



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBANTU APLIKASI CANVA MATERI BANGUN RUANG LIMAS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Nur Kayati^{1*}, Siti Quratul Ain¹

¹Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini memiliki fokus untuk memeroleh bahan ajar audio visual berbasis canva yang valid, hingga bisa dikatakan layak dipakai didalam proses kegiatan belajar. Urgensi dari penelitian ini adalah agar siswa nantinya dapat membangun pengetahuannya dari berbagai sumber dan media pembelajaran. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development) dimana rancangan memakai pengembangan model ADDIE yang digunakan hanya beberapa tahap saja karena keterbatasan peneliti yakni analisis (analysis), desain (desing), pengembangan (development). Instrumen pengumpulan data dipakai adalah lembar validasi para ahli. Teknik pengumpulan data yakni lembar validasi, observasi dan wawancara tidak terstruktur terhadap guru kelas sebagai sumber data infomasi. Analisis deskriptif kualitatif adalah metode analisis data yang digunakan, dan mencoba untuk mengkarakterisasi temuan validitas yang diberikan oleh validator. Hasil analisis data diperoleh validitas pada aspek materi, bahasa, dan desain. Karakteristik dari hasil validator berturut-turut sebesar 83,63%, 86,25%, 88% dengan kategori "layak". Berdasarkan hasil analisis data bisa disimpulkan jika media audio visual berbantu aplikasi canva yang dikembangkan dinyatakan valid serta layak dipakai untuk siswa didalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan;Audio Visual;Canva

Abstract

This research focuses on obtaining valid Canva-based audio-visual teaching materials, so that they can be said to be suitable for use in the learning process. The urgency of this research is so that students will be able to build their knowledge from various sources and learning media. This type of research is research and development (Research and Development) where the design uses the development of the ADDIE model which is used in only a few stages because of the limitations of researchers, namely analysis, design, development. The data collection instrument used was an expert validation sheet. Data collection techniques include validation sheets, observations and unstructured interviews with class teachers as sources of information data. Qualitative descriptive analysis is the data analysis method used, and tries to characterize the validity findings provided by the validator. The results of data analysis obtained validity in the material, language and design aspects. The characteristics of the validator results are 83.63%, 86.25%, 88% respectively in the "feasible" category. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the audio-visual media assisted by the Canva application developed is declared valid and suitable for use by students in learning activities.

Keywords: Development; Audio Visual; Canva

DOI

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24970>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Rahman dkk., 2022). Untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik tentu harus mengetahui pencapaian tujuan dari pendidikan berdasarkan UU No. 20 tahun 2003: Melalui pendidikan memungkinkan individu memperoleh pengetahuan dalam berbagai disiplin ilmu, memanfaatkan teknologi agar mempermudah proses belajar, contohnya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Menurut (Yaumi, 2018) Media pendidikan, dikenal sebagai media pembelajaran yang mempunyai interpretasi beragam. Dimasukkannya media dalam konteks ini mencakup berbagai penafsiran, termasuk kaitannya dengan teknologi, alat pengajaran, dan materi pendidikan, kemajuan media sosial, cetak, dan elektronik. Perkembangan teknologi di abad ini sangatlah pesat dan mempengaruhi aktivitas pada peserta didik di dalam proses pembelajaran. Selain itu kemajuan peralatan teknologi dan audiovisual, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pendukung juga didorong oleh semakin maraknya teknologi informasi. (Nuryanto, 2012)

Rahmatullah et al., (2020) mendefinisikan aplikasi Canva sebagai alat desain grafis berbasis web yang dapat diakses di desktop atau PC dan perangkat Android. Ini mudah digunakan dan dapat digunakan online kapan saja dan dari lokasi mana pun. Aplikasi Canva banyak digunakan oleh basis pengguna global. Aplikasi ini menawarkan fitur ramah pengguna yang dapat diakses bahkan oleh pemula. Selain itu, ia menyediakan banyak koleksi templat komprehensif untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna, yang dapat disesuaikan agar sesuai dengan preferensi individu. Alat Canva menawarkan versi gratis dan premium, namun versi gratis sudah cukup untuk membuat desain dengan hasil yang menarik.

