

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI *CANVA* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN *ISPRING QUIZ* UNTUK SISWA KELAS IV DI SDIT ASHIBGOH

Anida Zahranisa¹, Dayu Retno Puspita², Een Unaenah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Tangerang

anidazahranisa95@gmail.com¹, dayuretnopuspita@gmail.com², eenuna@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk audio visual melihat hasil pengembangan media ini dapat bernilai, praktis, dan valid untuk dapat mengakomodasi penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan *Ispring Quiz*. Media pembelajaran dirancang untuk menunjang atau melengkapi saluran informasi, yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, minat, dan kesenangan siswa dalam proses pembelajaran. Metode dalam penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). yang dapat menghasilkan produk baru, atau pengembangan produk yang sudah ada dan perlu untuk dikembangkan dengan baik. Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model penelitian ADDIE yang digunakan untuk perancang instruksional pengembang pelatihan yang dinamis. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Ispring Quiz*. Berdasarkan validasi Ahli media telah memperoleh nilai "Setuju Baik" dengan skor 4,37. Sedangkan ahli materi memperoleh nilai "Baik " dengan skor 4. Kemudian respon guru bidang bahasa Inggris memberikan nilai "Baik" dengan skor 4. Adapun pengujian yang telah dilakukan dengan tahap uji coba produk terhadap skala kecil yang memperoleh penilaian produk menggunakan

angket mendapatkan nilai “ Sangat Baik” dengan skor 5. Sedangkan pengujian yang telah dilakukan dengan tahap uji coba produk terhadap skala besar yang memperoleh penilaian produk menggunakan angket mendapatkan nilai “Baik “ dengan skor 4,46. maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk peserta didik

kelas IV SD dengan penambahan menggunakan *Ispring Quiz* ini bertujuan agar dapat digunakan sebagai evaluasi membuat soal-soal untuk peserta didik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Audio Visual, Canva, Ispring Quiz

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce an audiovisual product seeing that the results of this media development can be valuable, practical, and valid to be able to accommodate the use of canva application-based audiovisual media in learning United Kingdom with Ispring Quiz. Learning media is designed to support or complement information channels, which can improve students' cognitive abilities, interests, and enjoyment in the learning process. The method in the research used is Research and Development (R&D) research, which can produce new products, or the development of existing products that need to be developed properly. The development model used by the researcher is the ADDIE research model used for dynamic training developer instructional designers. Based on the results of research and development of canva-based audio-visual learning media on learning United Kingdom using Ispring Quiz. Based on the validation, media experts have obtained a score of "Agree Good" with a score of 4.37. Meanwhile, the material expert received a score of "Good" with a score of 4. Then the response of the United Kingdom teacher gave a score of "Good" with a score of 4. The tests that have been carried out with the product trial stage on a small scale that obtained product assessments using questionnaires received a score of "Very Good" with a score of 5. Meanwhile, the test that has been carried out with the product trial stage on a large scale that obtains product assessment using a questionnaire gets a "Good" score with a score of 4.46. Therefore, it can be concluded that the development of Canva-based audio-visual learning media can be used in learning United Kingdom for grade IV elementary school students with the addition of using Ispring Quiz aims to be used as an evaluation of making questions for students.

Keywords: Learning Media, Audio Visual, Canva, Ispring Quiz

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini ditandai dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat sehingga memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Peluang berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang terjadinya pembelajaran mandiri, karena kita dapat meretas sistem pendidikan dan mengubah apa yang sudah baik saat ini sesuai dengan kebutuhan kita, sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif (Kamila, Taufik, & Sari, 2023). Salah satu peranan teknologi dalam pendidikan adalah sebagai alat bantu pembelajaran berbagai perangkat teknologi yang ada, yaitu media pembelajaran yang terkomputerisasi seperti grafik, foto, gambar, poster, animasi, dan media grafis lainnya (Asmiati & Juara, 2020). Perkembangan teknologi dalam pendidikan telah menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan lagi dalam pembelajaran di era masa kini makin maju sehingga teknologi sebagai media alat yang kuat untuk meningkatkan dan mendorong inovasi dalam proses belajar mengajar (Sains Riset et al, 2023, h.31). Dengan pesatnya perkembangan teknologi di berbagai bidang yaitu dalam bidang pendidikan, salah satu jenjang pendidikan itu adalah sekolah dasar penggunaan teknologi *Augmented Really* terus berkembang (Wahyuni & Darwis, 2023). Hal ini sangat relevan dengan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan perlu mengadaptasi berbagai perkembangan teknologi agar menjadi lebih interaktif, menarik dan beragam, serta mampu dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat memperluas pengetahuan siswa dan memperluas wawasannya tentang materi yang diajarkan.

Perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar mengajar hingga terciptanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Salah satu penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media pembelajaran (Astry, Hendrayana, & Haryadi, 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mengubah paradigma lama dimana siswa bersikap pasif saat

pembelajaran dan hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru (pembelajaran berpusat pada guru), sehingga menjadikan siswa sebagai agen pembelajaran. Saat ini, pada jenjang pendidikan dasar, Kurikulum 2013 yang berfokus pada tematik diterapkan sebagai pendekatan pembelajaran terpadu ([Saskia, Muhammad, & Syahrul, 2022](#)). Pembelajaran tematik merupakan model kurikulum terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dan memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Siswa mengambil tindakan. Pembelajaran berpusat pada siswa. Karena siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran menjadi milik mereka (pembelajaran berpusat pada siswa). Semua guru dan siswa didorong untuk melek teknologi untuk meningkatkan standar pendidikan mereka. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, dapat dipertimbangkan untuk menggunakan kemajuan teknologi sebagai alat atau fasilitator dalam proses pembelajaran dan sebagai media pembelajaran ([Irwanti, Nefilinda, & Eka, 2023](#)).

Salah satunya adalah siswa masih kurang memperhatikan guru akibat situasi pembelajaran yang monoton. Kebanyakan guru sering menggunakan media improvisasi berupa buku topik untuk memandu mereka dalam menyampaikan materi kepada siswanya ([Saskia, Muhammad, & Syahrul, 2022](#)). Salah satu kendalanya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran dan menyesuaikan pembelajaran dengan konteks. Beberapa dari mereka sibuk dengan kehidupannya di luar belajar dan mempunyai waktu yang sangat terbatas untuk mempersiapkan dan membuat media pembelajaran.

Media sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan transfer ilmu pengetahuan kepada siswa, serta mengendalikan dan membimbing proses pembelajaran dengan memusatkan indra siswa, sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan antara komunikasi pendidikan dengan siswa itu bisa dilakukan. Media yang digunakan oleh para pendidik. Salah satu bentuk penerapan kemajuan di bidang teknologi informasi (TI) adalah penggunaan media

pembelajaran berupa media audio dan visual dalam proses pembelajaran. Faktor eksternal dalam pembelajaran tidak lepas dari unsur media. Media merupakan perlengkapan atau alat untuk memperlancar penyaluran materi yang disediakan oleh pendidik (Sayangan & Wau, 2023).

Hasil Observasi dan wawancara yang peneliti peroleh di SDIT Ashibgoh yang sudah menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan makin maju perkembangan teknologi maka media yang perlu guru buat harus makin berinovasi agar peserta didik dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Mengenai informasi dari hasil wawancara di SDIT Ashibgoh sudah menerapkan kurikulum merdeka di mana guru harus lebih meningkatkan pemilihan media yang menarik untuk diberikan kepada peserta didik salah satunya dengan cara sekolah makin memperhatikan keberadaan fasilitas media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Karena topik pembelajaran menekankan pada unsur dinamika, maka media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Unsur dinamis sendiri merupakan suatu proses yang berkesinambungan atau disebut juga dengan struktur pembelajaran. Selain itu, topik pembelajaran ini juga memerlukan sumber daya pendidikan untuk mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran, karena siswa kurang tertarik dalam proses belajar mengajar (Dolorosa, Vianey , & Desidaria, 2023). Oleh karena itu, diperlukan sumber belajar yang lebih efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan formal yang paling dasar untuk meningkatkan serta mengembangkan pengalaman, sikap, keterampilan, dan karakter siswa sesuai dengan zamannya (Sriwanti & Sukmawati, 2022). Media audio visual merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media audio visual dapat digunakan untuk menyajikan konsep, menyempurnakan materi pembelajaran, dan memberikan pemahaman yang lebih konkrit. Hal ini juga dapat membantu siswa yang kesulitan memahami topik-topik abstrak atau sulit diamati untuk memahaminya dengan lebih mudah di dunia nyata (Zebua, 2023,

