

PENGEMBANGAN MATERI ADAPTASI MAHLUK HIDUP BERBASIS CANVA DI KELAS VI SD NEGERI CIKUASA 1 KOTA CILEGON

Baban Taupik¹, & Yayat Ruhiyat²

^{1,2}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: babantaupik83@gmail.com¹, yruhiyat@untirta.ac.id²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 29 Mei 2022

Revisi : 03 Juni 2022

Diterima : 21 Nopember 2022

Kata Kunci:

Pengembangan, Adaptasi, Mahluk hidup, RnD

Keywords:

Development, Adaptation, Living, RnD

Korespondensi:

Baban Taupik

Universitas Sultan Ageng
Tirtayasa

Email:

babantaupik83@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi informasi (TIK) dewasa ini semakin pesat, dengan hadirnya beberapa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti Aplikasi Canva. Aplikasi Canva ini penggunaannya berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori- kategori lain yang secara umum menawarkan media Audio Visual yang menarik. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan yang didalamnya memuat konten Audio Visual menjadi salah satu alternatif dan solusi bagi kalangan pendidik khususnya di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi Adaptasi mahluk hidup berbasis Canva untuk memudahkan pemahaman materi dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) melalui model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil tahapan yang dilakukan melalui metode ini dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan termasuk dalam kategori media pembelajaran alternatif yang mudah di fahami dan menarik bagi peserta didik di Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The development of information technology (ICT) today is growing rapidly, with the presence of several applications that can be used as learning media such as the Canva Application. This Canva application is used online by providing attractive designs in the form of templates, features, and other categories that generally offer attractive Audio Visual media. With diverse and attractive designs, it makes the learning process not boring which includes Audio Visual content, which is an alternative and solution for educators, especially in schools. This study aims to develop Canva-based Adaptation of Living things material to facilitate understanding of the material and make learning more interesting. This type of research is development research (RnD) through the ADDIE development model. Based on the results of the stages carried out through this method, it can be concluded that the Canva-based learning materials developed are included in the category of alternative learning media that are easy to understand and interesting for elementary school students.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini semakin cepat, tuntutan untuk membuat proses pembelajaran yang berkualitas semakin terbuka untuk

menghasilkan inovasi pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas dan bermakna sangat diharapkan oleh semua guru dalam proses pembelajaran. Semua proses pembelajaran yang berkualitas itu di perlukan



unsur-unsur penunjang, diantaranya peran guru, media, dan sarana prasarana lainnya.

Berkaitan dengan hal di atas, untuk memunculkan perhatian dan motivasi terhadap peserta didik salah satunya tenaga pendidik atau guru diharapkan dapat memanfaatkan alat bantu atau media di dalam pembelajarannya. Media pembelajaran itu dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran juga dengan materi yang akan di sampaikan. Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar dianggap perlu dalam memanfaatkan media Audio Visual yang dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman suatu konsep yang abstrak. Lebih dari itu media visualisasi dapat membantu siswa memahami suatu mekanisme proses yang tidak bisa diamati secara langsung dalam kehidupan sehari – hari dikarenakan keterbatasan sarana penunjang yang berkaitan dengan sumber belajar. Media visualisasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran saat ini salah satunya dengan memanfaatkan Teknologi informasi dan komunikasi melalui Aplikasi Canva.

Teknologi pembelajaran merupakan teori dan praktik dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Perkembangan teknologi pembelajaran telah memberikan dampak yang sangat signifikan ke semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi serta pengetahuan dari dalam negeri sampai ke seluruh dunia menembus batas, jarak, tempat, ruang dan waktu. Pengaruhnya semakin

meluas ke berbagai kehidupan, termasuk bidang pendidikan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Hapsari & Zulherman, 2021). Sejalan dengan dengan pendapat di atas menurut (Maryanti & Kurniawan, 2018) Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, mengingat saat ini pembelajaran dilakukan secara daring, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK.

Selain mampu menggunakan TIK sebagai sumber belajar guru juga dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan TIK. Saat ini berbagai jenis konten digital dapat tercipta dengan bantuan aplikasi online pada platform tertentu. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi yaitu Aplikasi Canva. Platform ini bagaikan angin segar bagi orang-orang yang ingin mendesain tanpa menggunakan *software* yang sulit dipahami. Terlebih sekarang konten digital menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan pembelajaran berbasis teknologi. Maka tak heran Canva menjadi alternatif terbaik untuk menghasilkan desain grafis yang berkualitas. Canva merupakan sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada *software* grafis lainnya. Pada aplikasi Canva menyediakan bermacam tools seperti presentasi, resume,

poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva.

Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut. Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru. Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel. Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Sehingga untuk menerapkan presentasi *offline* dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti *powerpoint* (Tanjung & Faiza, 2019).

