akan mengalami perubahan setiap detik. Perubahan yang terjadi ini bisa saja berupa perubahan yang negatif ataupun positif. Kemudian perubahan yang terjadi ini tidak saja dalam perubahan IPTEK yang makin hari makin canggih, akan tetapi juga sudah mulai menuju ke dunia pendidikan.

Dalam pendidikan saat ini terjadi berbagai perubahan. Perubahan ini terjadi karena akibat dari pandemi covid-19 yang sudah menyerang ke berbagai penjuru negara. Selama pandemi, sekolah harus terus berjalan dengan tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh ini harus didukung dengan *platform* atau aplikasi agar pembelajaran yang sering digunakan yaitu seperti *zoom*, *google meet*, *google classrom*, *whatsapp*, dan sebagainya. Tentunya semua aplikasi tersebut harus terhubung dengan internet.

Perubahan besar yang terjadi di dunia pendidikan saat ini bukan hanya dialami dan dirasakan oleh pendidik dan peserta didik saja, tapi juga dirasakan oleh wali murid yang mendampingi peserta didik ketika belajar. Tidak sedikit lagi wali murid yang mengeluh tentang bahan pembelajaran yang saat ini di gunakan. Apalagi untuk wali murid yang bekerja dari rumah, harus bisa mendampingi anak mereka, terkhusus bagi anak yang usia dini. Dengan mengingat juga belum merata diperkenalkannya teknologi untuk pemanfaatan media atau sumber belajar, seperti komputer ataupun *handphone* (Herliandry, dkk., 2020). Pemanfaatan media belajar inilah yang masih dirasa kurang optimal karena masih ada beberapa guru maupun orang tua yang memiliki kendala dalam mengoperasikannya.

Kendala yang dirasakan oleh pendidik dan orang tua tidak hanya pada pengoperasian media dalam pembelajaran media dalam pembelajaran daring namun juga adanya kendala pada jaringan internet. Ditambah lagi kendala-kendala lain yang menghambat proses pembelajaran. Ketika guru menyampaikan materi pun belum semuanya di pahami peserta didik. Mereka masih banyak yang bingung dalam memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya. Dengan adanya beberapa kendala tidak bisa menghentikan pembelajaran. Pembelajaran harus terus berjalan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (Purnama, 2020). Kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pada pembelajaran banyak di karenakan oleh menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Kurang menariknya pembelajaran yang di bawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Ini terjadi karena pemakaian media belajar yang masih belum variatif (Dwipayana, dkk., 2020) sehingga dalam hal ini diperlukan adanya sebuah inovasi terutama untuk belajar daring. Di masa pandemi ini guru dituntut kreatif dalam mendesain pembelajaran jarak jauh. Penggunaan media belajar yang kreatif akan mempengaruhi siswa pada minat dan presatasi belajarnya (Zulfadewina dkk., 2020).

Waktu belajar dari rumah semakin bertambah karena adanya perpanjangan masa darurat Covid-19. Keteringgalan guru dalam memanfaatkan teknologi, menyebabkan guru hanya menggunakan media yang sudah adaseperti buku, modul, LKS (lembar kerja siswa), dan media pembelajaran lain yang masih dirasa kurang menarik. Kebanyakan guru menggunakan media slide show dengan bantuan *software Power Point*. Media *slide Power Point* yang ditampilkan terlihat membosankan belum kreatif, masih belum bisa dipakai secara sempurna untuk sebagai media ketika menyampaikan materi ketika belajar. Kegiatan belajar ini yang dirasa masih sangat belum memuaskan, karena akan ada dampaknya terhadap kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (Dwipayana, dkk., 2020). Adanya kendala dalam memanfaatkan

teknologi serta penggunaan media yang masih dirasa kuno inilah yang menyebabkan guru sering menggunakan metode penugasan saja pada proses pembelajaran.

Media video animasi merupakan suatu pilihan yang bisa digunakan oleh pendidik ketika mengembangkan alat bantu pembelajaran guna menunjang jalannya belajar mengajar. Media video animasi merupakan sebuah alat penyaluran informasi atau pesan berupa kumpulan gambar yang bergerak secara dinamis yang bisa dilihat dan didengar. Aplikasi yang digunakan dalam membuat media video animasi ini merupakan aplikasi Canva (Rahmasari & Yogananti, 2021). Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki beragam template yang menarik.