hal.432). Selain itu, media dapat memudahkan pemahaman siswa karena mereka dapat lebih memahami dengan jelas apa yang dijelaskan melalui gambar-gambar unik (Nurhaliza, S, 2023). Melalui media, pendidik dapat dengan mudah memberikan materi yang berkualitas, inovatif, kreatif, dan menarik. Bersifat interaktif, inovatif, menarik dan membantu siswa memahami kosakata dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga memudahkan siswa mengucapkan dan menghafal topik bahasa Inggris (Zebua, 2023). Pendidik harus mampu memahami teknologi agar proses pembelajaran online ini tetap lancar. Tak bisa dipungkiri, salah satu siswa mengaku pembelajaran tatap muka lebih aman dibandingkan pembelajaran daring. Begitu pula dengan guru yang banyak di antaranya belum belajar memanfaatkan teknologi saat ini, yang merupakan salah satu aspek yang menghambat proses pembelajaran. Seluruh institusi pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga akademi besar, telah menerapkan sistem pembelajaran online sesuai dengan pedoman yang dikeluarkan pemerintah (Septy, Lia, Sarah, & Rhea Elita, 2021)

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Inggris sangatlah penting karena kita perlu meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis dalam bahasa Inggris (Amanda, N.P., 2019). Dengan cara ini, pendidik dapat menggunakan media audiovisual untuk memajukan pembelajaran bahasa Inggris. Untuk membuat lebih banyak siswa tertarik belajar bahasa Inggris (Nofa, Pennsylvania, 2019). Karena pembelajaran bahasa Inggris dinilai sangat penting untuk dapat berintegrasi di era globalisasi (Robi'ah, F, Yunansah, H, 2023, p. 3340). Memperhatikan karakteristik dan perkembangan siswa dapat memudahkan pembelajaran dalam waktu yang terbatas (Janawi, 2019) Robi'ah, F, Yunansah, H., 2023, p). Membuat media audiovisual memerlukan keahlian desain khusus untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi *Canva* (Wahyuni & Darwis, 2023, p.225). Media audiovisual disebut juga media video karena video merepresentasikan materi berupa suara dan gambar. Video interaktif adalah video yang merangsang siswa selama proses pembelajaran dan memungkinkan mereka bereaksi terhadap apa yang mereka

lihat dan dengar. Hal ini memungkinkan siswa menyerap pesan dari konten yang terdapat dalam video. Keunggulan penggunaan media audiovisual adalah memberikan dampak nyata terhadap hasil belajar baik pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik karena pesan yang disampaikan mudah dipahami, dipahami, dan diingat ([Pradilasari, Abdul, & Ibnu, 2020](#)). Selain itu, kelebihan media audiovisual adalah mengatasi keterbatasan jarak dan waktu serta dapat meningkatkan pemahaman melalui pengulangan.

Aplikasi *Canva* memiliki beragam template desain yang menarik. Desain yang terdapat dalam aplikasi *Canva* antara lain template Instagram, poster, logo, presentasi, resume, stiker, sertifikat, dokumen, kartu, spanduk, video seluler, pamflet, undangan, video, kolase foto, thumbnail YouTube, indografi, seperti ponsel kertas dinding. ([Rahmatullah dkk., 2020, hal. 294](#)). Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Canva* dapat dikembangkan sekreatif mungkin agar pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan ([Rosalinda, Syafriansyah, M, 2023, p.32](#)). Aplikasi *Canva* memiliki desain yang bagus dan menarik sehingga dapat mendorong kreativitas pendidik dalam merancang dan merancang media pembelajaran dengan berbagai fitur yang tersedia ([Research Science et al, 2023, p.32](#)). Aplikasi ini sangat mudah dipahami dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran visual dan mengembangkan keterampilan visual yang dapat digunakan pada perangkat seluler, komputer, internet bahkan telepon seluler ([Research Science et al, 2023, p.32](#)). Kuis Ispring merupakan media berbasis komputer yang membantu guru menyajikan materi pembelajaran. Hal ini memudahkan penerapan berbagai teknik media pembelajaran untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan pendidik membuat berbagai jenis kuis, menyisipkan audio, video, dan lainnya. Media kuis Ispring memungkinkan Anda menjadikan media pembelajaran Anda menarik dan menyenangkan ([Yuniasih dkk., 2018 dalam Rihani, 2022, hlm. 126](#)). Dengan kelebihan tersebut diharapkan dapat dijadikan media alternatif untuk menunjang lembaga pendidikan yang ada, memudahkan peserta didik dalam memahami mata pelajaran, dan meningkatkan pemahaman materi

(Jamilah, N, Guntur, Amirudin, 2019, hal.145). Tujuan adalah untuk melihat hasil pengembangan media ini dapat bernilai, praktis, dan valid untuk dapat mengakomodasi penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan *Ispring Quiz*. Hasil pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis pada aplikasi *Canva* khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *ispring quiz* ini diharapkan dapat menciptakan kondisi yang lebih menguntungkan serta memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. *Canva* menjadi solusi terbaik bagi mereka yang ingin membuat desain untuk kebutuhan sosial media, *branding*, *printing*, dan *personal use* hanya dapat mengoperasikan *Adobe Photoshop*, *Adobe Ilustrasi*, maupun *CorelDraw* (Enterprise, 2021, h.1). Media merupakan alat yang sangat cocok untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Ketersediaan media memungkinkan siswa untuk memahami secara langsung. Konten yang absurd dapat lebih mudah disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran (Kurniawan, 2022, p.3). Audio dapat berupa gambaran gambar yang ditampilkan, dialog, atau sekedar efek suara seperti musik. Kehadiran unsur audio memungkinkan siswa menerima pesan pembelajaran dengan cara mendengarkan, sedangkan unsur visual memungkinkan siswa menciptakan pesan pembelajaran melalui visualisasi (Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krisyanto Sayidiman, 2022, p.59).

Tujuannya sangat jelas, karena tidak hanya sebagai perantara, tetapi juga sebagai sumber belajar. menciptakan kondisi yang menguntungkan untuk pembelajaran individu atau kelompok (Anwar et al., 2022, hal.3). Media audiovisual merupakan media yang memungkinkan kita menyerap pesan dengan cara mendengarkan atau menonton, namun gambar yang dihasilkannya masih statis atau hanya mengandung sedikit unsur bergerak (Gunawan & Asnil Aidah Ritonga. 2019, p.89). Sebagian besar peserta didik masih minim literasi, oleh karena itu seperti enggan untuk membaca modul yang jumlahnya sekian lembar. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya kreativitas dari pendidik untuk menyiapkan media pembelajaran yang lebih animatif dan

menarik untuk digunakan dalam kegiatan praktikum, salah satunya dengan membuat media audio visual berbasis Canva. Isi dari media audio visual tersebut bersumber dari modul praktikum yang dikemas dalam bentuk media audio visual yang berbentuk seperti video pembelajaran, sehingga membuat peserta didik lebih semangat untuk melihat materi dan tidak merasa jenuh/bosan selama pembelajaran praktikum (Dyan, Ariyani, & Sheila, 2024). Kehadiran unsur audio memungkinkan siswa menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan siswa menciptakan pesan pembelajaran dalam bentuk visualisasi (Irawan & Pd., 2022, p.64). Aplikasi Canva memiliki beragam fitur. Jika ingin desain yang sederhana, Anda bisa menggunakan versi gratisnya. Namun jika Anda memiliki desain yang lebih kompleks dan membutuhkan lebih banyak fitur, Anda dapat menggunakan Canva Pro atau Canva Enterprise. Dengan Akunbelajar.id, Canva for Education juga tersedia untuk praktisi dan pelajar (Khairul, 2023, p. 1). Aplikasi Canva sangat cocok untuk pemula karena fitur drag-and-drop memungkinkan Anda mendesain apa pun dengan mudah dan cepat (Umi, 2021, hlm.1). Anda harus mampu mengidentifikasi level-level ini dan merancang dalam bahasa Inggris. Pelajaran akan disesuaikan dengan level ini. (Dr. Herlina dan Nidhya Chandra, 2019, hlm. 5). Ispring memungkinkan pengguna membuat kursus berbasis slide, kuis, simulasi interaktif, screencast, video, ceramah, dan materi pembelajaran interaktif lainnya. Ispring memungkinkan Anda menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Selanjutnya penilaian pembelajaran disajikan dengan cara yang berbeda-beda (Hanifah et al., 2023, p.1). Ispring mengubah file PowerPoint menjadi format Flash menarik yang dapat digunakan langsung oleh pengguna atau dioptimalkan untuk e-learning (Andri Kurniawan, et.al., 2022, p.113).

