



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Canva pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe

Rifki¹, Lia Rista²✉, Eka Utaminingsih³, Imam Hanafi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bumi Persada

Korespondensi Email: leeyarista@gmail.com✉

Abstrak:

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawapengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan danpembelajaran. Peran Teknologi Informasi dalam bidang pendidikan Adalah membantu memberikan informasi/pesan pendidikan kepada komponen- komponen pendidikan. Penggunaan alat bantu berbasis Teknologi Informasi memiliki daya tarik baik dari tenaga pengajar maupun peserta didik. Adapun tujuan penelitiann ini untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis video canva untuk Mata Pelajaran TIK di kelas VII SMP Negeri 9 Kota Lhokseumawe dan menjelaskan kelayakan media pembelajaran berbasis video untuk menjadi alternatif sumber belajar pada Mata Pelajaran TIK di kelas VII SMPNegeri 9 Kota Lhokseumawe. Penelitian ini termasuk penelitian R&D yang memakai pengembangan model ADDIE. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran audio visual berbasis videocanvapada materi Mengenal Internet. hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwaPengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canvapadamateri mengenal koneksi internet yang dikembangkan dengan menggunakanmodel ADDIE telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. ada hasil validasi persentase rata – rata penilaian oleh ahli media 91,25%sehingga media yang digunakan layak. Dan hasil validasi persentase rata –rataoleh ahli materi 96,25 % sehingga dinyatakan layak media yang digunakanlayak. Serta hasil uji coba yang dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 9 denganmemperoleh penilaian persentase rata – rata 97,4% sehingga MediaPembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva pada Materi Mengenal Koneksi Internet dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Video Canva, TIK

Submitted	: 21 September 2025
Revised	: 15 October 2025
Acceptance	: 30 October 2025
Publish Online	: 31 October 2025

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap bidang pendidikan. Perkembangan ini dapat dilihat secara jelas dalam upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki sistem pendidikan dan pembelajaran. Peran Teknologi Informasi dalam pendidikan adalah untuk membantu menyalurkan informasi dan pesan pendidikan kepada semua komponen pendidikan. Penggunaan alat berbasis teknologi menarik baik guru maupun siswa, dengan harapan dapat berkontribusi secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pendidikan ([Mahendra & Pujawan, 2018](#)).

Salah satu contoh inovasi dalam pendidikan adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Pembelajaran multimedia dapat meningkatkan proses pembelajaran (KBM) dan membuatnya lebih menarik. Multimedia memiliki potensi besar untuk menciptakan pola pembelajaran yang lebih baik, membantu siswa memperoleh dan menyesuaikan informasi, serta memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan teknik pengajaran yang lebih efektif. Bagi siswa, multimedia dapat membantu tujuan pendidikan tercapai lebih cepat karena informasi dapat diserap dengan cara yang lebih cepat dan efisien. Sumber belajar tidak lagi terbatas pada buku teks, tetapi dapat berasal dari berbagai sumber.

Peningkatan kesadaran akan pentingnya mengembangkan multimedia pembelajaran harus disadari oleh para guru, terutama karena dukungan teknologi kini sudah tersedia secara luas. Multimedia pembelajaran merupakan bentuk teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif. Penggunaannya dapat merangsang dan meningkatkan motivasi siswa. Integrasi multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena menggabungkan berbagai elemen media, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Munir, multimedia pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, serta mendorong proses pembelajaran ([Joko Kuswanto & Yosita Walusfa, 2017](#)).

Keuntungan dari video pembelajaran ICT yang akan dikembangkan meliputi: (1) Praktis dan mudah dibawa ke mana saja, terlepas dari berapa banyak materi pembelajaran yang disimpan, tanpa menambah beban fisik; (2) Biaya produksinya lebih murah dibandingkan video pembelajaran lainnya, dan tidak ada biaya tambahan untuk penggandaan. Distribusi dapat dilakukan dengan mudah melalui email; (3) Ukuran file video relatif kecil, sehingga dapat disimpan di smartphone; dan (4) Penjelasan materi dalam video lebih lengkap dibandingkan video pembelajaran lainnya.