Penggunaan media video animasi dapat membantu konsep materi yang abstrak pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Aplikasi Canva ini dapat menampilkan gambaran dan video sehingga dapat membuat suatu ilustrasi kehidupan sehari-hari ke dalam video animasi. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan beberapa fase. Tahapan pertama yaitu dilakukannya suatu analisis kebutuhan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui penilaian pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui perkembangan kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang berupa video animasi dengan menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dari suatu objek yang telah diteliti. Sedangkan menurut (Vironika, 2019) metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang didasarkan kepada filsafat postpositivisme, yang di pakai dalam melakukan penelitian pada kondisi objek yang natural, (sebagai awalnya adalah percobaan) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif dan induktif, dan hasil penelitiannya pun tidak mengarah pada generalisasi akan tetapi lebih menekankan pada makna. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini adalah untuk menjelaskan, melukiskan, menggambarkan, menjawab, serta menerangkan lebih detail lagi masalah yang hendak diteliti dengan memahaminya terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Media Video Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, yang mana tujuannya yaitu agar pesan yang disampaikan oleh guru bisa dengan lebih mudah di pahami oleh siswa, (Farista & M, 2018).

Yuanta, (2020) mengatakan bahwa media adalah alat komunikasi yang digunakan sebagai sumber informasi. Menurut Ibrahim (2005) dalam (Yuanta, 2020) juga menyebutkan media pembelajaran sebagai alat dan sumber belajar bagi siswa yang dapat membantu guru agar pesan yang terkandung dalam materi yang diajarkan bisa sampai kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran sekarang di sekolah-sekolah sudah sangat membantu para pendidik dalam mengajar. Dalam proses belajar pemanfaatan media pembelajaran juga perlu di rancang terlebih dahulu secara tersusun agar media pembelajaran yang digunakan lebih efektif lagi.

Syaparuddin & Elihami, (2020) media video yaitu alat yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Media video ini dalam penggunaannya akan melibatkan indra peraga dan penglihatan, karena siswa bisa mendengar dan melihat gambar yang bergerak dan diikuti suara. Sedangkan kata video berasal dari kata “vidi” atau “visum” yang berarti “melihat” atau memiliki daya penglihatan. Menurut Arsyad (2013) dalam (Yuanta, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video ini yaitu penyampaian materi yang diserap langsung oleh peserta didik lewat pandangan dan pendengarannya. Video adalah sebuah ilustrasi gambar atau foto yang bisa berjalan dan diikuti dengan suara. Media video adalah salah satu bentuk media audio visual dan bisa memperlihatkan sebuah gambar yang dapat sesuai dengan suara yang ada pada audio video tersebut.

Yudianto, (2017) mengatakan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar. Guru menyadari jika tidak ada media pembelajaran ini, akan menimbulkan kesulitan pada siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Karena mata pelajaran itu memiliki tingkatan kesukaran yang berbeda. Ada beberapa pelajaran yang membutuhkan media tidak memerlukan media pembelajaran, akan tetapi ada juga beberapa mata pelajaran yang membutuhkan. sebagai alat bantu. Materi pembelajaran dengan tingkatan kesulitan yang tinggi tentunya akan sangat sulit dimengerti oleh para siswa, terutama bagi siswa yang tidak menyukai pembelajaran tersebut. Sebagai alat bantu, media video ini berfungsi sebagai perantara guru dalam menyampaikan informasi, (U, 2017).

Yuanta, (2020) mengatakan bahwa dengan teknologi yang semakin berkembang maka berbagai macam media juga akan bermunculan, mulai dari yang berbentuk bahan ajar cetak, bahan ajar audio, sampai bahan ajar audio visual atau video. Dengan perkembangan tersebut,

semakin terlihat bahwa materi ajar semakin mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Yang dulunya guru hanya menggunakan media fisik seperti papan tulis, sekarang sudah menggunakan media-media elektronik berupa komputer yang bisa membuat power point dan guru tinggal menampilkannya saja. Tidak perlu lagi menulis di papan tulis seperti zaman dahulu sebelum adanya media-media seperti saat sekarang ini.

Video adalah bayangan foto yang bisa bergerak yang bisa di lihat di televisi (Rahmatullah dkk., 2020), yang mana video ini adalah tampilan foto yang bisa bergerak dengan diikuti suara, hal ini diutarakan dalam kamus bahasa indonesia. Dan media video merupakan salah satu media yang bisa di gunakan ketika proses pembelajaran materi menyimak. Media video tersebut bisa membuat daya tarik siswa semakin bertambah dalam proses pembelajaran karena siswa bisa mendengarkan serta menonton.