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hasil pengembangan media ini dapat bernilai, praktis, dan valid untuk dapat mengakomodasi penggunaan media audio visual berbasis aplikasi canva

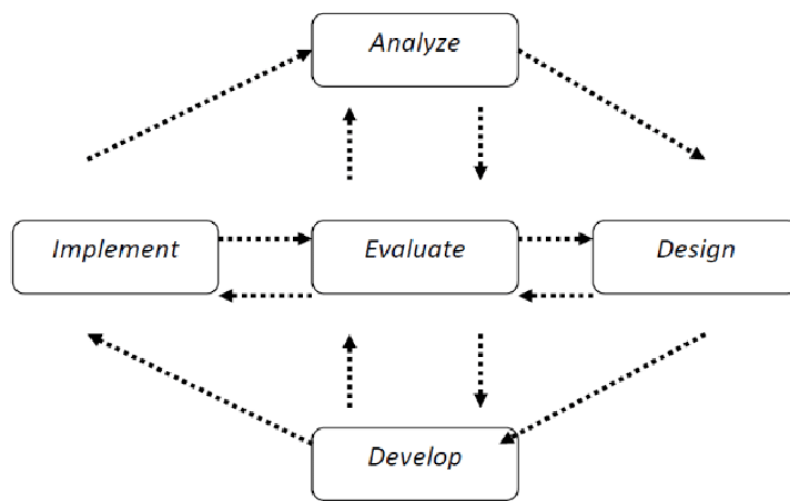
dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan *Ispring Quiz*. Bagaimana pengembangan media ini bisa memiliki kevalidan dan kepraktisan Sehingga media audio visual ini dapat dikembangkan secara tepat untuk digunakan dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar.

Hasil pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis pada aplikasi *Canva* khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *ispring quiz* ini diharapkan dapat menciptakan kondisi yang lebih menguntungkan serta memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitas produk yang diuji secara bertanggung jawab ([Sugiyono, 2021](#)). penelitian ini menggunakan metode RnD yang diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari, merancang, meningkatkan, mengembangkan, membuat, memvalidasi, mencari efisiensi dan kepraktisan produk secara sistematis, model, metode/strategi/metode pengujian tertentu, layanan, prosedur lebih baik. Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model penelitian ADDIE adalah yang digunakan oleh perancang instruksional pengembang pelatihan yang dinamis. Sangat fleksibel di pergunakan untuk membentuk pelatihan untuk alat dan tampilan ([Rayanto & Sugianti, 2020](#)[hal.28](#)). Tahapan yang terdapat di dalam model ADDIE ada 5 Tahapan model pengembangan yakni : Pertama Analisis (Analyze) Tahap analisis yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris. Pendekatan pembelajaran yang dilakukan yang mudah dipahami di kelas untuk peserta didik. Sehingga perlu adanya

pembaruan inovasi bahan ajar yang mudah digunakan untuk peserta didik. Setelah ditemukan langkah selanjutnya peneliti akan merancang bahan ajar dengan menggunakan pendekatan proses pembelajaran. Kedua Perancangan (Design) Tahap perancangan yang dilakukan untuk merancang pengembangan pembelajaran untuk mendesain media yang sesuai dengan apa yang akan diteliti. Peneliti mendesain media pembelajaran audiovisual dengan menggunakan aplikasi canva. Dengan memulai dari tahap mendesain background, latar belakang, warna, animasi yang akan ditampilkan sesuai dengan materi produk yang akan dihasilkan untuk memotivasi dan menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran agar tidak membosankan. Ketiga Pengembangan (Development) Tahap pengembangan yaitu yang menghasilkan suatu desain produk berbentuk multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini menggunakan aplikasi Canva yang bisa digunakan dengan daring melalui laptop dan android. Dengan pengembangan ini yang akan menghasilkan media pembelajaran. Keempat Implementasi (Implementation) Tahap Implementasi yang akan dikembangkan dan diterapkan yang disesuaikan dengan kondisi sebenarnya sesuai situasi di kelas. Pada tahap ini pengembangan produk yang dikembangkan agar dapat mempunyai peran yang aktif sehingga pengembangan dapat dihasilkan secara optimal dan jika belum maka akan di desain ulang untuk dapat menyempurnakan produk dengan adanya evaluasi dan revisi yang dilakukan. Kelima Evaluasi (Evaluation) Tahap evaluasi ialah tahap akhir dari dilakukan dari model ADDIE. Pada tahap evaluasi peneliti perlu mengumpulkan data yang digunakan untuk bisa memperbaiki produk. Dari tahap ini untuk menilai dan mengevaluasi media dengan instrumen validasi ahli materi, ahli desain, ahli bahasa dan angket respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut, maka peneliti bisa untuk melakukan revisi kembali hingga media tersebut mencapai kualitas yang sangat baik dan layak pada [Gambar 1](#)



Gambar 1 Tahap-tahap Pengembangan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi ini dilakukan dengan cara peneliti mengamati proses pembelajaran tari kelas IV SDIT Ashibgoh. Berdasarkan pendapat guru kelas IV SDIT Ashibgoh, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran tari di kelas. Pada pengujian kesesuaian produk, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data melalui ahli materi, ahli media, guru bidang bahasa Inggris dan peserta didik terhadap media. Angket kuesioner kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Kisi-kisi instrument pada penelitian ini dapat dilihat [pada Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#)

Tabel 1 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan Visual					
	Kejelasan Terhadap Teks					
	Kejelasan Gambar dalam materi pembelajaran					
	Kejelasan Audio					

2	Kejelasan Suara dalam materi pembelajaran					
3	Estetika					
	Perpaduan warna dan jenis huruf yang digunakan					
	Tampilan desain keseluruhan					
4	Desain Pembelajaran					
	Rancangan pada media pembelajaran					
5	Konsisten					
	Pengaturan Penggunaan ikon					
	Penempatan dan Penggunaan navigasi					

Tabel 2 Kisi-kisi Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran					
2.	Relevansi Tujuan Pembelajaran dengan CP/TP					
3.	Kesesuaian Materi dalam Media dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Kesesuaian Isi Materi					
5.	Kejelasan Bahasa Yang Digunakan					
6.	Kesesuaian Bahasa Yang Digunakan					
7.	Kejelasan Informasi Pada Ilustrasi Gambar					

8.	Kejelasan Informasi Pada Ilustrasi Animasi					
9.	Kejelasan Informasi Pada Teks					
10.	Kedalaman Materi untuk dipahami					

11.	Dapat Membantu Dalam Memotivasi Siswa					
12.	Kesesuaian Materi dengan Soal Quiz					
13.	Kejelasan Isi Soal Quiz					
14.	Kesetaraan Pilihan Jawaban					

Tabel 3 kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Pendidik

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti					
2.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran					
3.	Cover Media Berbasis Audiovisual menarik					
4.	Menggunakan Bahasa yang Sesuai dengan Kemampuan Siswa					
5.	Materi Dibuat Sederhana dan Mudah Dipahami					
6.	Kejelasan Isi Kuis					
7.	Kesetaraan Pilihan Jawaban Pada Soal					
8.	Soal Kuis Mudah Dipahami Siswa					
9.	Kemenarikan Media					

	Pembelajaran					
10.	Gambar yang Digunakan Sesuai Materi dan Menarik					
11.	Ukuran Font Pada Huruf Sesuai					
12.	Tulisan Pada Media Jelas					
13.	Kemudahan Penggunaan Media					

14.	Membantu Guru dalam Menyampaikan Materi Pada Siswa					
15.	Media Bermanfaat untuk Memotivasi Siswa untuk Belajar dalam Proses Pembelajaran.					