Menurut Pelangi (2020) canva merupakan desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material secara online. Desain canva meliputi membuat buku online atau

e-modul, presentasi, video presentasi, dan poster lainnya. Aplikasi canva menyediakan templat dengan beragam tema yang sangat menarik.

Menurut (Junaedi, 2021), adapun kelebihan dalam aplikasi canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan dan menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.

Pemanfaatan media ini sangat efisien, terlepas dari apakah digunakan dalam konteks offline atau online. Kelemahan Canva adalah ketergantungannya pada koneksi internet, karena pengguna harus memiliki paket data yang cukup atau akses Wi-Fi agar dapat terlibat secara efektif dalam pembuatan desain media (Maulia, 2023).

Dengan memanfaatkan media pendidikan, guru dapat secara efektif menyampaikan unsur-unsur pembelajaran baik yang abstrak maupun konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Pada pendidikan matematika sekolah dasar masih tergolong dalam kategori rendah karena luasnya materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan alat bantu visual sebagai alat pembelajaran sangat penting untuk pengajaran yang efektif termasuk dalam mempelajari matematika.

Pembelajaran matematika tidak hanya memahami dan menjadi mahir dalam kontennya, tetapi juga untuk memastikan bahwa berbagai komponen matematika tersampaikan secara efektif kepada siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami konsep yang telah mereka pelajari. Matematika tidak hanya terbatas pada lingkungan akademis saja, namun juga meluas pada konteks kemasyarakatan dan keseharian. Oleh karena itu, siswa harus aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Salah satu upaya yang bisa dilakukan agar siswa menerima pembelajaran dengan optimal adalah dengan penggunaan media pembelajaran (Ibrahim, 2014).

Namun, kondisi pendidikan matematika saat ini terhambat oleh kurangnya ketersediaan

sumber belajar dan kurangnya kesadaran guru terhadap kemajuan teknologi pendidikan terkini. Tidak semua pendidik mempunyai kemampuan memanfaatkan sumber daya pendidikan masa kini, melainkan hanya mengandalkan sumber daya yang sudah dapat diakses oleh mereka. Sehingga agar Proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif diharapkan dapat memakai media pembelajaran yang dapat diterapkan agar materi tersampaikan dan diterima oleh siswa .

Berdasarkan hasil wawancara yang di dapat mengenai media pembelajaran, Guru Sdn 025 Indrasakti Kabupaten Kampar menceritakan kondisi sekolah yang belum menggunakan media karena terhalangnya dana dari dinas pendidikan yang belum memungkinkan untuk menggunakan media yang berlebihan seperti pada umumnya. Hanya menggunakan media yang bisa di buat dengan sesederhana dengan kerajinan tangan dan dana yang cukup kemungkinkan dengan dana pribadi. Media dengan seadanya itu hanya di lakukan pada mata pelajaran IPA saja untuk pembelajaran matematika masih belum ada yang menggunakan media, maka dari itu siswa pun merasa bosan ketika belajar matematika banyak siswa tidak paham materi yang telah di pelajarinya lebih tepatnya tidak aktif dalam belajar.

Mengenai media audio visual berbasis aplikasi canva ini adalah salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang terdapat pada kegiatan belajar. Dengan mata pelajaran matematika pada materi bangun limas karena media ini sangat membantu dalam membentuk sebuah video dengan gambar-gambar animasi dengan berbagai bentuk gambar yang bisa membantu menyusun materi tersebut karena materi tersebut mencantumkan banyak gambar yaitu seperti gambar pada persegi materi bangun limas. Dan siswa akan lebih mudah memahami materi bangun limas dengan gambar animasi yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa jemu dalam pembelajaran berlangsung. Maka dari itu sangat cocok dengan media audio visual berbantu aplikasi canva (Sari, 2020).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menjalankan

penelitian yang melibatkan pengembangan media audio visual berbantu aplikasi canva materi bangun ruang limas kelas 6. Dipilihnya materi bangun ruang limas dikarenakan hasil wawancara bersama guru kelas 6 materi tersebut banyak siswa yang tidak mencapai ketuntasan KKM. Urgensi dari penelitian ini adalah agar siswa nantinya dapat membangun pengetahuannya dari berbagai sumber dan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di Sdn 025 Indrasakti Kabupaten Kampar. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji coba produk yang akan dihasilkan di dalam lingkungan pendidikan yang sedang dikembangkan. Tujuan penelitian pengembangan merupakan pengembangan prototipe produk dan pendesain dan evaluasi prototipe produk.