Selain kelebihan yang terdapat dalam aplikasi Canva, ada juga kekurangan mendasar yang terdapat pada aplikasi ini, seperti dalam hal penggunaannya, setiap pemakai harus

mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat mengaplikasikannya, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa *template* yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak *template* yang bagus dan gratis saat dipakai.

Video pembelajaran merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak, objek gambar bisa diperoleh melalui perekaman langsung atau pembuatan dengan menggunakan gambar yang disebut animasi. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan tertarik terhadap suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. Video pembelajaran berbasis Canva ini salah satu media pembelajaran yang akan digunakan sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran pada siswa di SDN Cikuasa 1 Kota Cilegon. Mengingat saat ini pembelajaran dilakukan secara daring, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan Aplikasi yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Selain mampu menggunakan TIK sebagai sumber belajar guru juga dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan TIK.

Video pembelajaran berbasis Canva merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Aplikasi Canva

merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi Aplikasi Canva pada program desainnya menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, *template*, *editing* foto, gambar mini *youtube*, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul *facebook* (Tanjung & Faiza, 2019).

Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

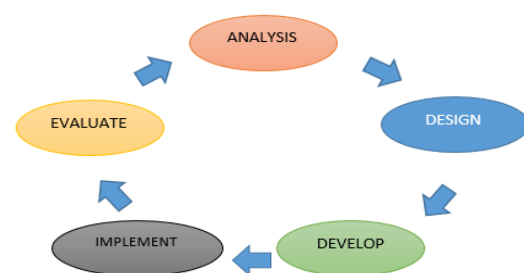
METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2019:396) metode penelitian dan pengembangan dapat kita artikan sebagai suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE. Pada kesempatan inipun peneliti

menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dan model yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation* (Cahyadi, 2019).

Menurut Rayanto & Sugianti (2020), model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan sebuah analisa tentang cara setiap komponen yang ada untuk saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Model pengembangan tersebut dapat menjadi acuan dalam menghasilkan produk yang efektif karena tahapannya cukup sederhana dan pada tiap tahapannya terdapat komponen-komponen yang dijelaskan secara detail atau terperinci.

Alur pengembangan model ADDIE digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur pengembangan Model ADDIE (Rayanto & Sugianti, 2020)

Analysis

Pada bagaian ini, peneliti membaca kajian-kajian literature baik dari buku-buku yang relevan ataupun hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul yang penulis kemukakan pada saat ini.

Tahap persiapan yang peneliti telah lakukan dimulai dari menentukan kebutuhan peserta didik hingga menganalisis dan menarik kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kebutuhan peserta didik
2. Menganalisis kebutuhan peserta didik
3. Mempelajari materi yang akan diajarkan
4. Menentukan sekolah penelitian
5. Melakukan observasi di sekolah
6. Menetapkan jadwal penelitian
7. Mempersiapkan perangkat pembelajaran (silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar).
8. Membuat instrumen penelitian
9. Mendesain media pembelajaran melalui Aplikasi Canva (Tanjung & Faiza, 2019)

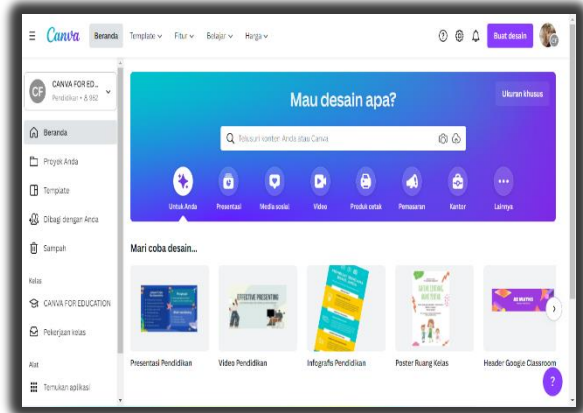
Design

Pada tahap ini, peneliti harus memilih tempat dan peserta didik dari rancangan yang akan diujicoba, ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli tes penguasaan dan ahli desain bahan ajar dan media pembelajaran. Untuk langkah penilaian, peneliti dapat menggunakan lembar observasi dan lembar validasi yang telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan dari review para ahli.

Development

Penelitian yang dikembangkan adalah materi pembelajaran Video Adaptasi mahluk hidup pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas VI. Dimana materi ini memanfaatkan Aplikasi Canva untuk menghasilkan Video yang menarik yang bisa memotivasi peserta didik agar mudah memahami isi materi tersebut. Memanfaatkan Aplikasi Canva sebagai media pembelajarannya materi dikembangkan dengan menggunakan fitur –

fitur yang ada pada Aplikasi Canva, sehingga Video yang dibuat melalui aplikasi ini mampu menampilkan Video pembelajaran yang menarik, atraktif dan dapat dengan mudah difahami karena bergambar Audio Visual.