Tabel 4 Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran oleh Peserta Didik

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Materi dengan Gambar Sesuai dengan Pembelajaran Bahasa Inggris					
2.	Cover Media Menarik					
3.	Materi yang Ada di dalam Media Menarik					
4.	Materi dan Soal Kuis Mudah dipahami					
5.	Memberikan Kemudahan dalam Mempelajari Materi					
6.	Warna yang dipakai di dalam Media Menarik					
7.	Teks Pada Materi Tampak Jelas					
8.	Gambar, Animasi, dan Suara Nampak Jelas					
9.	Gambar dan Suara dapat Membantu Mengingat Materi yang dipelajari					

10 .	Media Pembelajaran ini Sangat Menarik dan Tidak Membosankan					
---------	---	--	--	--	--	--

Teknik pengumpulan data yang akan peneliti gunakan yakni terdiri dari Observasi, Wawancara, Angket, Dokumentasi dan Validasi sebagai berikut (Hilyana, 2021) .Teknik analisis data penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis yaitu teknik analisis kualitatif dan

teknik analisis kuantitatif. Uji validitas yang digunakan ini dapat diketahui dengan uji penilaian ahli media, ahli materi, pendidik dan peserta didik dengan indikator kisi-kisi instrumen. Rata-rata skor yang didapatkan ini untuk mengetahui hasil validitas dari masing-masing komponen media yang dikembangkan. Data yang didapatkan akan dihitung melalui aspek kevalidan dan kepraktisan pada produk yang dikembangkan. Berdasarkan analisis data kualitatif didapat dari hasil saran para ahli media dan materi.

1. Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek penilaian tampilan yang berupa : kejelasan terhadap teks, kejelasan gambar dalam materi pembelajaran, kejelasan suara dalam materi pembelajaran, perpaduan warna dan jenis huruf yang digunakan, tampilan desain keseluruhan, rancangan pada media pembelajaran, pengaturan penggunaan ikon, penempatan dan penggunaan navigasi.

2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian tampilan yang berupa : kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran dengan CP/TP, Kesesuaian materi dalam media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian isi materi, kejelasan bahasa yang digunakan, kejelasan informasi pada ilustrasi gambar, kejelasan informasi pada ilustrasi animasi, kejelasan informasi pada teks, kedalaman materi untuk dipahami, dapat membantu dalam memotivasi siswa, kesesuaian

materi dengan soal *quiz*, kejelasan isi soal *quiz*, kesetaraan pilihan jawaban.

Tanggapan atau respon guru dan peserta didik merupakan tanggapan pengguna Media, pada penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDIT Ashibgoh. Analisis data yang digunakan yakni analisis uji kevalidan dan uji kepraktisan. Uji Kevalidan dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dari sebelum dan sesudah menggunakan media audiovisual berbasis *Canva*. Uji bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan kelayakan media (Ramdhani et al., 2020). Hasil tersebut kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan, kriteria tersebut dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Presentase Kriteria Kelayakan

Kelayakan	Presentase
81,26% - 100%	Sangat Layak
62,52% - 81,25%	Layak
43,76% - 62,5%	Cukup Layak
25% - 43,75%	Kurang Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil produk penelitian yang peneliti kembangkan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* berbasis *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan *Ispring Quiz* siswa kelas IV SDIT Ashibgoh Kabupaten Tangerang, dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Research and Development dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Berikut ini proses hasil pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *Ispring quiz* adalah dengan menggunakan tahapan – tahapan model ADDIE.

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis yang dilakukan dengan melakukan penelitian *need assessments* (analisis kebutuhan) yakni di antaranya :

a. Analisis Materi

Pada tahap ini peneliti melakukan mengidentifikasi materi dan menentukan topik pembelajaran. Analisis yang dilakukan yakni dengan cara peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada guru Bahasa Inggris kelas IV. Peneliti melakukan rumusan CP, Indikator, Tujuan Pembelajaran yang menjadi rujukan dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga hasil media ini diharapkan dapat digunakan untuk siswa belajar. Peneliti dan guru sudah membahas terkait materi yang akan peneliti ujicoba. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menggunakan materi *Telling The Time* yang diujicoba pada saat penelitian dengan media pembelajaran *audio visual* Berbasis *canva* pada pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Ispring Quiz*. Hasil yang diharapkan pada analisis ini yaitu untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa pada materi *Telling The Time* dengan menggunakan media pembelajaran ini.

b. Analisis Kebutuhan Lingkungan Belajar

Pada tahap ini peneliti melakukan menganalisis agar siswa lebih mudah memahami materi. Guru dan siswa perlu menggunakan materi pembelajaran dengan didukungnya teknologi dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Analisis kebutuhan teknologi dilingkungan belajar ini dilakukan untuk dapat mengetahui sasaran pada pengembangan media. Dengan ini peneliti mengembangkan dan membuat Media Pembelajaran *Audiovisual* Berbasis *Canva* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Ispring Quiz*. Dengan diharapkan media ini dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

c. Analisis Perkembangan Teknologi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dan mengoreksi kesesuaian media yang sudah dibuat sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Indikator yang berupa kejelasan visual terhadap teks dan gambar pada materi pembelajaran, Kejelasan Audio materi pembelajaran, Estetika perpaduan warna, jenis huruf, dan tampilan, Desain rancangan pembelajaran, dan konsisten penggunaan ikon dan penempatan navigasi yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pada materi *Telling The Time* agar dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi serta dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pada proses pembelajaran.

Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV di SDIT Ashibgoh mengenai teknologi dan analisis media yang akan digunakan untuk penelitian. Media ini dapat digunakan di sekolah maupun di rumah yang dapat memudahkan siswa untuk bisa menggunakannya.

Karena siswa dapat melihat dan menjawab langsung soal-soal yang diberikan dan mengetahui langsung hasil dari skor nilai yang didapatkan terhadap soal yang sudah dikerjakan siswa.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan *desain* peneliti melakukan penyusunan pada tahap perancangan yang akan ditampilkan pada media pembelajaran yang memiliki menu-menu *button* pada gambar 4.1 sebagai petunjuk penggunaan cara kerja dalam media pembelajaran tersebut.



Gambar 4.1 Tampilan Cover Media Pembelajaran

Gambar tersebut adalah tampilan awal dari media pembelajaran. Pada halaman tersebut terdapat tampilan menu *play* yang akan mengarahkan ke menu navigasi untuk masuk ke halaman menu.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan

Pada halaman tersebut terdapat tombol-tombol yang menjelaskan fungsi dari masing-masing navigasi penggunaan agar pengguna dapat memahami cara penggunaanya dengan baik.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Pendahuluan

Pada halaman tersebut terdapat menu-menu pendahuluan yang terdapat Capaian Pembelajaran & Tujuan Pembelajaran, Indikator. Berikut untuk penjelasan dari masing-masing tombol pada media pembelajaran.

a. Penetapan Capaian Pembelajaran

Pada tahap ini peserta didik diharapkan mampu membaca, memirsa, menyimak dan berbicara dalam konteks yang ada di sekitar peserta didik.

b. Penetapan Indikator

Pada tahap ini peserta didik diharapkan mampu membaca waktu dan membaca waktu dengan sesuai aba-aba dan petunjuk yang diberikan dengan baik.

c. Penetapan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini setelah mempelajari materi ini peserta didik diharapkan mampu memahami dan menentukan konsep waktu, menggunakan waktu. Berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan bahasa yang berhubungan dengan penyebutan waktu dalam kehidupan sehari-hari.

d. Penyajian Materi

Pada tahap ini penyajian materi yang disajikan yang terdapat didalam media pembelajaran yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Berdasarkan beberapa sumber dan referensi yang peneliti kumpulkan. Dalam membuat bahan ajar media ini, Adapun beberapa aplikasi yang peneliti gunakan yakni aplikasi *Canva* serta aplikasi pendukung lainnya yaitu *Ispring Suite 11* dan *Power Point*. *Canva* digunakan untuk mendesain template, memasukkan navigasi, tombol, teks, memasukkan materi yang sudah dibuat, memasukkan gambar dari *slide* awal hingga slide akhir, memasukkan audio, video dan menyatukan tulisan dengan suara yang sesuai menjadi media pembelajaran. *Power point* digunakan untuk membuat menu klik di masing-masing tombol sehingga lebih menarik disajikan seperti games. *Ispring Suite 11* digunakan untuk membuat soal – soal evaluasi yang diharapkan dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi pembelajaran *Telling The Time* pada media pembelajaran yang sudah di pelajari.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Materi