Dalam membuat video pembelajaran, penting untuk menyelaraskan dan menyeimbangkan animasi, gambar, dan audio yang terdapat dalam video. Langkah terakhir adalah menentukan format video. Saat ini, format video sangat kompatibel dengan berbagai perangkat dan perangkat lunak yang tersedia di pasaran dan daring. Format video dapat dikonversi dengan mudah menggunakan perangkat lunak konverter video. Beberapa contoh format video digital meliputi MPEG, AVI, FLV, 3GP, dan lainnya.

Canva adalah salah satu aplikasi yang menawarkan alternatif mudah untuk mendesain. Salah satu keuntungannya adalah kemudahan dalam membuat berbagai desain seperti presentasi, grafis, sampul e-book, video, dan peta konsep animasi, yang dapat langsung dipublikasikan di mana saja ([Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020](#)). Hal ini memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menggunakan teknologi guna

meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menyederhanakan proses pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis, meskipun beberapa templat berbayar dan berbasis online. Namun, hal ini bukan masalah besar karena banyak templat menarik yang tersedia secara gratis ([Tanjung & Faiza, 2019](#)). Canva dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang membosankan dan lebih [menarik \(Pelangi, 2020\)](#). Dari studi-studi ini, dapat disimpulkan bahwa Canva dapat digunakan sebagai alat inovatif dalam mendesain media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, media pembelajaran ICT yang dirancang adalah media audio-visual yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Media ini dikembangkan dengan menambahkan animasi bergerak untuk mencapai hasil yang lebih baik, karena video pembelajaran sebelumnya memiliki animasi yang sangat terbatas, tidak ada penjelasan suara (hanya musik latar), dan elemen visual yang minimal. Video pembelajaran memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan kepada siswa berusia sekitar 14–15 tahun, yang dapat memahami materi dengan lebih mudah melalui elemen visual dan audio. Oleh karena itu, perlu menyertakan gambar, penjelasan suara, dan animasi tambahan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah untuk menguji validitas, kelayakan, efektivitas, dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis Canva pada topik “Pengantar Internet”. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dan layak untuk mendukung proses pembelajaran.

Hasil pengembangan media pembelajaran audio-visual berbasis Canva, khususnya pada topik Pengenalan Internet, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti berusaha mengatasi masalah yang dihadapi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Canva untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi Siswa Kelas VII di SMP Negeri 9 Lhokseumawe.” Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video ini didasarkan pada beberapa pertimbangan: (a) dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran; (b) dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa, baik di sekolah maupun di luar sekolah; dan (c) dapat berfungsi sebagai acuan bagi peneliti di masa mendatang.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D), Research and Development merupakan salah satu model Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dari sebuah permasalahan dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Juliando dan Hardeli Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan semua kegiatannya dapat dipertanggungjawabkan ([Luh Rada Aprilia Indraswari, 2021](#)).

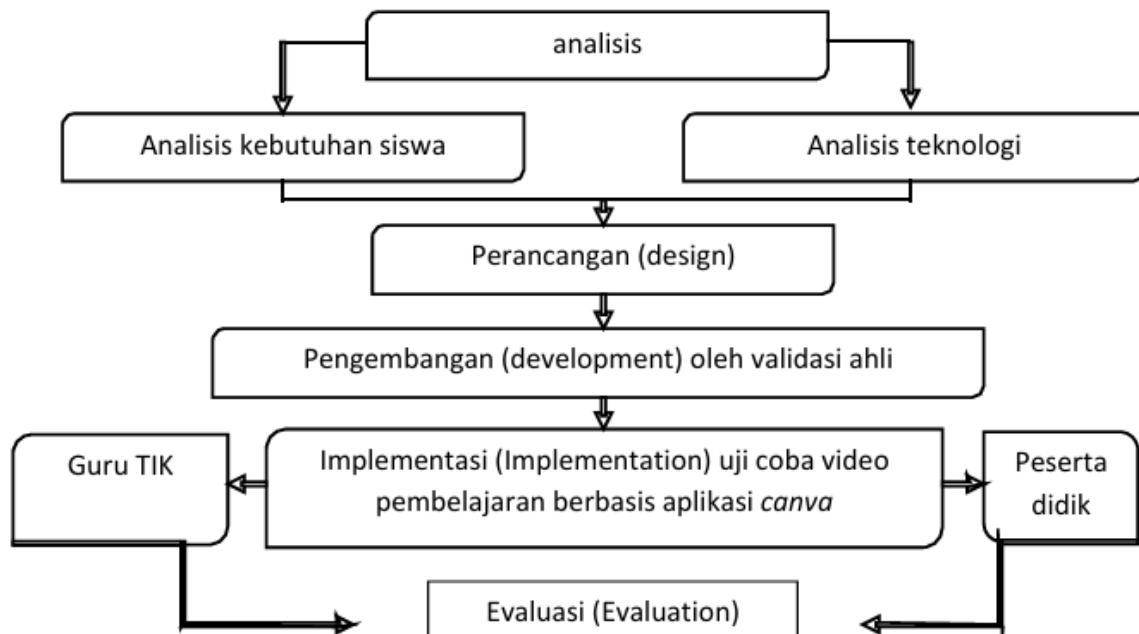
Subjek (Sumber Data Primer) uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 9, yang berlokasi di Jl. Buloh, Blang Weu Panjou, Blang Mangat Kota Lhokseumawe, Aceh. Subjek Penelitian ini terdiri dari ahli materi yaitu guru di kelas VII SMP Negeri 9 dan ahli media yaitu dua orang dosen prodi pendidikan

