



PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR

Zulpa Raudhotul Jannah¹, Hary Soedarto Harjono², & Irma Suryani³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Jambi

Email: zulfarj18@gmail.com¹, hary.soedarto@unja.ac.id², irmasuryani@unja.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 25 Oktober 2022
Revisi : 28 Nopember 2022
Diterima : 29 Nopember 2022

Kata Kunci:

Pengembangan Video, Canva.

Keywords:

Video Development, Canva.

Korespondensi:

Zulpa Raudhotul Jannah
Universitas Jambi
zulfarj18@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan, Kelayakan, dan efektivitas video berbasis aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang mengacu pada model ADDIE. Instrument pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket dan lembar tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Tingkat Kelayakan Video Terapan Canva berdasarkan hasil validasi 74% kategori baik dari ahli materi dan 93,33% kategori sangat baik dari ahli media, layak digunakan. Penilaian efektivitas video berdasarkan aplikasi Canva didasarkan pada hasil penilaian satu-satu dari 3 siswa, dengan skor 94%, 94%, 92%, dengan interpretasi sangat baik. Selain itu, berdasarkan hasil pre-test dan post-test digunakan rumus N-Gain untuk mendapatkan nilai pre-test. Didapatkan nilai 0,39 yang berada pada kategori sedang atau cukup efektif yang artinya video pembelajaran menulis teks prosedur berbasis aplikasi Canva sangat efektif digunakan pada saat proses pembelajaran.

ABSTRACT

This research aims to determine the development steps, feasibility, and effectiveness of Canva application-based videos. This research uses research and development research and development (R&D) which refers to the ADDIE model. The instrument of data collection in this study used a questionnaire and a test sheet. Data analysis techniques in this study used qualitative and quantitative. Canva Applied Video Eligibility Level based on the validation results of 74% good category from material experts and 93.33% very good category from media experts, suitable for use. The Canva app-based video effectiveness assessment is based on the results of a one-on-one assessment of 3 students, with a score of 94%, 94%, 92%, with excellent interpretation. In addition, based on the results of the pre-test and post-test, the N-Gain formula was used to obtain the pre-test score. A score of 0.39 is obtained which is in the moderate category or quite effective, which means that the learning video for writing procedure text based on the Canva application is very effective to apply during the learning process.

PENDAHULUAN

Teks prosedur adalah teks yang menyajikan kegiatan atau berbagai tahapan untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu, sehingga melalui materi ini peserta didik diharapkan dapat menjelaskan dan menuliskan sesuatu secara berurutan dan sistematis dengan langkah-langkah yang benar. Adapun manfaat dari menulis teks prosedur adalah sebagai petunjuk untuk membuat sesuatu dengan urutan dan cara yang terstruktur dan benar. Misalnya ketika ingin membuat nasi goreng harus tahu bahan dan cara membuatnya. Jika kita tidak dapat memahami struktur dari pembuatan nasi goreng dengan benar dengan urutan yang dibolak-balik, serta penggunaan alat yang tidak pada tempatnya maka akan membahayakan, dan takaran bahan yang tidak sesuai maka akan menjadikan rasa nasi goreng tidak sesuai keinginan. Untuk itu penulisan teks prosedur harus dikuasai oleh siswa karena dalam kegiatan sehari-hari banyak kegiatan yang harus mengikuti prosedur.

Materi tentang teks prosedur pada umumnya disampaikan atau diajarkan di kelas dengan metode ceramah. Metode ceramah terdiri dari proses menjelaskan materi secara lisan, kemudian siswa harus mencatat dan mendengarkan materi yang disajikan. Melalui metode ceramah diharapkan siswa dapat memahami dan dapat menulis teks prosedur yang baik. Namun, berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di sebuah sekolah yang ada di Jambi, terungkap bahwa metode pembelajaran ceramah untuk menulis teks prosedur masih kurang memuaskan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan

oleh pendidik. Penggunaan metode ceramah ini membuat pendidik lebih aktif di kelas untuk menjelaskan, sedangkan peserta didik menjadi pasif. Sehingga dari penerapan model ceramah ini menurunkan keaktifan peserta didik di kelas, serta suasana kelas menjadi membosankan dan tidak menyenangkan sehingga sebagian peserta didik banyak yang mengantuk pada saat pelajaran berlangsung hal ini pun membuat motivasi belajar peserta didik menjadi menurun.