Pada halaman tersebut yang berisi materi Bahasa Inggris penjelasan tentang *Telling The Time*.

e. Penetapan *Audiovisual*

Pada tahap ini diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengetahui cara membaca *telling the time* dengan baik. Serta dapat menggunakan bahasa komunikasi sederhana saat menyebutkan yang berhubungan dengan waktu dalam kehidupan sehari-hari



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Audio



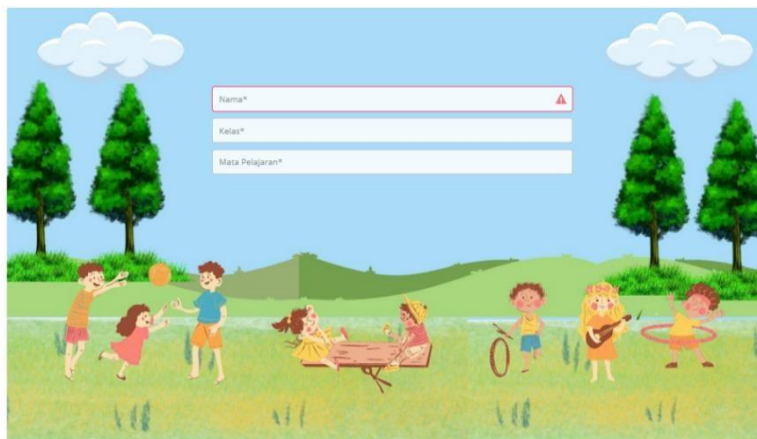
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Video

Pada halaman tersebut yang menampilkan halaman *audio* penjelasan tentang *Telling The Time* pada media pembelajaran.

f. Penetapan Kuis

Pada tahap ini diharapkan peserta didik dapat mengetahui kemampuannya pada pembelajaran yang berhubungan dengan waktu dalam bahasa Inggris. Peneliti menjadikan ini sebagai evaluasi serta sebagai pengembangan

pembuatan soal-soal yang menarik untuk bisa memotivasi peserta didik dapat memahami materi dan belajar di mana saja baik itu di sekolah maupun di rumah.



Gambar 4.7 Tampilan Indentitas Diri

Pada tampilan gambar 4.7 di atas merupakan tampilan Indentitas Peserta Didik untuk mengisi data diri seperti nama, kelas, dan mata pelajaran setiap siswa diwajibkan mengisinya terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tampilan pertanyaan Quiz.



Gambar 4.8 Tampilan Menu Quiz Pilihan Ganda

Selanjutnya selesai Peserta Didik mengisi biodata maka akan diarahkan ketampilan soal pilihan ganda seperti pada Gambar 4.8 kemudian siswa diminta menjawab pilihan yang tepat



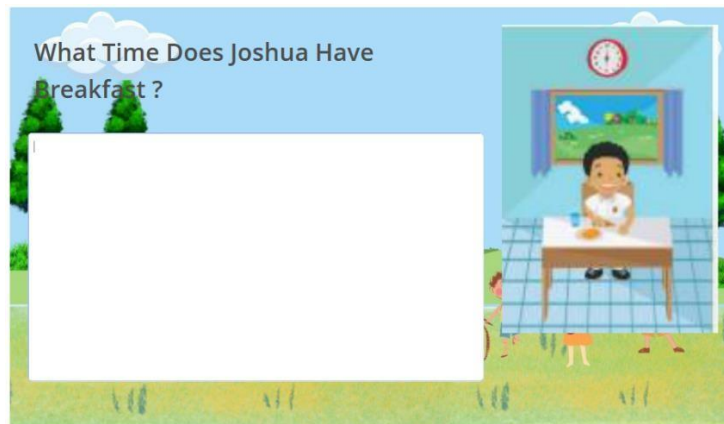
Gambar 4.9 Tampilan Jawaban Benar

Berikut tampilan pada gambar 4.9 yang menunjukkan jika jawaban tepat maka akan muncul keterangan *correct* yang berwarna hijau.



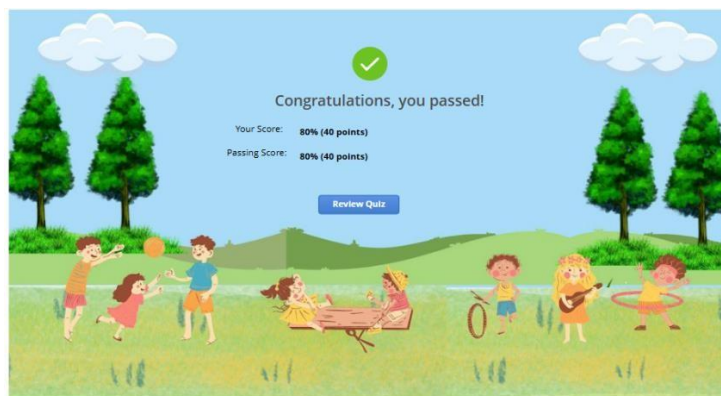
Gambar 4.10 Tampilan Jawaban salah

Pada tampilan Gambar 4.10 menunjukkan tampilan jawaban yang tidak tepat maka akan muncul keterangan *incorrect* yang berwarna merah.

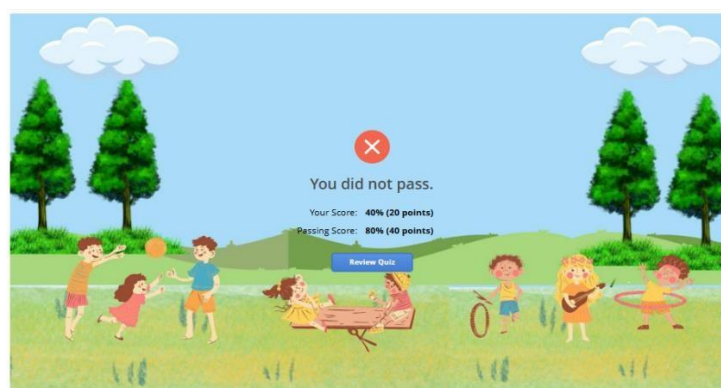


Gambar 4.11 Gambar Tampilan Soal Essay

Pada tampilan Gambar 4.11 Menunjukkan tampilan soal esai dengan tersedianya kolom kotak kosong untuk Peserta Didik mengisi jawaban yang tepat.



Gambar 4.12 Tampilan Jawaban Hasil Nilai Berhasil



Gambar 4.13 Tampilan Jawaban Hasil Nilai Gagal

Pada saat peserta didik sudah selesai mengerjakan semua soal maka peserta didik akan memperoleh hasil nilai penilaian yang akan muncul dengan kriteria ketuntasan minimal dengan nilai 80 poin. Jika peserta didik memperoleh nilai kurang dari 80 maka dinyatakan belum lulus dan jika peserta didik sudah memperoleh nilai minimal 80 maka sudah dikatakan tuntas.

Pada halaman tersebut menampilkan halaman *quiz* menu utama media pembelajaran *Ispring Quiz*. Tombol yang akan memulai *quiz* bisa berlangsung dengan cara mengisi nama, kelas dan mata pelajaran terlebih dahulu setelah itu akan di arahkan ke soal-soal yang sudah dibuat.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan media yang dibuat dengan melakukan validasi untuk meminta saran serta masukan kepada pakar ahli media dan ahli materi. Validasi ini dibutuhkan untuk bisa mendapatkan hasil akhir dari produk yang peneliti buat. Berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan :

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh ahli media dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang, dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), yang sudah berpengalaman dan berkompeten dalam ahli media pembelajaran yakni oleh bapak Sunaryo, M.Ds yang terdiri dari 8 pertanyaan pada 5 indikator. Setelah peneliti melakukan validasi media menggunakan saran yang didapat dari revisi terhadap produk yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil validasi ahli media ini telah menunjukkan jumlah skor

35 dengan rata-rata **4,37** dengan kriteria penilaian media pembelajaran yaitu

“Baik” terdapat saran yang diberikan ahli media dengan kategori layak dengan revisi dan di revisi oleh pengembang media pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh ahli materi dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), yang berpengalaman dan sudah berkompeten dalam bidang Bahasa Inggris yaitu, Ibu Asih Rosnaningsih, M.Pd yang terdiri dari 14 pertanyaan. Yang telah dilakukan validasi materi peneliti menggunakan saran yang sudah didapat dari revisi terhadap materi yang terdapat di dalam produk yang dibuat oleh pengembang media pembelajaran.