Hapsari & Zulherman, (2021) mengatakan bahwa media video mempunyai beberapa manfaat diantaranya: (a) bisa memberikan pengalaman yang tidak terhingga terhadap para siswa; (b) mempertunjukkan secara langsung sesuatu yang pada mulanya tidak bisa di lihat agar bisa dilihat; (c) menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu; (d) bisa memberi pengalaman yang baru pada peserta didik agar bisa mendapatkan hal yang baru dalam waktu tertentu; (e) menunjukkan tampilan studi kasus yang berkaitan dengan hidup yang nyata yang bisa memacu musyawarah diskusi antara para peserta didik..

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan media video. Kelebihan penggunaan media video ialah (a) menambah wawasan yang baru dalam proses belajar; (b) dapat melihat suatu kejadian yang tidak mungkin untuk dilihat secara langsung; (c) setelah adanya video ini siswa bisa memperagakan gerakan-gerakan yang baru; (d) dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajarmaupun nilai hiburan dari penyajian itu; (e) penggunaan video ini bisa menampilkan informasi secara bersamaan dalam waktu dan lokasi yang sama; (f) video juga bisa membuat siswa lebih mandiri dalam belajar. Menurut Hadi (2017) media video memiliki kelebihan yaitu bisa memenuhi kebutuhan para siswa yang mempunyai sifat belajar yang berbeda. Bisa mendatangkan hal yang bisa jadi tidak terjadi pada peserta didik di luar lingkungan sekolah, seperti melihat peristiwa alam di antaranya terjadinya banjir, longsor, hujan badai, angin topan dll. Kelebihan ini secara tidak langsung bisa mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa. Dari yang awalnya rendah bisa jadi lebih meningkat lagi denga menggunakan video pembelajarn sebagai media. Karena dengan media tersebut para siswa terutama siswa sekolah dasar (SD) akan lebih suka dan tertarik untuk melihatnya. Sehingga minat belajar mereka akan lebih tinggi lagi.

Kekurangan penggunaan media video ialah (a) *opposition*, keraguan sewaktu menafsirkan gambar yang dilihat merupakan akibat dari pengambilan yang tidak tepat; (b) materi penyokong, alat proyeksi harus digunakan dalam menampilkan foto-foto yang ada pada video; (c) *budget*,

biaya yang digunakan untuk membuat video tidak sedikit; (d) tidak banyak orang yang bisa memakainya karena biaya produksi yang mahal; (e) jumlah penonton terbatas karena layar monitornya kecil; (f) semua alat yang diperlukan untuk nonton video sudah harus ada di tempat; (g) bersifat satu arah dan harus seimbang.

Penggunaan video pembelajaran juga memiliki peran penting dalam pembelajaran. Menurut (Luh & Ekayani, 2021). Penggunaan video untuk bahan ajar bisa membantu guru dalam mengajar agar bisa memberi suatu hal baru pada peserta didik. Setelah di tayangkan video tersebut, para peserta didik bisa merasakan seakan-anak mereka ada pada situasi yang di gambarkan dalam video tersebut. Sebagai contohnya, proses perjalanan elektrik bisa diperlihatkan kepada siswa melalui video tersebut. Yang akan bisa membantu siswa memikirkan cara kerja stesen janakuasa elektrik yang juga bisa memberikan pengalaman yang baru kepada para siswa secara visual.

Video ini akan lebih cepat membawa pengaruh ke dalam diri seseorang di bandingkan media-media yang lain. Sebab penyangganya dapat berbentuk cahaya yang ada titik fokusnya, sehingga bisa berpengaruh pada pemikiran dan emosional seseorang. Pada proses pembelajaran, fokus dan mempengaruhi emosi dan psikologi peserta didik yang sangat di butuhkan. Sebab dengan peristiwa itu peserta didik bisa lebih mudah dalam memahami pelajaran. Makna dalam video yang sampai terhadap peserta didik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak di capai.

Penggunaan alat bantu pembelajaran pada waktu pembelajaran bisa membangkitkan kemauan dan minat yang baru, membangkitkan semangat dalam proses pembelajaran, dan bahkan bisa berpengaruh pada mental peserta didik. Pemakaian media pelajaran pada waktu proses pengenalan pelajaran akan begitu menyokong kegiatan belajar serta waktu menyampaikan pesan dan makna yang terkandung dalam pembelajaran saat itu.