Gambar 2. Beranda dan menu pada Canva

Implementation

Produk penelitian yang telah disusun harus diuji melalui tahapan ilmiah, sehingga kevalidan, keabsahan dan kehasilgunaan dapat terukur dan teruji. Tahap yang dilakukan adalah uji ahli dan uji kelompok. Namun pada penelitian ini penulis membatasi proses pengujian kevalidan ini karena keterbatasan waktu yang tersedia.

Evaluation

Evaluasi dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif, agar diketahui tingkat pemahaman siswa selama pembelajaran (Artikel, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva merupakan alat bantu

keaktivitas dan kolaborasi untuk semua kelas dan jenjang pendidikan sebagai platform desain yang dibutuhkan dalam merancang dan mendesain model pembelajaran. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. (Canva, n.d.)

Penggunaan Audio Visual berbasis Canva yang di jadikan sebagai media pembelajaran materi Adaptasi Mahluk Hidup ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa Video dalam pembelajaran tema 8 pada siswa kelas VI SD Negeri Cikuasa 1. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE*.

Langkah pertama alur dan tahapan metode ADDIE ini adalah

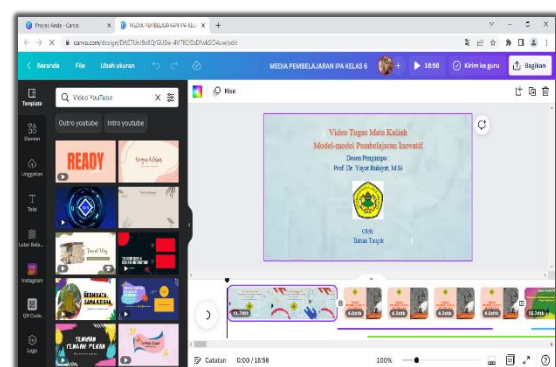
1. Analisis

Pada tahapan ini hal yang dilakukan yaitu menganalisis kurikulum, materi yang akan di kembangkan, dan analisis kebutuhan. Selain itu, melakukan pengumpulan data dan informasi yang digunakan sebagai bahan dalam pembuatan produk. Setelah data terkumpul, dilakukan desain produk berupa bagian awal, isi/materi, dan penutup. Dalam hal menganalisis kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan materi yang ada peneliti menganggap perlu melakukan inovasi pembelajaran dengan berbasis Canva. Hasil penelusuran kebutuhan ini di dapat materi Adaptasi Mahluk Hidup pada Pelajaran IPA kelas VI SD yang akan dilakukan

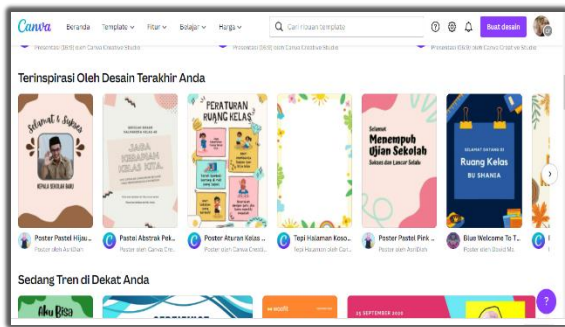
pengembangan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Canva. Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti yang lain menunjukan pembelajaran Canva termasuk aplikasi yang cocok untuk dijadikan sebagai aplikasi yang mampu membantu pada permasalahan pembelajaran khususnya bagi kalangan pendidik .

2. Desain

Pada tahap penelitian ini, tempat yang dijadikan lokasi penelitian adalah SDN Negeri Cikuasa 1 kelas VI di lingkungan Kota Cilegon, jumlah rombongan belajar 1 rombel dengan jumlah siswa 27 orang. Model pembelajaran yang dilakukan adalah membuat *Video Visual* dengan materi peristiwa Rotasi dan Revolusi Bumi pada Mata Pelajaran IPA dengan menggunakan Aplikasi Canva. Video yang sudah dibuat itu di harapkan mendapat Validasi dari para ahli agar tingkat optimalisasi dan keabsahannya dapat di pertanggungjawabkan. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sebatas pengembangan tanpa di lakukan validasi.