Selain itu, menurut Ardiyana, (2021) dalam bukunya yang berjudul “Metode Pembelajaran Guru”, mengemukakan ada 5 kekurangan metode ceramah yaitu 1) pendidik yang melakukan metode ceramah wajib memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan menarik, 2) metode ceramah yang dilakukan oleh pendidik dapat membuat peserta didik terbatas pada pengalaman yang dikuasai oleh pendidik saja, 3) metode ceramah membuat suasana menjadi monoton, 4) penggunaan metode ceramah dapat membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat di kelas, 5) pendidik cenderung memperlakukan peserta didik secara sama.

Kemudian berdasarkan penelitian oleh Adilah (2017) dengan jurnal yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Metode Ceramah” dari hasil penelitian tindakan kelasnya, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik dengan metode ceramah cenderung berpusat pada peserta pendidik. Dalam metode ceramah penelitian ini, tidak ada pertanyaan yang diajukan, karena siswa merasa tidak nyaman,

atau takut selama proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa tidak dapat mengembangkan pengetahuan ide tentang materi yang disajikan. Oleh karena itu, untuk mengatasinya permasalahan tersebut penulis akan mencoba menggunakan alat peraga pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Media merupakan bagian penting dari pembelajaran, media berperan sebagai sumber informasi, mentransmisikan informasi kepada penerima sehingga merangsang perhatian dan merangsang keinginan untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Hamid, 2020). Oleh karena itu, media mempunyai peran positif dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampaian pesan media, media digunakan sebagai sarana kreatif dari pendidik untuk peserta didik dalam belajar agar siswa dapat lebih semangat dalam menjalani aktivitas belajar mengajar. Hal ini dapat merangsang peserta didik lebih banyak belajarnya, serta menjadi lebih baik, dan meningkatkan keterampilan pembelajaran sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran (Riyana, 2022). Maka dalam pembelajaran, media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Sejalan dengan wacana pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah dan pihak terkait bertanggung jawab dalam mengembangkan sumber daya guru dan siswa (Anyan, 2020). Media adalah hubungan yang efektif antara pendidik dan siswa (Wati, 2016). Oleh karena itu media digunakan sebagai alat

yang akan menunjang proses pembelajaran. Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan media adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan. Media digunakan sebagai pendukung tercapainya pembelajaran yang baik dan tercapainya tujuan pendidikan ke depan.

Salah satu media yang bisa membangkitkan minat belajar siswa adalah video. Video adalah sebuah media yang memuat di dalamnya unsur audio dan visual sehingga disebut dengan audio visual seperti video, dan sesuatu yang berkaitan didalamnya dengan pendidikan (Prananda, 2020). Oleh karena itu, video pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Selain itu sebagai audio visual, video memuat gambar-gambar yang dapat ditampilkan melalui sebuah proyektor, sehingga menghasilkan sebuah gambar yang terlihat hidup di layar (Arsyad, 2008). Hal ini dapat memberikan kesan yang baik serta menyenangkan dalam memperoleh pengetahuan di dalam pembelajaran. Kemudian video dapat ditampilkan dengan durasi kurang dari 20 menit yang di dalamnya memuat isi pesan pembelajaran yang ditampilkan dengan gambar beserta suara dengan penyajian dimulai dari pembuka, pembahasan materi, penutup serta kesimpulan (Kristanto, 2011). Video adalah suatu media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi yang waktunya dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi. video terdapat sesuatu yang berisi audio dan gambar