Peneliti menggunakan model ADDIE untuk melakukan penelitian terbagi menjadi 5 tahapan namun yang digunakan hanya beberapa tahap saja karena keterbatasan peneliti yakni analisis (analysis), desain (desing), pengembangan (development). Untuk memastikan faktor-faktor yang mendasari terjadinya disparitas Kinerja dalam proses pembelajaran. Peneliti membuat suatu produk media pembelajaran berbantu aplikasi canva. Pada penelitian ini dibatasi tahap pada model ADDIE hingga tahap development. Prosedur pengembangan dipakai pada penelitian ini yakni :

1. Tahap analisis (analysis)

Selama analisis awal, dasar permasalahan dalam proses pembelajaran diidentifikasi, yang kemudian menjadi landasan untuk kebutuhan pengembangan yang didasari oleh guru / pendidik terhadap kendala terhadap pembelajaran, yang utama pada pembelajaran matematika yang masih kurang bervariasi media di sekolah tersebut.

2. Tahap desain

Menyusun materi dan konsep media yang akan dikembangkan. Perancangan dilakukan dengan membuat suatu konsep pada aplikasi canva yang terdiri dari beberapa rancangan halaman pembuka, halaman pentunjuk penggunaan, kompetensi, evaluasi, materi dan diakhiri dengan halaman profil.

3. Tahap develop (*development*)

Tahap pengembangan bahan ajar melibatkan beberapa kegiatan yang penting untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat mendukung pembelajaran dengan baik. Berikut adalah penjelasan mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengembangan:

Teknik pengumpulan data didalam penelitian ini yakni wawancara, validasi ahli dan dokumentasi. Sedangkan instrument penelitian dipakai yakni lembar validasi ahli materi, ahli bahasa serta ahli media untuk mengetahui dan mengukur kelayakan dari LKPD yang telah dirancang. Dengan menghitung proporsi nilai validasi, pendekatan analisis data analisis deskriptif berusaha untuk mengkarakterisasi temuan validitas yang diberikan oleh validator.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1 di bawah ini mencantumkan kriteria pengambilan keputusan untuk validasi. Tingginya skor persentase hasil analisis data menunjukkan tingkat kelayakan barang dari kajian pengembangan media menurut (Riduwan,2016) : Tabel 1. Kriteria Kelayakan Analisis Persentase

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Analisis

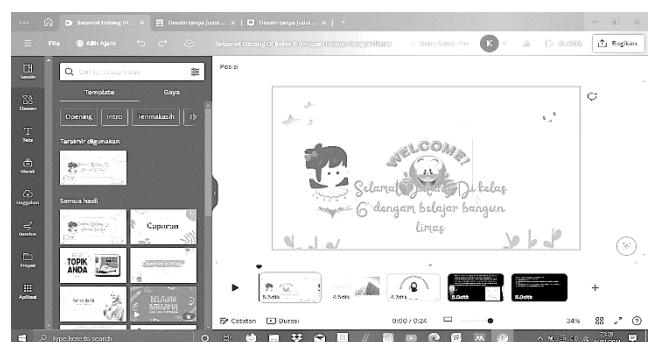
Beberapa analisis yang dilakukan yaitu: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik dan media. Saat pra penelitian Oktober 2024. Analisis kebutuhan diperoleh masalah bahwa media pembelajaran berbasis

teknologi masih terbatas penggunaannya dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika masih menggunakan buku sekolah. Selain itu belum ada media pembelajaran yang memvisualisasikan materi bangun ruang limas dalam bentuk video pembelajaran pada sekolah tempat penelitian.

Selanjutnya analisis peserta didik dan media. Diperoleh bahwa peserta didik lebih tertarik dengan adanya pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi merupakan media yang tepat dan mudah digunakan peserta didik. Sehingga dipilih media pembelajaran audio visual yang didesain dengan bantuan aplikasi canva untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di dalam kelas.