Dengan proses belajar peserta didik bisa mendapatkan hal, dari kegiatan mengamati dan mendengarkan lewat media khusus dan mendengar dengan bahasa. Makin banyak para peserta didik dengan bahan ajar yang di beri guru, maka semakin banyak juga pengalaman yang di dapatkan oleh para peserta didik. Sebaliknya, makin abstrak para peserta didik mendapatkan pengalaman maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan oleh para peserta didik. Pada lokal percobaan di mana bisa media video bisa dimanfaatkan sebagai media pelajaran sebelum percobaan dilaksanakan, kegiatan percobaan yang di buat untuk peserta didik lebih jelas.

Penjelasan dari video itu tidak hanya tentang materi pelajaran saja tetapi ada juga sesuatu yang lainnya yang harus diperhatikan yang bisa memengaruhi daya tarik siswa ketika pembelajaran. Itu bisa berupa pengalaman baru, setelah itu digabungkan ke dalam materi

pembelajaran yang ditayangkan melalui video. Tidak hanya itu pada pembelajaran praktik siswa juga bisa dengan mudah mempraktekkan kembali apa yang telah dilihat pada video tersebut.

Menurut Anderson (1987) dalam (Yuanta, 2020) menyebutkan ada beberapa tujuan dari penggunaan media video yang mencakup tujuan kognitif, tujuan afektif, dan tujuan psikomotor.

- a. Tujuan kognitif, yaitu (a) meningkatkan pengetahuan; (b) memperlihatkan gambar yang tidak bergerak; dan (c) video juga bisa untuk dipakai dalam memperlihatkan bentuk sikap atau perbuatan ketika menampilkan sesuatu yang ingin ditunjukkan kepada siswa, terutama yang berhubungan dengan berinteraksi dengan sesama.
- b. Tujuan afektif dalam penggunaan media video ini yaitu dengan memakai efek atau filter dan cara video bisa jadi media yang cukup baik untuk memengaruhi perbuatan dan emosional siswa ketika belajar.
- c. Tujuan psikomotorik, yaitu (a) video adalah alat yang bagus ketika mempertunjukkan bentuk keterampilan yang berkaitan dengan gerakan. Gerakannya juga bisa di percepat atau di perlambat sesuai dengan kebutuhan siswa; (b) dengan media video peserta didik bisa secara spontan memperoleh umpan balik secara visual terhadap keahlian siswa sehingga mencoba keterampilan yang berkaitan dengan gerak tersebut.

Menurut (Yudianto, 2017) ada beberapa unsur-unsur media video diantaranya:

- a. *Teks* ini berupa sekumpulan kata-kata yang terdiri dari beberapa bahasa di dalamnya. Bahasa ini bisa berupa kalimat, tetapi tidak juga ditafsirkan berdasarkan panjang pendek kalimatnya. Jadi sebuah teks itu terdiri juga atas beberapa kalimat sehingga hal inilah yang menjadi pembedanya dengan kalimat tunggal.
- b. *Gambar* bisa memperjelas dan menampilkan data lengkap melalui cara yang baru dan lebih bermanfaat. Sering juga disebut gambar ini yang bisa menyampaikan beribu makna, akan tetapi itu hanya berlaku sewaktu seseorang bisa menampilkan gambar-gambar yang diinginkan waktu orang lain membutuhkannya. Gambar juga dapat berguna sebagai simbol yang ketika digabungkan dengan teks, memperlihatkan bahwa bermacam pilihan yang bisa dipilih atau ikon gambar bisa muncul sepenuhnya untuk menggantikan teks, akan tetapi tetap saja mempunyai bagian-bagian tertentu yang berfungsi untuk pemicu yang ketika diketik akan menampilkan objek atau even multimedia lainnya.
- c. *Suara* yaitu sesuatu yang menjadi sebab tekanan udara berubah yang bisa mencapai gendang telinga seseorang. Suara ini dari atas beberapa macam yaitu *waveform* audio, format dat, format midi, audio cd dan mp3.
- d. *Penggunaan Animasi* pada komputer telah dimulai sejak ditemukannya perangkat lunak (*software*) komputer yang bisa dipakai pada beberapa kebutuhan, misalnya melakukan

ilustrasi pada perangkat tersebut, melakukan perubahan juga antara gambar pertama dengan gambar selanjutnya yang bisa membentuk suatu kesatuan yang sempurna.