Berdasarkan hasil ahli materi ini menunjukkan jumlah skor **56** dengan rata- rata **4** dengan kriteria penilaian media pembelajaran yaitu **“Baik”** Terdapat saran yang diberikan ahli materi dengan kategori layak dengan revisi dan di revisi oleh pengembang media pembelajaran. Peneliti perlu menyiapkan bahan-bahan untuk mengembangkan media mulai dari *background*, materi, *navigasi*, *ikon*, gambar-gambar, materi, audio, video, dan soal evaluasi. Berikut beberapa tampilan pembuatan media yang disajikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Opening



Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama

Pada Gambar 4.15 saat peserta didik membuka media pembelajaran, akan diawali dengan tampilan *Opening* dengan 3 *Ikon* Menu, *Play*, dan *Exit*. Ketika mengklik play akan muncul tampilan pada menu utama seperti tampilan pada gambar 4.14 yang terdapat pilihan menu yang dapat mengontrol sesuai tuju kebutuhan.



Gambar 4.16 Tampilan Menu Pendahuluan

Dalam menu tampilan pendahuluan terdapat 3 menu yang bisa di klik untuk mengarahkan pada menu Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Indikator. Berikut tampilan gambar lebih jelasnya



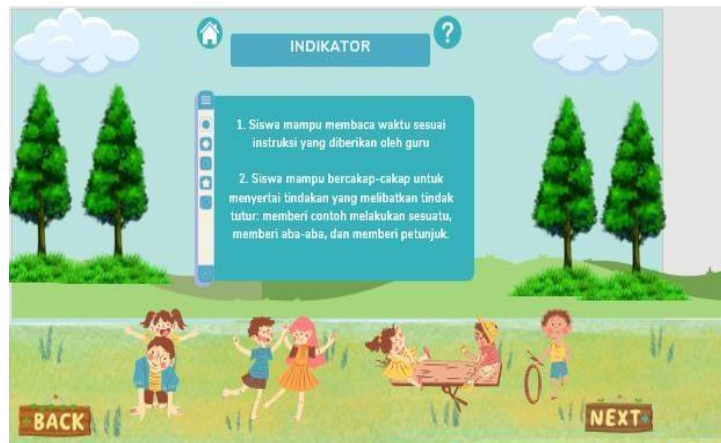
Gambar 4.17 Tampilan Menu Capaian Pembelajaran

Pada menu capaian pembelajaran menjelaskan terkait capaian pembelajaran untuk peserta didik dalam segi membaca, memeriksa, menyimak dan berbicara. Yang sudah dibuat oleh pengguna melalui modul ajar.



Gambar 4.18 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran

Pada menu gambar 4.18 yang menjelaskan terkait tujuan pembelajaran dengan tujuan peserta didik dapat memahami dan menentukan konsep waktu serta dapat berkomunikasi dengan Bahasa Inggris dengan baik.



Gambar 4.19 Tampilan Menu Indikator

Pada menu gambar 4.19 terdapat menu Indikator yang dibuat dengan harapan peserta didik mampu membaca waktu sesuai dengan petunjuk yang diberikan dengan baik.

Dapat disimpulkan saat pengguna mengklik tombol pendahuluan tampilan tersebut berisi keterangan tentang pembahasan yang terdiri dari standart kompetensi, kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator dan tujuan pembelajaran seperti pada gambar 4.19



Gambar 4.20 Tampilan Menu Materi dan Audio



Gambar 4.21 Tampilan Menu Materi Video

Pada saat pengguna mengklik tombol audio dan video tampilan tersebut akan mengarahkan kedalam keterangan berisi audio dan video tentang *Telling The Time* seperti pada tampilan Gambar 4.20 dan gambar 4.21 maka akan muncul tampilan yang berkaitan materi pada audio dan video pada media pembelajaran.



Gambar 4.22 Tampilan Menu Quiz dan Games

Pada saat pengguna mengklik tombol quiz akan mengarahkan tampilan keterangan berisi kuis dengan mengklik *start* yang akan menuju ke dalam soal- soal Bahasa Inggris yang sudah dibuat dalam media pembelajaran dalam gambar 4.22



Gambar 4.23 Tampilan Menu Profil Pengembang

Pada saat pengguna mengklik tombol profil pengembang maka akan muncul beberapa informasi tentang biodata penulis dan dosen pembimbing. Setelah selesai melihat tampilan pada gambar 4.23 ini maka pengguna dapat mengklik ikon navigasi rumah untuk kembali ke menu utama.

4. Impementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan ini telah divalidasi oleh 2 ahli yakni ahli media dan ahli materi yang telah dinyatakan layak dan dilakukan revisi oleh peneliti pengembang media. Kemudian tahap selanjutnya peneliti mengimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran yang di uji coba produk kepada peserta didik di SDIT Ashibgoh dengan uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 8 peserta didik dan uji coba kelompok besar 19 peserta didik kelas IV di SDIT Ashibgoh dengan pertemuan di kelas.

Hasil data uji coba kelompok kecil peserta didik dengan penilaian angket kebutuhan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan peneliti dengan 10 pertanyaan. Perolehan data pada ini mengenai penilaian dari peserta didik.

5. **Evaluasi (*Evaluation*)**

Hasil evaluasi yang dilakukan di SDIT Ashibgoh diketahui bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran *audio visual* berbasis *canva* menggunakan *Ispring* dinyatakan layak dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran. Adapun kelebihan dari media ini yaitu dapat digunakan melalui laptop maupun *Handphone*, sedangkan kekurangan dari media pembelajaran ini yaitu digunakan harus melalui laptop dan *handphone* dengan disertakan internet.

Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis penilaian yang dapat diperoleh melalui hasil dari validasi. Analisis yang berdasarkan angket yang di validasi oleh ahli media, ahli materi, praktisi lapangan dan peserta didik.

Tahap pertama Analisis berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV di SDIT Ashibgoh mengenai teknologi dan analisis media yang akan digunakan untuk penelitian. Media ini dapat digunakan di sekolah maupun di rumah yang dapat memudahkan siswa untuk bisa menggunakannya. Karena siswa dapat melihat dan menjawab langsung soal-soal yang diberikan dan mengetahui langsung hasil dari skor nilai yang didapatkan terhadap soal yang sudah dikerjakan siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan mengidentifikasi materi dan menentukan topik pembelajaran. Analisis yang dilakukan yakni dengan cara peneliti melakukan wawancara dan observasi

kepada guru Bahasa Inggris kelas IV. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka ditentukanlah rumusan CP, Indikator, Tujuan Pembelajaran yang menjadi rujukan dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga hasil media ini diharapkan dapat digunakan untuk siswa belajar sehingga dapat digunakan sebagai acuan bahasan materi pada media pembelajaran audio visual yang dikembangkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan Indikator dapat dilihat dalam [Tabel 7](#).

Tabel 7 Capaian Pembelajaran dan Indikator Telling The Time

Tujuan Pembelajaran	Indikator
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menyebutkan waktu menggunakan pola "Past" dalam bahasa Inggris dengan benar dan tepat 2. Peserta didik mampu menyebutkan waktu menggunakan pola "To" dalam bahasa Inggris dengan benar dan tepat 3. Peserta didik mampu menyebutkan waktu menggunakan pola "O'Clock" dalam bahasa Inggris dengan benar dan tepat 4. Peserta didik mampu menuliskan waktu menggunakan pola "Past" dalam bahasa Inggris dengan benar dan tepat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu membaca waktu sesuai instruksi yang diberikan oleh guru 2. Siswa mampu bercakap-cakap untuk menyertai tindakan yang melibatkan tindak tutur: memberi contoh melakukan sesuatu, memberi aba-aba, dan memberi petunjuk.

5. Peserta didik mampu menuliskan waktu menggunakan pola “To” dalam bahasa Inggris dengan benar dan tepat	
6. Peserta didik mampu menuliskan waktu menggunakan pola “O’Clock” dalam bahasa Inggris dengan benar dan tepat	

Analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian validasi oleh ahli dan uji coba lapangan yang diperoleh dari data angket yang diberikan peneliti kepada para ahli dan peserta didik kemudian dianalisis peneliti untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keberhasilan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

1. Hasil Data Validasi Ahli Media

Pada penilaian ahli media, peneliti memilih satu orang dosen sebagai ahli media yaitu Bapak Drs. Sunaryo, M.Pd selaku dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Ahli media memberikan penilaian dengan saran terhadap produk yang dikembangkan. Menurut ahli media sudah baik, tapi ada beberapa revisian yang harus diperbaiki. Angket penilaian ahli media dapat dilihat pada lampiran yang menyatakan bahwa produk yang digunakan sudah valid. Berikut hasil analisis data penilaian ahli.

