



**Invention: Journal Research and Education Studies
Volume 6 Nomor 1 Maret 2025**

The Invention: Journal Research and Education Studies is published
three (3) times a year

(March, July and November)

Focus : Education Management, Education Policy, Education
Technology, Education Psychology, Curriculum Development,
Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

LINK : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD Negeri 76 Palembang

Yayang Aniska¹, Yusni Arni², Dea Widianingsih³, Ranti Sintia Bela⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan menciptakan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi Canva untuk topik perubahan wujud benda bagi siswa kelas IV SD Negeri 76 Palembang. Metode yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Media yang dihasilkan berupa video animasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perubahan wujud benda, seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Canva dinilai mempermudah pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan mudah dipahami, sehingga menjadi solusi efektif untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci

Audio Visual, Pengembangan Media, Aplikasi Canva.

Corresponding

Author: 

yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan mutu suatu bangsa karena mampu membentuk individu yang cerdas, terbuka, dan berjiwa demokratis. Untuk itu, pendidikan terus mengalami pengembangan agar semakin optimal di masa mendatang (Warisno, 2019). Salah satu wujud pengembangan tersebut adalah penyediaan sumber belajar yang tidak hanya terpaku pada buku teks, tetapi juga memanfaatkan media digital guna mendukung proses pembelajaran (Anam et al., 2021). Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) turut membawa pengaruh besar di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Dengan adanya kemajuan IPTEK, proses pembelajaran menjadi lebih mudah dilaksanakan serta mendorong munculnya berbagai perangkat dan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai

media pembelajaran yang praktis dan mudah dipahami (Mulyani & Haliza, 2021).

Pengembangan media pembelajaran yang beragam menjadi penting untuk mengatasi kejenuhan dan rasa bosan yang dialami peserta didik. Pengembangan media pembelajaran di tingkat MI/SD bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan kapasitas media pembelajaran serta mempercepat jalannya proses belajar (Arni, Alhad, Anggraini, & Isnaini, 2024). Media pembelajaran memiliki peran dalam meningkatkan motivasi belajar serta membantu mengendalikan kecepatan belajar siswa. Penggunaan media yang sesuai sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, karena media berpengaruh terhadap keberhasilan penyampaian materi agar diterima secara jelas dan tepat oleh siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Ibrahim dan Suardiman (2014), yang menunjukkan bahwa penerapan e-learning memberikan dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Selain itu, pemanfaatan media yang beragam juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih segar dan interaktif (Arni, 2024)

Dalam merancang media pembelajaran, penting untuk membuatnya semenarik mungkin agar siswa termotivasi untuk belajar dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik biasanya ditandai dengan adanya interaksi antara guru dan siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Aida et al., 2020). Salah satu contoh media pembelajaran menarik yang bisa dimanfaatkan adalah media audio visual (Supriyono, 2018). Penggunaan media audio visual terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami materi melalui tayangan video yang disajikan oleh guru (Magdalena & Astikawati, 2018). Selain itu, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang peningkatan hasil belajar siswa yang tercermin melalui perubahan aspek kognitif, pencapaian nilai, serta sikap siswa (Sulfemi & Supriyadi, 2018).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media audio visual adalah Canva (Hapsari & Zulherman, 2021). Canva menjadi pilihan menarik sebagai media pembelajaran berbasis audio visual karena menyediakan dua versi layanan, yaitu gratis dan berbayar (Wijaya et al., 2022). Aplikasi ini juga dapat dioperasikan melalui perangkat seperti smartphone maupun komputer (Mahardika et al., 2021). Dibandingkan aplikasi sejenis, Canva memiliki kelebihan berupa kemudahan dalam proses pembuatan media serta tersedianya berbagai fitur gratis (Sholehah et al., 2023). Lebih dari itu, di bidang pendidikan, Canva memberikan keuntungan bagi guru, yakni kesempatan untuk memperoleh akun premium secara cuma-cuma cukup

dengan mendaftar menggunakan email institusi sekolah. Dengan begitu, guru dapat mengakses seluruh fitur tanpa batasan sehingga sangat cocok dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran (Arni, dkk,2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Adinda Putri Wiryani dan Hidaidah Syarifuddin menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Canva di SMA Negeri 14 Palembang memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Wiryani, 2021a). Sementara itu, hasil penelitian Mita Asmiati Putri dan Hella Jusra menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis Canva mampu menjadikan proses pembelajaran lebih efektif serta menarik minat peserta didik (M.A. Putri & Jusra, 2022). Selain itu, media ini membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak melalui penyajian materi yang lebih menarik dan inovatif.