Beberapa karakteristik dan kriteria video pembelajaran yaitu, antara lain:

- a. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan)
Melalui video peserta didik bisa paham makna yang terkandung dalam pembelajaran tersebut. Dan peserta didik bisa menerima secara utuh informasinya dan tersimpan pada memori dalam waktu yang lama.
- b. *Stand Alone* (berdiri sendiri).
Bahan ajar yang diajarkan tidak lagi bergantung pada bahan ajar yang lainnya karena video yang sudah di kembangkan.
- c. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).
Bahasa yang di pakai cukup mudah dan bisa dipahami, dan memakai bahasa-bahasa yang umum. Penjabaran materi yang dilakukan juga sangat membantu para penggunanya, dan pengguna juga mudah dalam merespon, atau pun mencari informasi sesuai dengan keinginannya.
- d. Visualisasi dengan media
Materi di buat secara multimedia yang di dalamnya ada teks, sound, animasi, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang dipakai juga sifatnya aplikatif, berproses, susah untuk dimengerti ketika langsung praktek, perlu keakurasian yang tingkatannya lebih dalam lagi.
- e. *Quality* resolusi yang dipakai juga tinggi. Dengan tampilannya berbentuk desain grafis, baik itu video ataupun yang lainnya, yang mana di buat dengan teknologi dengan rekayasa digitalnya tinggi.

3.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

Afandi, (2011) me pada bahasa asing terkait pembelajaran IPS dikenal dengan beberapa istilah kata seperti sosial studi, sosial edukasi. Dan menurut bahasa Indonesia sendiri kata Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) baru ada pada tahun 1975, yaitu suatu judul untuk pembelajaran yang berkaitan dengan masa lampau, kondisi keuangan, letak bumi serta mata pelajaran lainnya untuk tingkat siswa dasar dan menengah. Kata IPS juga diartikan sebagai pembeda pada nama disiplin ilmu di tingkatan perkuliahan. Dan pada perkembangan berikutnya, nama IPS beralih jadi makna suatu pelajaran yang memakai gabungan dari berbagai pembelajaran, supaya pembelajaran ini menjadi punya arti lebih bagi para siswa untuk mencegah tumpang tindih.

Menurut (Ariani, dkk., 2020) pembelajaran IPS ialah suatu mata pelajaran yang di ambil dari bermacam bahan ajar guna agar siswa terbantu dalam mengembangkan kemampuannya menyelesaikan permasalahan yang ada. Sedangkan pada KTSP dirumuskan bahwa Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu pembelajaran yang sudah di berikan sejak dari tingkatan SD/MI/SLDB sampai tingkatan SMP/MTS/SMPLB. IPS itu mempelajari berbagai peristiwa atau kejadian, generalisasi, konsep dan fakta yang berhubungan pada masalah sosial. Pada tingkatan sekolah dasar pembelajaran IPS, para peserta didik di arahkan agar bisa jadi penduduk yang demokratis dan mempunyai rasa tanggungjawab, dan warga negara dunia yang yang cinta terhadap damai (Depdiknas, 2006).

Yuanta, (2020) mengatakan bahwa kata IPS pada SD adalah sebuah mata pelajaran yang tidak lagi bergantung pada mata pembelajaran lainnya sebagai penggabungan dari berbagai konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, dan masih banyak lagi isu atau permasalahan tentang kehidupan sosial masyarakat. Bahan ajar pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk tingkatan sekolah dasar tidak hanya dilihat dari aspek disiplin ilmu sebab yang lebih penting itu ialah aspek psikolog dan pedagogik juga karakter keterampilan berfikir yang sifatnya sosial. Menurut (Yuanta, 2020) IPS adalah pengambilan atau penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial serta berbagai kegiatan-kegiatan pokok individu yang sajikan secara ilmiah dan pedagogik atau psikolog.