dapat ditampilkan dengan alat yang lebih besar dan ukuran penggunaannya dapat disesuaikan sesuai kebutuhan.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan video adalah aplikasi *canva*. *Canva* adalah salah satu aplikasi desain yang di dalamnya memuat presentasi; video dan sebagainya dengan animasi yang tersedia di dalamnya serta dapat di desain dengan menggunakan gawai atau *laptop* (Rohma, 2021). Oleh karena itu dengan aplikasi *canva*, seseorang dapat membuat sebuah media video pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu *canva* merupakan aplikasi yang sangat populer digunakan dalam bidang grafis. *Canva* adalah jalan keluar terbaik bagi yang ingin membuat desain tanpa harus mengeluarkan banyak usaha (Arifin, 2022). Hal ini tentunya melalui aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan serta mempermudah pendidik untuk mendesai sebuah media pembelajaran yaitu video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi *Canva* adalah aplikasi online gratis dan mudah digunakan untuk mendesain materi pembelajaran, dan terdapat banyak *template* seperti untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, surat kabar, dan masih banyak lainnya (Rahmatullah, 2020). Dengan kata lain *canva* merupakan salah satu aplikasi yang di dalamnya banyak sekali terdapat *template* yang dapat digunakan untuk kebutuhan mendesain. *Canva* merupakan sebuah aplikasi yang mudah digunakan dan dapat di akses baik melalui gawai maupun

laptop serta di dalamnya memuat berbagai macam *template* menarik yang dapat digunakan sesuai kebutuhan yang diinginkan terkhusus sebagai media video pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran agar lebih menarik dan tidak monoton. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran langsung yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan ketrampilan lain yang dimilikinya (Anyan, 2022).

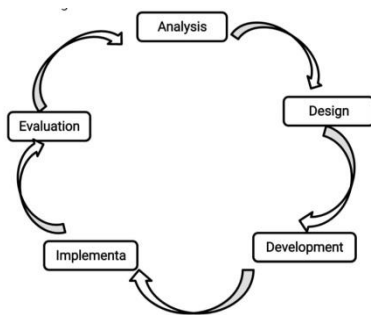
Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis melakukan penelitian pengembangan ini dengan tujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan video berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis teks prosedur, untuk mengetahui kelayakan video berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis teks prosedur, dan untuk mengetahui efektivitas video berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis teks prosedur.

METODE PENELITIAN

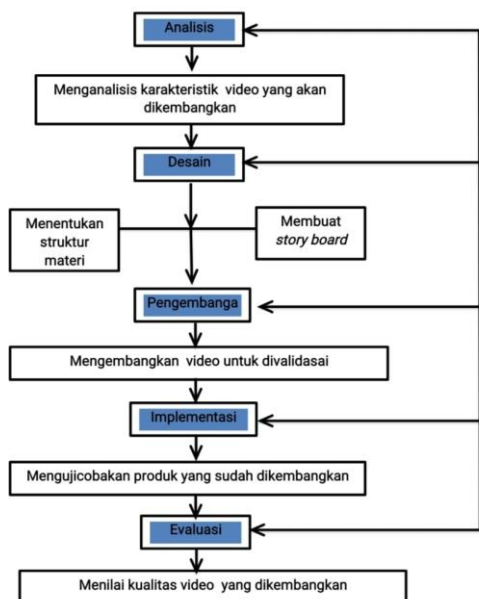
Jenis pengembangan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development*. *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang akan diteliti. Metode pengembangan atau *Research and Development* adalah sebuah pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta dapat menyempurnakan sebuah produk yang dibuat dengan ketentuan

serta kriteria yang ditetapkan guna menghasilkan produk berkualitas melalui berbagai tahapan pengujian (Ernawati, 2018). Pengembangan ini menggunakan kerangka *anlysis, design, devlovmnt, implementation* dan *evaluation* (ADDIE). ADDIE merupakan kerangka kerja yang runut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan (Rusdi, 2019).

Langkah-langkah pengembangan penelitian ini dapat dilihat dari ilustrasi kerangka ADDIE.