Tabel 4. 1 Data Hasil Penelitian Ahli Media

N O	INDIKATOR	SKOR	KRITERIA
	Kejelasan Visual		
	Kejelasan Terhadap Teks	5	Sangat Baik

1	Kejelasan Gambar dalam materi pembelajaran	4	Baik
	Kejelasan Audio		
2	Kejelasan Suara dalam materi pembelajaran	4	Baik
	Estetika		
3	Perpaduan warna dan jenis huruf yang digunakan	5	Sangat Baik
	Tampilan desain keseluruhan	5	Sangat Baik
	Desain Pembelajaran		
4	Rancangan pada media pembelajaran	4	Baik
	Konsisten		
5	Pengaturan Penggunaan ikon	4	Baik
	Penempatan dan Penggunaan navigasi	4	Baik
JUMLAH SKOR		35	
RATA – RATA SKOR		4,37	Sangat baik

Berdasarkan hasil tabel 4.2 telah diketahui bahwa jumlah skor yang didapatkan dari ahli media adalah 35 skor dengan rata-rata 4,37 skor. Dapat disimpulkan kedalam data kualitatif yang dikategorikan “**Sangat Baik**”. Bahwa media yang dikembangkan sudah layak yang dapat diuji cobakan.

2. Hasil Data Validasi Ahli Materi

Pada Penilaian ahli materi, peneliti memilih satu orang dosen sebagai ahli materi yaitu Ibu Asih Rosnaningsih, M.Pd selaku dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Ahli Materi memberikan penilaian dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Menurut

ahli materi sudah baik, dengan revisi yang harus diperbaiki. Angket penilaian ahli materi dapat dilihat pada lampiran yang menyatakan bahwa produk yang digunakan sudah valid. Berikut hasil analisis data penilaian ahli.

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Media

NO	KRITERIA	SKOR	KRITERIA
1.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	3	Cukup
2.	Relevansi Tujuan Pembelajaran dengan KI/KD	4	Baik
3.	Kesesuaian Materi dalam Media dengan Tujuan Pembelajaran	4	Baik
4.	Kesesuaian Isi Materi	4	Baik
5.	Kejelasan Bahasa Yang Digunakan	5	Sangat Baik
6.	Kesesuaian Bahasa Yang Digunakan	5	Sangat Baik
7.	Kejelasan Informasi Pada Ilustrasi Gambar	3	Cukup
8.	Kejelasan Informasi Pada Ilustrasi Animasi	4	Baik
9.	Kejelasan Informasi Pada Teks	4	Baik
10.	Kedalaman Materi untuk dipahami	4	Baik
11.	Dapat Membantu Dalam Memotivasi Siswa	5	Sangat Baik

12.	Kesesuaian Materi dengan Soal Quiz	4	Baik
-----	------------------------------------	---	------

13.	Kejelasan Isi Soal Quiz	3	Cukup
14.	Kesetaraan Pilihan Jawaban	4	Baik
JUMLAH SKOR		56	
RATA-RATA SKOR		4	Baik

Berdasarkan hasil tabel 4.3 telah diketahui bahwa jumlah skor yang didapatkan dari ahli media adalah 56 skor dengan rata-rata 4 skor. Dapat disimpulkan kedalam data kualitatif yang dikategorikan “**Baik**”. Bahwa media yang dikembangkan sudah layak yang dapat diuji cobakan.

3. Hasil Data Validitas Guru Bidang Bahasa Inggris

Guru bidang Bahasa Inggris di SDIT Ashibgoh yang memberikan penilaian media pembelajaran *audio visual* berbasis *canva* kelas IV menggunakan *Ispring Quiz* isi media yang berisi materi serta latihan yang diberikan untuk peserta didik. Peneliti memberikan angket validasi praktisi lapangan kepada Guru Bidang Bahasa Inggris yang dapat dilihat pada lampiran yang menyatakan sudah layak dikembangkan. Berikut hasil analisis data penilaian dari guru dibidang Bahasa Inggris kelas IV di SDIT Ashibgoh.

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Guru Bidang Bahasa Inggris

NO	KRITERIA	SKOR	KRITERIA
1.	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti	4	Baik
2.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	4	Baik

3.	Cover Media Berbasis Audiovisual menarik	5	Sangat baik
4.	Menggunakan Bahasa yang Sesuai dengan Kemampuan Siswa	3	Cukup
5.	Materi Dibuat Sederhana dan Mudah Dipahami	3	Cukup
6.	Kejelasan Isi Kuis	4	Baik
7.	Kesetaraan Pilihan Jawaban Pada Soal	4	Baik
8.	Soal Kuis Mudah Dipahami Siswa	4	Baik
9.	Kemenarikan Media Pembelajaran	5	Sangat baik
10.	Gambar yang Digunakan Sesuai Materi dan Menarik	5	Sangat baik
11.	Ukuran Font Pada Huruf Sesuai	3	Cukup
12.	Tulisan Pada Media Jelas	3	Cukup
13.	Kemudahan Penggunaan Media	3	Cukup
14.	Membantu Guru dalam Menyampaikan Materi Pada Siswa	4	Baik

15.	Media Bermanfaat untuk Memotivasi Siswa untuk Belajar	5	Sangat baik
------------	---	---	-------------

	dalam Proses Pembelajaran.		
JUMLAH SKOR		59	
RATA-RATA SKOR		3,93	Baik

Berdasarkan hasil tabel 4.4 telah diketahui bahwa jumlah skor yang didapatkan dari guru bidang Bahasa Inggris adalah skor **59** dengan rata-rata skor **3,93** maka penilaiannya masuk kedalam kategori “**Baik**”. Dapat disimpulkan dalam ketentuan tersebut maka produk media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Hasil Data Uji Coba Kelompok Skala Kecil

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Skala Kecil

NO	INDIKATOR	JUMLAH	RATA-RATA	KRITERIA
1	Materi dengan Gambar Sesuai dengan Pembelajaran Bahasa Inggris	39	4,8	Baik
2	Cover Media Menarik	40	5	Sangat baik
3	Materi yang Ada di dalam Media Menarik	45	5,6	Sangat baik
4	Materi dan Soal Kuis Mudah dipahami	36	4,5	Baik
5	Memberikan Kemudahan dalam Mempelajari Materi	41	5,1	Sangat baik

6	Warna yang dipakai di dalam Media Menarik	38	4,7	Baik
7	Teks Pada Materi Tampak Jelas	42	5,2	Sangat baik

8	Gambar, Animasi, dan Suara Nampak Jelas	43	5,3	Sangat baik
9	Gambar dan Suara dapat Membantu Mengingat Materi yang dipelajari	38	4,7	Baik
10	Media Pembelajaran ini Sangat Menarik dan Tidak Membosankan	41	5,1	Sangat baik
JUMLAH SKOR		403	50	
RATA – RATA SKOR			5	Sangat baik

Berdasarkan hasil tabel 4.5 hasil angket penilaian oleh peserta didik dalam uji kelompok skala kecil telah memperoleh rata – rata skor **5**. Dalam klasifikasikan dengan kategori “**Sangat Baik**”.

5. Hasil Data Uji Coba Kelompok Skala Besar

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Skala Besar

NO	INDIKATOR	JUMLAH	RATA-RATA	KRITERIA
1	Materi dengan Gambar Sesuai dengan Pembelajaran Bahasa Inggris	79	4,1	Baik
2	Cover Media Menarik	86	4,5	Baik

3	Materi yang Ada di dalam Media Menarik	89	4,6	Baik
4	Materi dan Soal Kuis Mudah dipahami	84	4,4	Baik

5	Memberikan Kemudahan dalam Mempelajari Materi	88	4,6	Baik
6	Warna yang dipakai di dalam Media Menarik	86	4,5	Baik
7	Teks Pada Materi Tampak Jelas	86	4,5	Baik
8	Gambar, Animasi, dan Suara Nampak Jelas	87	4,5	Baik
9	Gambar dan Suara dapat Membantu Mengingat Materi yang dipelajari	82	4,5	Baik
10	Media Pembelajaran ini Sangat Menarik dan Tidak Membosankan	88	4,6	Baik
JUMLAH SKOR		855	44,6	
RATA – RATA SKOR			4.46	Sangat Baik



Berdasarkan hasil tabel 4.6 hasil angket penilaian oleh peserta didik dalam uji kelompok skala besar telah memperoleh rata – rata skor **4,46**. Dalam

klasifikasikan dengan kategori “**Sangat Baik**”.