2. Tahap Design

- Menyusun materi mengenai bangun limas yang dilakukan secara sistematis yang didapat dalam panduan buku guru dan siswa dengan narasumber lainnya yang dituangkan dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran.
- merancang konsep pembelajaran dengan media audio visual berbantu aplikasi canva pada media ini memiliki beberapa komponen dalam pengembangannya yaitu membuat desain, pemilihan *template*, gambar/gif, efek, sesuai tampilannya.



Gambar 1. Tampilan komponen pada aplikasi canva

Nur Kayati, Siti Quratul Ain

Perancangan dilakukan dengan membuat suatu konsep pada aplikasi canva yang terdiri dari beberapa rancangan halaman pembuka, halaman pentunjuk penggunaan, kompetensi, evaluasi, materi dan diakhiri dengan halaman profil.

3. Tahap Development (Pengembangan dan pembuatan produk)

Tahap development sebagai bentuk tahapan realisasi dari tahap desain atau rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi sebuah produk yang siap untuk diimplementasikan (Mulyatiningsih, 2016). Desain rancangan produk dikembangkan melalui Langkah-langkah berikut:

1. Pembuatan produk

Pembuatan produk berupa vidio pembelajaran audio visual materi bangun ruang limas disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, antara lain ; a. Berupa vidio dengan komponen ; Pembuka, isi atau materi, mind map sebagai inti materi, instrumen berupa latihan soal sebagai evaluasi hasil belajar, dan penutup. Berikut sebagian tampilan media pembelajaran yang dikembangkan.

No	Bagian	deskripsi	Keterangan	Visual/ image
1		Bagian awal menampilkan judul materi	Menampilkan teks ucapan selamat datang dan judul materi	<ul style="list-style-type: none"> • Teks • Animasi • audio
2		Template kedua menampilkan peta konsep	Menampilkan susunan pada video yang akan ditampilkan mengenai materi bangun limas	<ul style="list-style-type: none"> • Teks • Animasi • audio
3		Template ketiga berisi KI dan KD	Menampilkan teks kunci dan standar kerja dan harapan yang akan dicapai dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Teks • Animasi • audio

5		<p>Bagian masing-masing bagian yang dimiliki limas lengkap juga dengan informasi tentang fungsi dan cara membuat limas. Limas merupakan bentuk bangun ruang yang memiliki 5 sisi, 6 rusuk, dan 4 titik sudut. Limas yang memiliki alas berbentuk segitiga disebut limas segitiga dan limas dengan alas berbentuk segitiga adalah</p>	<p>Tampilkan teks dan gambar materi macam-macam bangun limas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Teks Animasi audio 	20 s
6		<p>Beri penjelasan materi bangun limas</p>	<p>Menampilkan teks menjelaskan pengertian bangun limas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Teks Animasi Audio 	25 s
7		<p>Beri ciri-ciri terkait materi bangun limas</p>	<p>Menampilkan teks apa saja ciri-ciri materi bangun limas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Teks Animasi Audio 	22 s

2. Penilaian Produk

Penilaian media pembelajaran melalui aspek kevalidan. Uji validitas dipakai untuk menentukan tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Aspek kevalidan ditinjau dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kemudian dilakukan analisis hasil angket, jika sudah termasuk kedalam kategori valid dan praktis, maka media yang dikembangkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di Sekolah.

Tabel 1. Validasi Media

Percentase (%)	Keterangan
80-100	Baik/Valid/Layak
60-79,9	Cukupbaik/Cukup
50-59,9	valid/Cukup layak
00-49,9	Kurang baik/Kurang valid/Kurang layak
	Tidak baik (diganti)

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian kevalidan pada aspek materi disajikan dalam bentuk tabel berikut:

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1		Ketepatan materi ajar	5
	Kualitas isi	Kesesuaian materi ajar	5
		Kelengkapan materi ajar.	4
		Keseimbangan materi ajar	4