Gambar 3. Fitur-fitur pada Aplikasi Canva

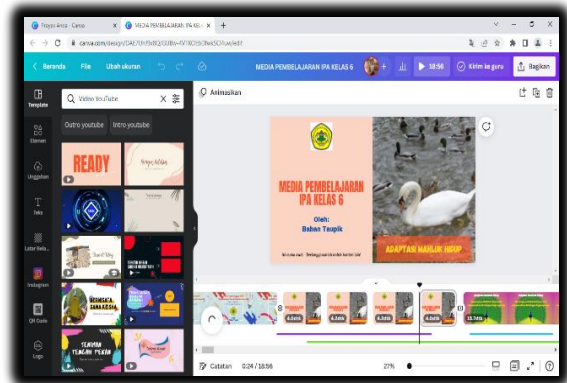


Gambar 4. Macam-macam template pada Aplikasi Canva

3. Development

Materi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Adaptasi makhluk Hidup pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Pada pengembangan materi ini peneliti membuat Video pembelajaran berbasis Canva dengan memanfaatkan fitur – fitur yang ada pada Aplikasi Canva seperti pembuatan video, edit video, penambahan suara, teks dan template-template lainnya yang bervariasi. Pengambilan gambar dan video dilakukan dari berbagai sumber untuk memperkaya materi pembelajaran agar materi pembelajaran yang disuguhkan betul-betul memberikan gambaran yang nyata dari lingkungan sekitar. Contoh gambar video yang dimasukkan pada media pembelajaran ini adalah memasukan gambar binatang yang bergerak sesuai dengan materi yaitu Adaptasi Makhluk hidup, yang meliputi Adaptasi Morfologi, Adaptasi tingkah laku dan adaptasi fisiologi. Contoh kelompok binatang yang ditampilkan seperti Bunglon, Burung-burung, Sapi,

Cicak, beruang dan trenggiling. Kelompok tumbuhan seperti pohon Bakau, Jati, Kantong Semar, Venus Flytrap dan lain-lain.



Gambar 5. Proses pengeditan Materi menggunakan fitur-fitur pada Canva

4. Implementation

Pada tahapan Implementasi ini peneliti belum berkesempatan melakukan uji materi hasil pengembangan kepada peserta didik karena peneliti lebih fokus pada pengembangan media pembelajaran. Gambar di bawah ini merupakan video yang sudah diunduh dari aplikasi Canva dengan file MP4 yang sudah bisa dicopy atau di *share* ke media lain sebagai bahan pembelajaran untuk siswa. Hal menarik dari hasil pengembangan media pembelajaran berupa Video ini, peserta didik disuguhkan dengan gambar hidup dan kombinasi suara hasil rekaman yang memberikan gambaran nyata dan penjelasan secara langsung pada video itu hasil dari pengembangan Aplikasi Canva. Video pembelajaran yang sudah dibuat dapat di dibagikan kepada peserta didik untuk mendapatkan pemahaman lebih

mendalam ketika ditayangkan di rumah masing-masing.

5. *Evaluation*

Dari hasil pengembangan materi yang dilakukan dengan berbasis Canva dapat dikatakan bahwa penelitian ini menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan daya tarik terhadap peserta didik, seperti halnya pada penelitian – penelitian sebelumnya yang serupa.

Implikasi terhadap dunia pendidikan hasil dari pengembangan media pembelajaran ini tentunya sangat berpengaruh sekali dalam upaya peningkatan pemahaman, motivasi belajar dan daya tarik terhadap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Serta secara umum mampu meningkatkan kemajuan pada dunia pendidikan dengan mengikuti perkembangan jaman yang telah memasuki era 4.0.

Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Materi Adaptasi Mahluk Hidup Berbasis Aplikasi Canva” telah dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan model Pengembangan ADDIE pada penelitian *Research and Development (R&D)*. Media video berbasis aplikasi Canva ini merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini.

SIMPULAN

Pengembangan materi Adaptasi Mahluk Hidup Mata Pelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan meningkatkan pemahaman

siswa melalui media video pembelajaran berbasis aplikasi canva. . Pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Canva ini menarik dan sangat membantu dalam menciptakan kreatifitas dan inovasi untuk memfasilitasi kesulitan belajar siswa terutama dalam hal pembelajaran melalui Audio Visual. Peserta didik disuguhkan dengan materi yang menggabungkan suara dan gambar, sehingga yang dirasakan oleh peserta didik seperti pembelajaran dilakukan di alam yang nyata. Dari hasil pengembangan materi pembelajaran itu, apabila proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik merasa menyenangkan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan, maka pembelajaran berbasis aplikasi canva ini dikatakan efektif. Namun pada kesempatan ini penelitian hanya berfokus pada pengembangan materi pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V

Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182-191.
<https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>

Teknik Elektronika dan Informatika, 7(2), 79-85.

Maryanti, S., & Kurniawan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26-33.

Pirdayuni, P. Pengembangan Media Audio Visual Kinemaster dalam pembelajaran Tema 8 pada siswa kelas IV di SD Negeri Serang 20. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2).

Putra, C. M., Koto, I., & Winarni, E. W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Materi Penyesuaian Diri Makhluk Hidup Terhadap Lingkungannya Untuk Kelas VI. *KAPEDAS: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1(1).

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Ruhiat, Y., & Sholih, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif berbasis Augmented Reality untuk siswa Sekolah Dasar. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 21-29.

Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421-442.

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational*