Saran dari ahli materi, ahli media, ahli materi, dan pendidik akan sangat membantu dalam menyempurnakan hasil akhir produk ini. Memungkinkan peneliti menambahkan saran media pembelajaran dari ahli media, ahli materi, dan pendidik. Peneliti dapat membantu dengan saran dari ahli media, ahli materi dan pendidik, menambahkan warna *background* yang menarik agar siswa tidak mudah bosan,

melengkapi media pembelajaran, dan lain-lain. Berikut merupakan hasil produk sebelum dan sesudah revisi.

Tabel 4. 6 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Sebelum Revisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan Pendahuluan Masih menggunakan lable tulisan dan menggunakan <i>background</i> papan tulis 2. Tampilan <i>backgroun</i> d bagian bawahnya masih menggunakan rumput dan pasir yang polos 	 <p>Sesudah Revisi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan Pendahuluan hanya menggunakan shapes berbentuk persegi panjang saja dengan lapisan <i>background</i> utama. 2. Tampilan <i>background</i> bagian bawahnya sudah ditambahkan gambar anak-anak sedang bermain dan bagian pasir dihilangkan diganti menjadi rumput

Pemahasan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan uji coba pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *canva* dengan menggunakan *Ispring Quiz* dilakukan sesuai dengan langkah-langkahnya. langkah pertama peneliti melakukan observasi untuk penelitian mengambil data awal. Data awal dilakukan dengan wawancara dengan guru bidang Bahasa Inggris di kelas IV. di SDIT Ashibgoh tujuan

wawancara tersebut dilakukan adalah untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi di sekolah tersebut.

Setelah mengetahui permasalahan dari hasil wawancara langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah membuat desain produk dengan membuat perencanaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi desain melalui ahli materi dan ahli media. Dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang, ahli materi, memvalidasi penilaian media pembelajaran ini. Ada 14 kriteria yang digunakan oleh ahli materi. Peneliti melakukan fase validasi. Selanjutnya, Ibu Asih Rosnaningsih, M.Pd., ahli materi, memvalidasi penilaian media interaktif ini. Ada 14 kriteria yang digunakan oleh ahli materi. Peneliti melakukan fase validasi. Setelah di validasi maka dilakukan perbaikan desain sesuai saran yang diberikan para ahli. Setelah dilakukan perbaikan desain media maka dilakukan uji coba lapangan.

Setelah media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya adalah penilaian media pembelajaran oleh praktisi lapangan. Penilaian praktisi lapangan dilakukan oleh guru di SDIT Ashibgoh yaitu Ibu Muhilah, S.Pd. Penilaian pada praktisi lapangan terdapat 15 kriteria penilaian. Uji lapangan dilakukan dengan uji produk di SDIT Ashibgoh pada peserta didik kelas IV yang berjumlah 19 Peserta didik dengan menguji coba pada skala kecil berjumlah 8 peserta didik dan pada skala besar berjumlah 19 peserta didik Kelas IV yang dapat dilakukan dengan menggunakan angket validasi. Selanjutnya, jika ditemukan hal-hal yang perlu perbaikan, dilakukan pembaruan produk. Jika tidak ada revisi produk, bisa dilakukan uji coba penggunaan. Uji coba pemakaian dilakukan terhadap 19 siswa kelas IV SDIT Ashibgoh. Setelah pengujian kegunaan, tahap selanjutnya adalah tahap revisi produk akhir.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *canva* pada pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan *Ispring Quiz* untuk siswa kelas IV, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *canva* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk peserta didik kelas

IV SD dengan penambahan menggunakan *Ispring Quiz* ini bertujuan agar dapat digunakan sebagai evaluasi membuat soal-soal untuk peserta didik. Media ini dibuat dengan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE. Adapun media dikembangkan melalui penggunaan aplikasi *Canva* dan *Ispring Quiz* dengan tahapan menyiapkan dan membuat *Background*, Ikon Navigasi, Menu-menu, Gambar, suara, video, bentuk *Font*, Ukuran Font, Materi, latihan soal-soal, CP dan indikator berserta tujuan pembelajaran. Setelah itu proses penyusunan ikon dan menu utama selanjutnya memasukan isi materi, profil pengembang, dan soal-soal yang dimasukan kedalam *slide* yang telah disediakan. Kemudian untuk mengetahui kualitas kevalidan media maka ditinjau dengan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru bidang Bahasa Inggris, dan uji coba angket respon peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakan yang dikembangkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Sayangan, Y. V., & Wau, M. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di. JURNAL IMEDTECH, 31-41. <http://dx.doi.org/10.38048/imedtech.v7i1.288>
- Akmalia, F., & Syihabuddin. (2020). Pemanfaatan Ispring Suite Quizmaker untuk Pembuatan Soal-Soal Bahasa Arab. TSAQOFIYA Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo, 2(2), 15–29. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i2.38>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI BANGUN RUANG LIMAS. *Jurnal*

- Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/Mtk/V9i3.Pp292-306>
- S. N., L. D., S. D., & Rhea Elita, H. I. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL PADA SAAT PANDEMI COVID-19 UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SDN GONDONG 3. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 276-288. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Sains Riset, J., Syafriansyah, M., Washliyah Banda Aceh, A., Washliyah No, J., Ara, L., Kuala, S., Aceh, B., & Studi Pendidikan Bahasa Arab STKIP Al Washliyah Banda Aceh, P. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI APLIKASI CANVA. *Jurnal Sains Riset* |, 13(1), 30. <https://doi.org/10.47647/Jsr.V10i12>
- Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling Dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/Jp2.V5i2.47626>
- Zebua, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Gerak. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 6(2), 2598–7453. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v6i2.6916>
- D. Y., Ariyani, A. S., & S. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII MTs Al-Hidayah. *Edu Cendikia*, 34-50. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3791>
- Dolorosa, M. K., Vianey, Y. S., & Desidaria, M. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL PADA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Citra Pendidikan*, 676-698. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i1.1115>
- Pradilasari, L., A. G., & I. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 10-15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>

- Wahyuni, R., & Darwis, U. (2023). Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD. *Edu Global : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 02, Hal.223. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.885>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2). <http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Kurniawan, A. (n.d.). Media Pembelajaran Rahmi Mudia Alti Putri Tipa Anasi Dumaris E. Silalahi Lina Arifah Fitriyah Hafidhah Hasanah Muh. Rijalul Akbar Teguh Arifianto Ilham Kamaruddin Herman Eva Nurul Malahayati Sri Hapsari Winda Jubaidah Wanda Nugroho Yanuarto Rifka Agustianti Pt. Global Eksekutif Teknologi. www.Globaleksekutifteknologi.Co.Id
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, D., Fajriyah, L., Agustina, I., Astuti, D., Hardiansyah, A., Ayu, K., Rahmi, S. E., Alti, M., & Rizki, V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Societ 5.0.”CV. Tohar Madia. <https://toharmedia.co.id>
- Saskia, M. P., M. T., & Syahrul, I. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon padaTema Lingkungan Bersih, Sehat dan Asri Semester IIKelas 1 di SDN25 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2507-7069. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454>
- Kamila, L., Taufik, M., & Sari, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Website . *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 247-264. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Astry, N. M., Hendrayana, A., & Haryadi, R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS . *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 2161-2172. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2182>
- Saskia, M. P., Tahir, M., & Syahrul, I. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon pada Tema . *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 236-238. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.454>

- Asmiati, M. P., & Juara, H. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN ANIMASI . Jurnal Pendidikan Dasar, 164-174. [DOI: doi.org/10.21009/JPD.13.01](https://doi.org/10.21009/JPD.13.01).
- Irwanti, D., Nefilinda, & Eka, R. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak . El-Jughrafiyah, 1-13. <http://dx.doi.org/10.24014/jej.v3i1.19331>