informatika di FKIP Bumi Persada serta siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan data validasi ahli media dan ahli materi yaitu dengan menggunakan validasi berupa angket dalam Pengembangan multimedia berbasis video canva pelajaran TIK. Selain guru dan dosen tersebut, maka peneliti juga melakukan uji coba produk kepada para siswa guna mendapatkan data respons dari hasil pengujian produk. Objek Penelitian ini adalah siswa kelas VII dengan menggunakan validasi berupa angket dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis video canva pada mata pelajaran TIK untuk kelas VII.

Populasi memiliki makna yang cukup beragam, menurut Sugiyono "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan." Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi memiliki makna yang cukup beragam, menurut Sugiyono "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan." Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe semester genap Tahun Ajaran 2024/2025.

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan melalui tahap-tahapan R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yaitu: (1) Analisis (Analysis), peneliti menganalisis informasi tentang permasalahan dalam proses pembelajaran TIK yang ada di kelas VII SMPN 9 Lhokseumawe dan potensi yang dapat dikembangkan. Pengumpulan informasi ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) di SMPN 9 Lhokseumawe dan khususnya di kelas VII. (2) Perancangan (Design), Tahap perencanaan (design) ini dilakukan setelah tahap analisis. Dari hasil analisis informasi yang didapatkan dengan observasi di SMP Negeri 9, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain produk. Produk yang akan didesain berupa media dalam bentuk video pembelajaran melalui aplikasi canva. Kegiatan dalam tahap desain ini yaitu menentukan bagian-bagian materi yang akan dimasukkan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, membuat animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran dan menggunakan background yang sesuai. (3) Pengembangan (Development) Pada tahap pengembangan (development), peneliti mulai membuat media pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis dan desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media video pembelajaran selesai dikembangkan, kemudian peneliti melakukan tahapan berikutnya yaitu menunjukkan hasil pengembangan media video pembelajaran ini kepada dosen pembimbing dan validator ahli untuk memberikan penilaian terhadap hasil pengembangan media yang dibuat sebelum diujicobakan di kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe. (4) Implementation (Implementasi), Tahap implementasi merupakan tahap untuk uji coba media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah dinilai oleh validator, kemudian peneliti melakukan perbaikan sehingga media video pembelajaran tersebut menjadi layak untuk diuji coba pada siswa. Uji coba media video pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran TIK di kelas VII SMP Negeri 9 Lhokseumawe. Setelah proses pembelajaran dengan media video pembelajaran yang dikembangkan, peneliti membagi angket respon siswa pada 10 orang siswa dan meminta siswa untuk mengisi angket tersebut. (5) Evaluation (Evaluasi), Setelah keempat tahap yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi selesai dilakukan, maka tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui layak/tidak layak media video pembelajaran yang sudah dibuat dan digunakan dalam proses

pembelajaran TIK di kelas VII SMPN 9 Lhokseumawe. Pada Tahap evaluasi ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil penilaian oleh validator (dosen ahli), guru TIK kelas VII dan hasil pengisian angket respon siswa terhadap media video pembelajaran yang telah peneliti kembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran TIK di kelas VII SMPN9Lhokseumawe. Adapun tahap penelitian dan pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada diagram alir berikut :



Gambar 3.1 Diagram alir model ADDIE

Metode analisis data merupakan cara untuk mengolah suatu data dengan menggunakan alat-alat statistic yang digunakan dalam penelitian. Metode analisis data memiliki peran yang sangat penting dalam mengolah data kuantitatif ([Luh Rada Aprilia Indraswari, 2021](#)).