Ilmu pengetahuan sosial adalah wujud dari beberapa ilmu sosial yang pada dasarnya bahan kajiannya bisa berupa ekonomi, antropologi, tata negara, sosiologi dan juga sejarah sehingga pelajaran IPS ini tidak lagi mata pembelajaran tunggal akan tetapi sudah gabungan dari beberapa materi. Selain itu, mata pelajaran IPS juga bisa di masukkan kedalamnya nilai-nilai tentang pendidikan, sebab tujuan dari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial itu sendiri siswa mempunyai tanggung jawab pada lingkungan sekitar, bangsa dan negara. Pada pembelajaran IPS ini juga terdapat unsur-unsur nilai yang wajib di terapkan pada peserta didik. Yang mana nilai-nilai tersebut berupa nilai ketuhana, praktis, filsafat, teoritis, dan nilai edukatif. Nilai-nilai yang dipilih ini tentunya sudah sesuai dengan nilai yang ada pada pendidikan karakteristik. Sehingga dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ini pada kegiatan belajar seorang pendidik tentunya harus bisa menerapkan unsur-unsur nilai pendidikan karakteristik itu pada materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Menurut (Afandi, 2011) tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI ditetapkan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berhubungan dengan pola hidup penduduk dan lingkungan sekitarnya.
- b. Punya kemampuan dasar dalam menggunakan pemikiran yang kritis dan logis inkuiri, rasa ingin tahu, keterampilan dan memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sosialnya.
- c. Punya pendirian dan sadar pada nilai-nilai kemanusiaan dan sosial.

d. Punya keahlian khusus dalam berkomunikasi, berkolaborasi dan berkompetisi dalam individu yang banyak, baik itu di lingkungan lokal, nasional maupun dunia..

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah gabungan dari bermacam-macam ilmu sosial yang sudah teritegrasi dan terpadu. Terpadu di sini maksudnya adalah bahan ajar ilmu pengetahuan sosial ini diambil dari bermacam-macam ilmu sosial yang sudah digabungkan dan tidak terpisah lagi dalam kontek ilmu pengetahuan. Berikut ini karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaianya.

1. Materi IPS

Belajar ilmu pengetahuan sosial ini pada dasarnya yaitu mencari tahu tentang interaksi antara manusia satu dengan manusia lainnya di lingkungan tempat tinggal mereka. Bahan ajar ilmu pengetahuan sosial ini juga diambil dari banyak sudut kehidupan masyarakat. Maka dari itu warga sekitar dengan lingkungannya, selain jadi sumber ilmu pengetahuan sosial juga jadi tempat praktiknya. Pengetahuan tentang konsep yang sudah ada, materi-materi ilmu pengetahuan sosial yang di dapatkan oleh peserta didik sewaktu di lokal bisa dilihat kecocokannya dengan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

2. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Langkah dalam menyampaikan pembelajaran IPS, kebanyakan adalah di berdasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi di susun dalam susunan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, Negara, dan dunia. Jenis kurikulum seperti ini disebut *The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum* jenis kurikulum ini, berdasarkan terhadap asumsi bahwa anak pada awalnya di perkenalkan terelebih dahulu atau perlumemiliki konsep yang berkaitan dengan lingkungan yang paling dekta atau individual. kemudian secara bertahap dan sistematis bergerak pada ruang lingkup konsentrasi keluar dari lingkungan itu, dan mengembangkan kemampuannya untukmenghadapi kehidupan didunia yang lebih luas.

3.3 Aplikasi Canva

Menurut (Junaedi, 2021) Aplikasi canva adalah sebuah program desain grafis secara *online* yang mana disitu terdapat berbagai macam peralatan seperti poster, rseume atau ringkasan, presentasi, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penada buku, bulletin dan masih banyak yang lainnya yang disediakan dalam aplikasi canva tersebut. Aplikasi canva ini juga sangata membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran yang sudah berbasis teknologi, kreativitas, keterampilan, dan manfaat yang lain yang bisa didapatkan karena bisa mengambil perhatian dan daya tarik siswa dalam belajar dengan penyajian bahan ajar dan materi yang tentunya juga menarik.

Adapun berbagai macam desain yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, iklan, teknologi, dan masih banyak lainnya. Adapun kelebihan dalam aplikasi

Canva menurut (Rahma Elvira Tanjung, 2019) adalah mempunyai desain yang cukup banyak dan cukup menarik. Sehingga bisa meningkatkan daya kreatif pendidik dan peserta didik dalam membuat media atau alat bantu dengan banyaknya fitur-fitur yang disediakan tadi, dan juga bisa lebih menghemat waktu pada saat belajar.

Menurut (Purnama, 2020) Canva adalah salah satunya aplikasi yang turut ada dalam maraknya perkembangan teknologi. Canva ini juga juga merupakan salah satu program desain online yang didalamnya sudah tersedi berbagai macam fitur, seperti poster, pamflet, presentasi, brosur, periklanan, graif, spanduk dan masih banyak lagi jenis yang lainnya. Pada pemakaiannya pun juga untuk membuat media pembelajaran yang juga menyediakan presentasi untuk pendidikan.