Gambar 1. Kerangka ADDIE



Gambar 2. Model Prosedur Pengembangan Produk

Tahap pengembangan dalam penelitian ini memiliki susunan dan langkah-langkah yang sesuai dengan tujuan, kebutuhan dan karakteristik produk yang akan dihasilkan. Adapun langkah-langkah atau prosedur ini akan diuraikan pada Gambar 2 Model Prosedur Pengembangan Produk.

Subyek penelitian ini ialah siswa kelas VII yang berjumlah 21 orang. Data penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata dan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka. Data kualitatif diperoleh melalui masukan dan saran dari pembimbing serta ahli materi dan media. Selain itu, data kualitatif berupa tanggapan siswa terhadap video dan jawaban kertas ujian yang diberikan kepada siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi dan hasil uji coba evaluasi, penilaian panel berbasis pre dan post test, dan penilaian lapangan. Data merupakan sumber informasi untuk menunjang keberhasilan atau kegagalan suatu penelitian. Data akan diseleksi dan dipilih mana saja yang akan digunakan sebagai pendukung sebuah penelitian (Siswantoro, 2008).

Instrumen dalam penelitian ini ialah angket dan lembar tes. Teknik pengumpulan data adalah sebuah tahapan yang dilakukan penulis untuk meneliti objek yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data merupakan cara atau langkah yang paling strategis dalam penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data (Sugiyono, 2016). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan lembar tes. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi guna

menilai produk yang dikembangkan, dan lembar tes digunakan untuk melihat keefektifan video pembelajaran menulis teks berbasis Canva. Teknik analisis data ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis berdasarkan masukan dari ahli materi dan media. Selain itu, data kuantitatif berasal dari perhitungan dan evaluasi yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta evaluasi, perhitungan kelompok dan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini diuraikan berdasarkan tiga hal sesuai rumusan masalah yaitu langkah-langkah pengembangan video berbasis aplikasi *canva*, kelayakan video berbasis aplikasi *canva* dan keefektifan video berbasis aplikasi *canva*. Langkah-langkah pengembangan video berbasis aplikasi *canva* ini sama dengan penelitian sebelumnya yang

dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021) dengan cara menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi. Pada proses analisis penulis menganalisis karakteristik video yang akan dikembangkan dengan menganalisis terlebih dahulu silabus yang akan digunakan serta RPP serta tujuan pembelajaran untuk membatasi penelitian agar tidak menyimpang. pada tahap desain penulis merancang tim pengembang, jadwal pengembangan serta menentukan struktur materi yang akan dikembangkan dalam bentuk *story board*.

Tahap selanjutnya pengembangan, penulis mengembangkan video yang sudah penulis buat kemudian penulis validasikan ke ahli materi dan ahli media untuk melihat kelayakan video yang dikembangkan sudah layak atau tidak diujicobakan ke peserta didik, berikut hasil uji validasi ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah skor	Skor maksimum	Presentase	Kriteria
1	Relevansi materi	26	35	74,28%	Baik
2	Bahasa	11	15	73,33%	Baik
	Rata-rata	37	50	74%	Baik

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah skor	Skor maksimum	Presentase	Kriteria
1	Tampilan	36	40	90 %	
2	Kejelasan isi materi	33	35	94,28%	Sangat baik
3	Bahasa	15	15	100%	
	Rata-rata	84	90	93,33%	Sangat baik