	Menarik	4		Ketepatan penggunaan animasi	4
	minat/perhatian siswa/			dengan konten	
	atenasi			Ketepatan penggunaan suara	4
2	Memberikan	4		Kesesuaian tampilan video	4
	kesempatan belajar.			dengan karakteristik peserta	
	Memberikan bantuan	4		didik	
	untuk belajar.			Kemenarikan penyajian media	5
Kualitas	Kualitas motivasi	4		Kesesuaian durasi media	4
Instruksional	Memberi dampak bagi	4		Kemenarikan alur video	5
	siswa			Kemudahan pengaksesan	3
	Kualitas tes dan	4		media	
	penilaianya			Dapat dikembangkan dan	5
	Memberikan dampak	4		digunakan di waktu mendatang	
	bagi guru dan			Manfaat	
	pembelajarannya			Memudahkan pembelajaran	4
				Media mampu digunakan	4
				dimanapun dan kapan pun	
				Kemandirian peserta didik	5
				dalam menggunakan media	
				pembelajaran	
				Media mampu menarik	4
				perhatian peserta didik	

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek materi adalah 83,63 dengan kriteria "baik". Dengan demikian berdasarkan tabel validasi ahli media dan materi di atas, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan dalam penilaian "valid." Oleh karena itu layak dilakukan ujicoba lapangan dengan catatan melakukan sedikit revisi. Berikut masukan dari validator untuk bahan evaluasi dan perbaikan mengenai media yang dikembangkan;

1. Perbaiki EYD
2. Perbaiki gambar limas
3. Gunakan bahasa yang lebih sederhana

b. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil penilaian kevalidan pada aspek media disajikan dalam bentuk tabel berikut:

No	Aspek	Indikator	Skor
1		Ketepatan pemilihan ukuran	4
	Audio dan	dan jenis	
	visual	Kejelasan kualitas tampilan dan	5
		suara pada video	
		Kesesuaian pemilihan bahasa	4
		dengan konten	
		Kejelasan alur video	5

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek materi adalah 86,25 dengan kriteria "baik". Dengan demikian berdasarkan tabel validasi ahli media di atas, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan dalam penilaian "valid." Oleh karena itu layak dilakukan ujicoba lapangan dengan catatan melakukan sedikit revisi. Berikut masukan dari validator untuk bahan evaluasi dan perbaikan mengenai media yang dikembangkan;

c. Ahli Bahasa

Hasil penilaian kevalidan pada aspek media disajikan dalam bentuk tabel berikut:

No	Aspek	Indikator	Skor
1		Ketelitian dalam	4
	Tugas	susunan kalimat	
		Keefektifan kalimat	4
		Kebakuan istilah	4

2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3
3	Dialogis dan interaktif	Kemampuan memotivasi siswa	4
		Kemampuan mendorong berpikir kritis	5
4	Kesesuaian dengan perkembangan siswa.	Kesesuaian perkembangan peserta didik dengan intelektual.	5
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	5
5	Kesesuaian dengan bahasa kaidah	Ketelitian dalam penggunaan bahasa.	4
6	Penggunaan istilah, atau ikon simbol	Ketelitian dalam penulisan ejaan.	5
		Konsisten penggunaan istilah	5
		Konsistensi penggunaan symbol atau ikon	5

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek materi adalah 88 dengan kriteria "baik". Dengan demikian berdasarkan tabel validasi ahli bahasa di atas, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan dalam penilaian "valid." Oleh karena itu layak dilakukan ujicoba lapangan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian serta pengembangan media audio visual berbasis canva. Berikut dijelaskan prosedur pengembangan didasari model ADDIE yang sudah disederhanakan hal ini sebab keterbatasan waktu penelitian ijalankan hanya hingga tahap pengembangan produk.

a) tahap analisis, yaitu tinjauan literatur dan penelitian lapangan digunakan untuk mengumpulkan data awal. Studi lapangan dilakukan untuk menentukan masalah,

mengumpulkan informasi, dan memilih salah satu topik yang lebih menantang. Analisis persyaratan adalah jenis analisis yang dilakukan selama penelitian lapangan.

b) Perancangan atau tahap desain. Selama tahap desain, bahan dipetakan, judul diputuskan, indikator dan tujuan pembelajaran dibuat, kerangka video dirancang, isi bagian yang perlu dikembangkan diputuskan, dan bahan dikumpulkan dari berbagai sumber untuk membuat produk.