Menurut (Tiawan dkk., 2020) Canva juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a) punya berbagai macam desain yang menarik
- b) bisa membangkitkan kreativitas para pendidik dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran
- c) lebih hemat waktu dalam pembelajaran
- d) ketika membuat desain tidak harus pakai laptop akan tetapi juga bisa dengan gedget (Rahma Elvira Tanjung, 2019)

Studi pendahuluan sebagai dasar dalam pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva yang merupakan kegiatan penelitian pengembangan bertujuan agar terciptanya produk baru melalui tahap pengembangan (Dwipayana dkk., 2020).

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengisian angket berupa *link google form* yang diisi secara *online* pada tanggal 3-9 maret 2021 dengan total responden guru sebanyak 10 dan siswa sebanyak 163 di sekolah yang berada di Sungai Tarab. Penyebaran angket secara virtual dengan Google Formulir di pilih sebagai upaya untuk mempercepat penyebaran angket dan dikarenakan sekolah menerapkan PJJ. Berikut hasil analisis kebutuhan guru dan siswa yang ditunjukkan pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

<i>Pertanyaan</i>	<i>Alternatif jawaban</i>	<i>% pilihan</i>
Platform atau aplikasi apa yang paling sering di pakai pada proses pembelajaran IPA secara daring?	Zoom	10
	Google Meet	0
	Whatsapp	70
	Google Classroom	20
	Ceramah	10
Metode yang bagaimana yang dipakai pendidik ketika belajar IPS secara virtual?	Diskusi	0
	Penugasan	80
	Eksperimen	0

	Demonstrasi	10
	Presentasi	0
Apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran IPS secara daring?	Ya	100
	Tidak	0
	Papan Tulis	0
	Powerpoint	20
	Video	40
Apa saja media-media yang dipakai ketika belajar IPS secara virtual tersebut?	Buku Teks	20
	Gambar	20
	Benda Nyata	0
	Model	0
Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologidalam pembelajaran IPS?	Pernah	100
	Tidak Pernah	0
Media pembelajaran berbasis teknologi yang bagaimana yang sering dipakai ketika belajar IPS?	<i>Powerpoint</i>	40
	Media Flash	0
	Tidak Ada	0
	Membuat Sendiri	30
Bagaimana cara guru memperoleh media video animasi?	Disediakan Sekolah	0
	Download dari Internet	70
	Tidak Ada Sarana	0
Apakah media video animasi berbasis Aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang menarik?	Menarik	90
	Tidak Menarik	10
Apakah perlu menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam menjelaskan materi IPS?	Perlu	90
	Tidak Perlu	10
Apaka guru setuju menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk menjelaskan materi IPS?	Setuju	90
	Tidak Setuju	10
Apakah perlu menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam menjelaskan materi IPS?	Perlu	90
	Tidak Perlu	10
Apakah guru setuju menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk menjelaskan materi IPS?	Setuju	90
	Tidak Setuju	10

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

<i>Pertanyaan</i>	<i>Alternatif Jawaban</i>	<i>% pilihan</i>
Apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran IPS secara daring?	Ya	90,8
	Tidak	9,2
Metode apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran IPS secara daring?	Ceramah	4,3
	Diskusi	11
	Penugasan	61,3
	Demonstrasi	3,1
	Eksperimen	7,4
	Presentasi	12,9
Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS?	Pernah	79,8
	Tidak Pernah	20,2
Media pembelajaran berbasis teknologi apayang sering digunakan dalam ketika belajar IPS?	<i>Powerpoint</i>	20,2
	Video	62,6
	Media Flash	2,5
	Tidak Ada	14,7

Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPS?	Ya Tidak	65 35
Apakah media video animasi berbasis aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang menarik?	Menarik Tidak Menarik	91,4 8,6
Apakah perlu memakai media video animasi berbasis aplikasi Canva ketika menjelaskan materi IPS?	Perlu Tidak Perlu	83,4 16,6

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pendidik pada media video animasi dengan menggunakan aplikasi canva ini pada tabel 1 menyebutkan bahwa aplikasi yang paling sering dipakai ketika pembelajaran online atau daring adalah, *whatsapp*, *zoom*, dan *google classroom*. Aplikasi *whatsapp* ini yang paling banyak dipakai oleh pendidik, karena metode belajar yang sering dipakai adalah metode ceramah, penugasan, dan demonstrasi. Penugasan adalah hal yang paling sering di pakai ketika belajar IPS secara *online*.