Hasil

Penelitian ini termasuk penelitian R&D yang memakai pengembangan model ADDIE. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran audio visual berbasis video canva pada materi Mengenal Internet. Setelah melakukan penelitian maka hasil yang didapatkan yaitu : Tahap analysis, Pada tahap ini peneliti melakukan pendataan atau pengumpulan informasi yang akan dijadikan pendukung untuk membuat produk. Pengumpulan informasi yang didapat berupa informasi analisis kebutuhan dan analisis teknologi yang digunakan di SMP Negeri 9. Sehingga dapat mempermudah dalam proses mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran TIK. Tahap Design (Perancangan), Pada tahap pengumpulan data, dilakukan pengumpulan data perihal materi yang akan dibuat yaitu materi Mengenal Internet. Selanjutnya penentuan animasi, background, musik, gambar, suara, intro/outro pembuka dalam video pembelajaran berbasis aplikasi canva serta referensi materi yang digunakan. Setelah melakukan pengumpulan data, kemudia peneliti melakukan perancangan atau design dengan bantuan aplikasi canva untuk mengembangkan media pembelajaran

tersebut. Pertama, menyiapkan buku referensi yaitu buku TIK kelas VII SMP Semester I. Kedua, menyusun design media pembelajaran audio visual. Ketiga, menyusun design instrumen kevalidatan berupa lembar instrumen validasi oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Tahap Development (Pengembangan), Pada tahapan pengembangan, peneliti merealisasikan apa saja yang dibuat pada tahapan sebelumnya untuk menjadi sebuah produk dengan kualitas terbaik, kemudian tahap berikutnya yaitu melakukan uji coba pada kelayakan produk yang akan divalidasi pada proses pembelajaran. Berikut ini hasil validasi media produk:

Tabel 4.2. Hasil perolehan validasi oleh ahli media

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai	
		V1	V2
Desain Sampul (Cover)	a. Kesesuaian tampilan pada cover video pembelajaran.	5	5
	b. Kesesuaian judul dengan isi video pembelajaran.	5	5
	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik.	4	4
	d. Penggunaan warna pada sampul (cover) senada.	4	4
	e. Memiliki daya tarik tersendiri.	4	5
Desain Media	a. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.	4	4
	b. Pemilihan warna pada background tidak mengganggu teks isi materi.	4	4
	c. Tampilan teks yang menarik.	5	5
	d. Animasi yang digunakan dalam video pembelajaran sederhana, menarik, dan tidak membosankan.	4	5
	e. Sajian materi dan kualitas gambar yang menarik.	4	5

	f. Kualitas media pembelajaran audio visual bagus dan menarik.	5	4
	g. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik video pembelajaran.	5	4
Kepraktisan	a. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan menjadi lebih	5	4
	b. Meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.	5	5
	c. Pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik.	5	5
	d. Mempermudah penyampain isi materi pembelajaran.	5	5
Jumlah Skor		73	73
Nilai Validasi $\rightarrow NP = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$		91,25%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jumlah nilai validator 1 memperoleh nilai 73 dari skor tertinggi 80 dan jumlah nilai validator 2 memperoleh nilai 73 dari skor tertinggi 80. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai 91,25% artinya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi mengenal internet ini masuk kategori sangat valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan pemaparan yang dibahas pada bagian hasil, pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi mengenal koneksi Internet ini memiliki tujuan guna mengetahui kelayakan terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi mengenal koneksi internet dan mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi mengenal koneksi internet dimana peneliti melakukan penelitiannya di SMP Negeri 9. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi mengenal koneksi internet ini menggunakan model pengembangan jenis ADDIE dengan 5 tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada tahap analysis peneliti melakukan kegiatan berupa analisis kebutuhan dan analisis teknologi. Dimana pada tahap ini memperoleh bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi aritmatika sosial dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap design peneliti melakukan kegiatan berupa menyiapkan referensi buku dan menyusun desain produk. Dimana pada tahap ini agar perancangan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum pada materi mengenal koneksi internet.