c) pengembangan produk awal (Develop Preliminary of Product). Komponen yang dimaksud dirakit dan dikembangkan menjadi konsep pertama produk (konsep 1), setelah itu pengawas dikonsultasikan. Pada titik ini, alat penilaian juga sedang dikembangkan untuk mengevaluasi produk.

d) Revisi produk (Product Revision). Setelah validasi validator ahli terhadap produk, LKPD akan diperbarui/direvisi berdasarkan rekomendasi dan masukan mereka. Dua kali revisi dibuat. Sehingga menghasil produk yang valid dan layak dipergunakan pada proses pembelajaran. Menurut pendapat (Sugiyono,2018) model pengembangan ADDIE ialah model terdiri akan lima langkah sederhana, sistematis, dan mudah dipahami seperti *analysis, design ,development, implementation ,and evaluation*.

Hasil analisis data diperoleh validitas pada aspek materi, bahasa, dan desain. Karakteristik dari hasil validator berturut-turut sebesar 83,63%, 86,25%, 88% dengan kategori "layak". Berdasarkan hasil analisis data bisa disimpulkan jika media audio visual berbantu aplikasi canva yang dikembangkan dinyatakan valid serta layak dipakai untuk siswa didalam kegiatan pembelajaran. Menurut ringkasan yang diberikan di atas, ditemukan bahwa penelitian ini menciptakan media audio visual berbantu aplikasi canva untuk pembelajaran matematika yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran. Dengan menggunakan media ini sebagai sumber belajar bantuan yang dapat menginspirasi pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna,

media yang dibangun sudah mencakup tahapan pembelajaran berbasis masalah dan penelitian yang diperbarui. Menurut (Widyastuti,2021) dengan adanya media pada proses pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih termotivasi karena pembelajaran yang dilaksanakan lebih menarik dan mengasah kemampuan berpikir siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran. Media dapat memberikan motivasi belajar siswa. analisis data diperoleh validitas pada aspek materi, bahasa, dan desain. Karakteristik dari hasil validator berturut-turut sebesar 83,63%, 86,25%, 88% dengan kategori "layak". Berdasarkan hasil analisis data bisa disimpulkan jika media audio visual berbantu aplikasi canva yang dikembangkan dinyatakan valid serta layak dipakai untuk siswa didalam kegiatan pembelajaran. Saran yang dapat diberikan oleh peneliti yakni media yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Meskipun aplikasi Canva telah disiapkan secara gratis, namun jika tidak didukung oleh sumber daya pengajar (guru) sebagai pelaksana pendidikan dalam memanfaatkannya, maka proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara optimal dan berkualitas. Selain itu media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih baik lagi bagi penelitian selanjutnya, seperti mengolaborasikan video dengan desain Coreldraw, materi dan model pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- BP, Rahman Abd., Munandar, Fitriani, Karlina., Dan Yumriani. 2022. Pengertian pendidikan, pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Kajian pendidikan islam.* Vol 2, No.
- Hery Nuryanto (2012), *sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi*, Jakarta timur, PT Balai Pustaka (persero).
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1): 66–79. <http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>.
- Junaedi sony (2021)., aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa. *jurnal bangun rekaprime*. Vol, 07.
- Kurniawan, Taufik Dwi, dan Trisharsiwi. "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa Kelas V Sd Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun ajaran 2015 / 2016". *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no. 1 (2016). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v3i1.739>.
- Nadifatinisa, N., & Sari, P. M. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 344. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37574>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM Universitas Pamulang*, 8(2): 79–97. <http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2): 317– 327. <http://dx.doi.org/10.23887/jpe.v12i2.30179>.
- Riduwan. (2016). Skala Pengukuran Variabelvariabel Penelitian. Bandung: Alfabet.

- Sari, N. Y., & Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2): 72–83.
<https://doi.org/10.26877/aks.v9i2.2907>.
- Sari, R. N., & Siswono, T. Y. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram pada Materi Lingkaran di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1): 120–127.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/32940>.
- Sindi Maulia (2023), Pemanfaatan Aplikasi canva sebagai media pembelajaran di era digital. *Jurnal prosiding sminar nasional*.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Alphabet.)
- R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2): 79–85.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Yaumi (2018). *Merupakan pengertian media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia group. Jakarta.