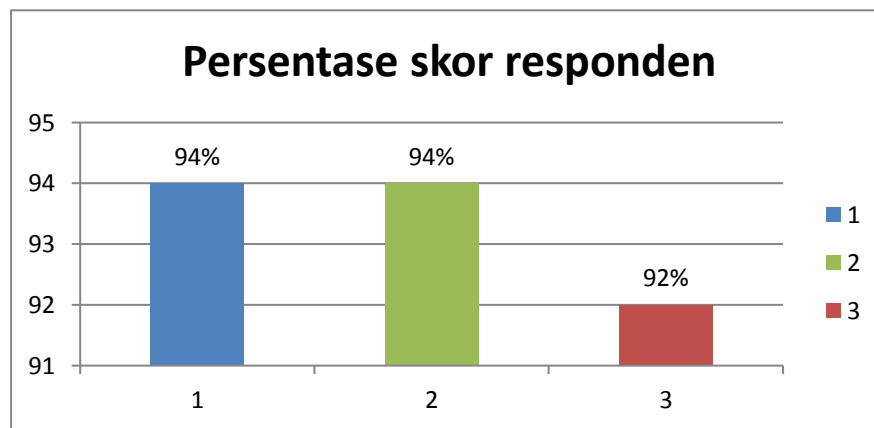
Pada tahap ini dari validasi ahli materi diperoleh skor 74% dengan kategori baik digunakan untuk diujicobakan, dan hasil dari

ahli media memperoleh skor 93,33% dengan kategori sangat baik digunakan pada tahap ujicoba ke peserta didik. Sedangkan pada

penelitian yang sebelumnya yang dilakukan oleh (Hapsari & Zulherman 2021) dengan menggunakan media video animasi berbasis aplikasi *canva* memperoleh skor 0,56% dengan kategori sedang dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Ani Rohma & Ummu Sholihah (2021), Zariono, (2022) menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan berbasis aplikasi *canva* menunjukkan peningkatan dalam proses belajar.

Kemudian tahap implementasi, pada tahap ini penulis menguji cobakan ke pesrta didik dengan menggunakan angket respon peserta didik dan lembar pretes dan postes. Berikut hasil dari evaluasi satu-satu.



Gambar 1. Hasil Evaluasi Satu-satu

Pada tahap evaluasi satu-satu peserta didik pertama memperoleh nilai rata-rata 94% dengan interprestasi sangat baik, peserta didik kedua memperoleh nilai rata-rata sama dengan peserta didik pertama yaitu 94% dengan interprestasi sangat baik, peserta didik ketiga

memperoleh nilai rata-rata 92% dengan interprestasi sangat baik. Tahap implementasi selanjutnya penulis evaluasi ke kelompok kecil yaitu sebanyak 10 orang peserta didik, berikut hasil dari evaluasi kelompok kecil.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kelompok Kecil

No	Nama	Pretes	Postes
1	AF	80	100
2	AA	80	100
3	AM	60	80
4	AM	75	80
5	FR	70	80
6	GT	75	75
7	I	75	90
8	HP	65	75
9	S	70	75
10	SWF	70	75
Jumlah		720	830
Rata-rata		0,39	
Kategori		Sedang/cukup efektif	

Pada tahap ini penulis melakukan pretes dan postes, pada tahap pretes diperoleh skor rata-rata 720 dan postes sebesar 830. Setelah data diperoleh dari hasil pretes dan postes maka dibandingkan kedua skor dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Berdasarkan hasil perbandingan tersebut maka diperoleh nilai 0,39 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Jadi berdasarkan hasil perbandingan tersebut maka video berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis teks prosedur cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran di MTs.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, maka hasil pengembangan video berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis teks prosedur di MTs maka diperoleh kesimpulan. Pada tahap pengembangan video dengan menggunakan aplikasi *canva* yaitu *pertama*, menganalisis terlebih dahulu karakteristik video yang akan dikembangkan dengan memperhatikan silabus yang digunakan dan RPP; *kedua*, merancang tim pengembang, jadwal pengembangan serta menentukan struktur materi yang akan dikembangkan dalam bentuk *story board*; *ketiga*, mengembangkan video kemudian divalidasi ke ahli materi dan ahli media; *keempat*, mengujicobakan produk/video yang sudah dikembangkan ke peserta didik; *kelima*, menilai kualitas video yang dikembangkan. Pada tingkat kelayakan video berbasis aplikasi *canva* dapat dilihat dari penilaian hasil validasi ahli materi dan hasil validasi ahli media. Dari hasil penilaian ahli materi diperoleh nilai