Pada tahap development peneliti melakukan kegiatan berupa pengembangan produk, validasi, dan uji coba. Dimana pada tahap ini memperoleh penilaian oleh para

ahli, guru TIK dan respon peserta didik yang menentukan kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan tersebut valid atau tidak. Pada tahap Implementation peneliti membuat uji coba kecil yang dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 9 dengan target 10 orang peserta didik. Di tahap ini peneliti mencoba pengenalan produk dan pengajaran singkat, setelah itu peneliti menyebarkan angket yang berisi respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi mengenal koneksi internet yang dikembangkan. Pada tahap evaluation ini peneliti akan melakukan perbaikan produk jika terdapat kendala yang dihadapi peserta didik. Namun pada hasilnya, peserta didik sangat memahami dalam penggunaan produk karena produk sangat sederhana dan mudah dimengerti. Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini mendapatkan hasil nilai validasi oleh ahli materi yaitu 96,25 % dengan kriteria “sangat valid”, hasil nilai validasi oleh ahli media yaitu 91,25% dengan kriteria “sangat valid”, dan lai respon peserta didik berjumlah 97,4% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan keberhasilan peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi mengenal koneksi internet, dan kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi mengenal koneksi internet dalam pembelajaran TIK di tingkat SMP kelas VII, serta peserta didik sangat tertarik dalam penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi mengenal koneksi internet.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan, ditarik sebuah kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi mengenal koneksi internet yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Pada hasil validasi persentase rata– rata penilaian oleh ahli media 91,25% sehingga media yang digunakan layak. Dan hasil validasi persentase rata– rata oleh ahli materi 96,25 % sehingga dinyatakan layak media yang digunakan layak. Serta hasil uji coba yang dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 9 dengan memperoleh penilaian persentase rata– rata 97,4% sehingga Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva pada Materi Mengenal Koneksi Internet dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

Saran

Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva hendaknya digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran terkhusus pelajaran TIK. Video pembelajaran ini dapat dijadikan bahan atau sumber belajar yang bisa digunakan kapanpun tanpa batasan waktu. Semoga bisa membuat penelitian sejenis menggunakan materi lain dan mata pelajaran lain agar dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang baik, berkualitas dan lebih disempurnakan kembali untuk memperoleh kualitas yang lebih baik dari pada sebelumnya

Daftar Pustaka

Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R.,& Zamroni. (2018). *Buku Pegangan*

- Pembelajaran Berorientasi pada Tinggi*, Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kemnetrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elearning terhadap Motivasi Belajar*
- Ghufron, Anik dkk, (2007), *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Indraswari, Luh Rada Aprilia. "Pengembangan E-Modul Interaktif Bermuatan Nilai Karakter Rasa Ingin Tahu dan Gemar Membaca pada Materi 99 100 Sistem Pertahanan Tubuh kelas XI SMA". (Yogyakarta: Skripsi tidak diterbitkan. 2021)
- Kuswanto, joko (2017), *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII*. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* 6 (2).
- Moleong, L. J. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mahendra, Jaka G, (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konstektual Budaya Bali Pada Pembelajaran Design Grafis Dikelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sawan*. *Journal of Education Technology*.vol 2(2).pp 81-86
- Nabilah, B., Zakir, S., Murtiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. (2022). *Analisis penerapan mata pelajaran TIK dalam implementasi kurikulum merdeka tingkat SMP*. 1, 110–1
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). *Pemanfatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran*. *Journal Transformation of Mandalika.*, 4(8), 323– 329.
- Pelangi, G. (2020). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA*. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudarma, I K. & I M. Tegeh. (2007) *Penelitian Pengembangan (Pengembangan Produk-Produk di Bidang Teknologi Pendidikan)*. Makalah Disajikan dalam Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian Pengembangan di Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha. Singaraja:Januari.
- Tanjung, Rahma E (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7(2):79