Pada saat pembelajaran IPS para pendidik memakai alat bantu belajar guna sebagai penunjang pada saat pembelajaran berlangsung. Media yang sering dipakai oleh para pendidik berbagai macam bisa berupa video, buku, *power point*, gambar atau pun teks. Akan tetapi yang paling banyak dipakai yaitu video. Dengan adanya alat bantu yang dapat menampilkan suara sekalian gambar tersebut, maka bisa pula membantu siswa dalam mengalihkan kebosannya dan menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar dengan memakai multimedia dari pada hanya ikut pada proses belajar yang hanya mendengar gurunya berceramah saja ketika menjelaskan materi (Maryanti & Kurniawan, 2018). Hampir seluruh pendidik sekarang memakai alat bantu belajar yang berbasis teknologi. Namun yang paling dominan di pakai adalah power poin dan video. Di luar itu video juga masih paling banyak digunakan oleh guru, karena daya tarik siswa dalam menonton itu lebih kuat jika di bandingkan dengan membaca teks

Banyak cara yang digunakan guru dalam memperoleh media berbasis teknologi yaitu dengan membuat sendiri, disediakan oleh sekolah dan mendownload dari internet. Namun, kebanyakan guru memperoleh video dengan mendownload dari internet karena lebih senang dan tidak membutuhkan banyak waktu. Untuk mendukung proses pembelajaran pemakaian media masih belum sempurna. Disebabkan karena banyak media yang tersebar di dunia maya masih sangat kurang mengkaitkan bahan ajarnya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga para peserta didik merasakan pelajaran yang mereka dapatkan tidak berguna dalam kehidupannya. (Dwipayana, dkk., 2020). Aplikasi canva ini bisa di gunakan dalam menyongsong kegiatan belajar, sehingga bisa membuat mutu pendidikan lebih maju lagi, kreativitas pendidik juga akan semakin terlihat, dan lebih menghemat waktu juga pada saat proses pembuatan medianya. (Rahma Elvira Tanjung, 2019).

Media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar. Menurut (Ichsan, dkk., 2018) adalah beberapa strategi yang bisa digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan memanfaatkan media belajar yang lebih kreatif lagi (Alfansyur & Mariyani, 2019). Hasil analisis, 9 dari 10 guru mengatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva begitu menarik serta guru butuh dan setuju memakai sebagai media pelajaran media berbasis aplikasi Canva untuk menerangkan materi IPS. Hasil analisis menunjukkan hal yang serupa pada analisis kebutuhan siswa. Hasil analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan pada tabel hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva.

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan maka bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil analisis pendidik dan peserta didik pada media video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran IPS menyatakan untuk perlu mengembangkan media video animasi berbasis canva dalam proses pembelajaran IPS. Pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan bisa meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Dengan hasil studi ini, maka agar produk media video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat dikembangkan dan digunakan pada proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian tersebut maka didapatkan kesimpulan yaitu media belajar yang berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi canva lebih baik di pakai saat proses belajar mengajar. Cara pemakaiannya pun juga sangat efektif baik itu di pakai ketika belajar tatap muka maupun online atau daring. Pada waktu kondisi belajar lagi di tengah pandemi seperti saat sekarang ini, maka aplikasi canva ini sangat bagus untuk lebih dikembangkan lagi agar para pendidik dan peserta didik lebih mudah lagi pada saat proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Agustini, S. (2021). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QR CODE BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI. *JURNAL NALAR PENDIDIKAN*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Ariani, K. R., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28260>
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDS*, 1(15), 96–102.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Junaedi, S. (2021). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR*. 07(02), 80–89.
- Lestari, N., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan IPS Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi* ..., 4(1), 117–126.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/32215>

- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>.
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian Ipteks*, 4(2), 248–258.
- Purnama, Shinta. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, 5(2), 8–15. <https://doi.org/10.24905/psej.v5i2.20>.
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Shalikhah, N. D. (2016). Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, XI(1), 101–115. google scholer.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO Rendahnya motivasi belajar siswa kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200. <file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Temp/318-Article-Text-621-1-10-20200124-2.pdf>.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>.
- U, F. (2017). *pemanfaatan video sebagai media pembelajaran*. 1–23.
- Vironika, E. (2019). ANALISIS DISIPLIN KERJA PEGAWAI DI KOMISI PEMILIHAN UMUM (KPU) KOTA BANJARMASIN Ella. *Universitas Islam Kalimantan*, 4(2), 41–45.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.

Zulfadewina, Z., Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman, Z. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.551>.