presentase 74% dengan kriteria baik, dan penilaian dari ahli media diperoleh nilai presentase 93,33% dengan kriteria sangat baik. Artinya dapat dikatakan video berbasis video berbasis aplikasi *canva* ini layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya pada tingkat keefektivan video berbasis aplikasi *canva* dapat dinilai dari hasil ujicoba satu-satu setelah dilakukan evaluasi satu-satu terhadap 3 orang peserta didik yang belajar bahasa Indonesia dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi, diketahui bahwa hasil evaluasi satu-satu terhadap video berbasis aplikasi *canva* dengan 10 pertanyaan. Maka peserta didik pertama memperoleh nilai rata-rata 94% dengan interpretasi sangat baik, peserta didik kedua memperoleh nilai rata-rata sama dengan peserta didik pertama yaitu 94% dengan interpretasi sangat baik, peserta didik ketiga memperoleh nilai rata-rata 92% dengan interpretasi sangat baik. Selanjutnya penulis evaluasi ke kelompok kecil yaitu sebanyak 10 orang peserta didik, pada tahap ini penulis melakukan pretes dan postes, pada tahap pretes diperoleh skor rata-rata 720 dan postes sebesar 830. Setelah data diperoleh dari hasil pretes dan postes maka dibandingkan kedua skor dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Berdasarkan hasil perbandingan tersebut maka diperoleh nilai 0,39 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Jadi berdasarkan hasil perbandingan tersebut maka video berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis teks prosedur cukup efektif digunakan sebagai media pembelajaran di MTs.

DAFTAR RUJUKAN

- Adilah, N. (2017). Perbedaan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Metode Mind Map dengan Metode Ceramah. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 98. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7521>
- Anyan, A., & Setyawan, A. E. (2022). Keefektifan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Pada Masa Pandemi Covid-19. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1574>
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Ardiyana, D. P. Y. (2021). Metode Pembelajaran Guru. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Arifin, M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis ICT. Medan: Umsu Press. (Online). Diakses 19 September 2022. In *Medan: Umsu Press. (Online). Diakses 19 September 2022*.
- Arsyad. (2008). Media Pembelajaran. In *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Ernawati, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kegiatan Siswa (Lks) Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Siswa Kelas Vlli Semester 2 Mtsn Tulungagung. In *Skripsi. (Online). http://repo.uinsatu.ac.id/7103/. Diakses 20 Juli 2022. Retrieved from https://www.who.int/news-room/factsheets/detail/autism-spectrum-disorders*
- Hamid, Abi Mustofa, D. 2020. (2020). Media Pembelajaran. In *Yayasan Kita Menulis*.
- 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. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Kristanto, A. (2011). Pengembangan Model Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Neegeri Surabaya. In *Tesis. https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/18119. Diakses 20 Juli 2022. (p. 18119)*.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Riyana, C. (2022). Media Pembelajaran. In *Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia. (Online). Diakses 20 Juli 2022*.
- Rohma, U. S. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 61–70.
- Rusdi, M. (2019). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan. In *Depok: PT Raja Grafindo Pesada*.
- Siswanto. (2008). Metode Penelitian Sastra Analisis Struktur Isi. In *Surakarta: Pustaka Pelajar*.
- Sugiyono. (2016). Sugiyono. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (p. 13)*.
- Wati, E. R. (2016). Ragam Media Pembelajaran. In *Yogyakarta: Kata Pena. (Online).http://perpustakaan.bppsdmk.kemkes.go.id/index.php?p=show_detail&iid=4676 Diakses 20 Juli 2022*.

Zariono, A. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas
PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD
Abstrak Pendahuluan Dunia saat ini
dilanda musibah yaitu wabah Corona
Virus Disease (Covid 19). Musibah
tersebut memberikan tantangan bagi
lembaga pendidikan dari pendidikan
dasar samp. *Jurnal Cakrawala Pendas*,
8(1), 117–127.