Arni (2024) menyatakan bahwa media animasi mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, khususnya dalam menyajikan materi IPA yang cenderung abstrak dan rumit. Penerapan video animasi melalui Canva juga berkontribusi positif dalam meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik, sehingga penggunaannya sangat direkomendasikan dalam kegiatan belajar mengajar (G. P. P Hapsari & Zulherman, 2021). Adapun perbedaan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang difokuskan pada materi perubahan wujud benda bagi siswa kelas IV SD. Dengan mempertimbangkan keterbatasan materi dalam buku siswa, pengembangan media audio visual berbasis Canva pada materi perubahan wujud benda menjadi sangat diperlukan. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi Canva untuk materi perubahan wujud benda di kelas IV SD. Diharapkan media ini dapat menjadi solusi pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 76 Palembang dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa kelas IV. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yang bertujuan menghasilkan produk berupa media, materi, dan metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Inovasi yang dihasilkan tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga mempertimbangkan manfaat dan efektivitas penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran (M. S. Rumetna, T. N. Lina, dan A. B. Santoso, 2020). Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran tentang perubahan wujud benda. Model pengembangan yang diterapkan adalah model

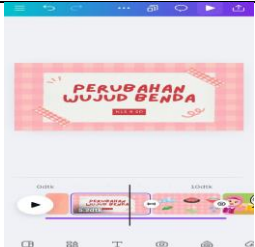
ADDIE, yaitu suatu proses pembelajaran interaktif yang memiliki tahapan dasar secara efektif, dinamis, dan efisien. Model ini cocok untuk mengembangkan produk atau media pembelajaran karena terdiri dari langkah-langkah sistematis, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Desain sistem pembelajaran berbasis ADDIE bersifat sederhana dan dapat diterapkan secara bertahap.

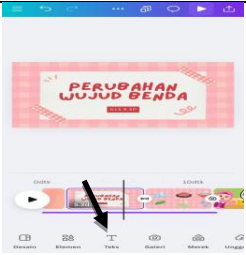
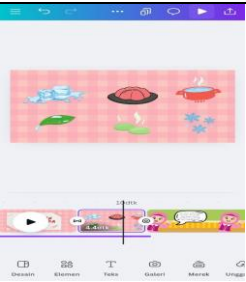

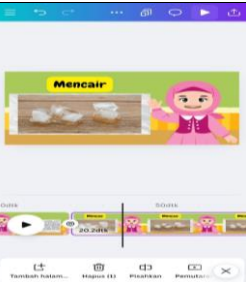
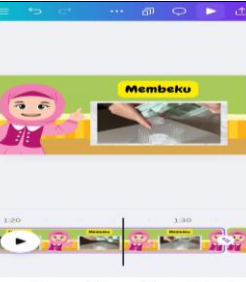
HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk ini mengembangkan media pembelajaran audio-visual berupa video animasi yang dibuat menggunakan Canva untuk materi perubahan wujud benda dalam muatan IPAS kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Pada tahap awal penelitian dilakukan analisis kebutuhan untuk menilai kelayakan media pembelajaran audio-visual berupa video animasi. Penilaian ini didasarkan pada hasil angket validasi dan respons siswa, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan dan keterterapan yang baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran audio-visual dalam bentuk video animasi di tingkat SD. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, karena mampu menarik minat belajar mereka dan membuat pembelajaran lebih menarik serta tidak monoton. Video animasi dapat membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami, seperti proses mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal.

Tabel 1.
Tahap Perancangan Media

	Persiapkan template sesuai dengan kebutuhan
---	---

	<p>Buat judul video dengan memilih menu teks</p>
	<p>Gunakan gambar perubahan wujud benda untuk membuat animasi</p>
	<p>Menjelaskan Pengertian dan macam-macamnya perubahan wujud benda</p>
	<p>Menjelaskan Pengertian dan contoh dari perubahan wujud mencair</p>
	<p>Menjelaskan Pengertian dan contoh dari perubahan wujud membeku</p>

	<p>Menjelaskan Pengertian dan contoh dari perubahan wujud menguap</p>
	<p>Menjelaskan Pengertian dan contoh dari perubahan wujud mengembun</p>
	<p>Menjelaskan Pengertian dan contoh dari perubahan wujud menyublim</p>
	<p>Menjelaskan Pengertian dan contoh dari perubahan wujud mengkristal</p>

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, terdapat beberapa tahapan dalam proses pembuatan video. Bagian cover dalam media ini menampilkan ilustrasi perubahan wujud benda, yang terdiri dari enam jenis perubahan, yaitu mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal. Pembuatan cover dilakukan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan template yang tersedia. Dalam prosesnya, berbagai elemen visual seperti animasi gerak, pengaturan kecerahan, dan kontras diterapkan untuk meningkatkan kualitas tampilan. Penggunaan animasi gerak bertujuan untuk menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, penyajian yang kreatif dan mudah dipahami membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam konteks teori desain ADDIE, penggunaan Canva dalam

pembuatan media video pembelajaran dianggap lebih sesuai karena beberapa alasan berikut:

1. Analisis Kebutuhan: Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Analisis dilakukan sebagai dasar pengembangan media, khususnya untuk mempermudah penyampaian materi IPAS menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor, sehingga dapat ditampilkan dengan lebih jelas kepada siswa.
2. Desain Konten: Canva memungkinkan penyusunan konten yang lebih variatif pada tahap desain. Dengan pengaturan elemen visual seperti grafik, animasi, dan teks yang lebih terstruktur, materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
3. Pengembangan Visual: Pada tahap ini, media video dapat diperkaya dengan elemen multimedia seperti video, gambar, dan animasi yang menarik, sehingga meningkatkan pengalaman belajar siswa.
4. Implementasi yang Efektif: Saat materi diajarkan di kelas atau secara daring, penggunaan Canva dalam video animasi memastikan bahwa konten dapat disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh semua siswa.
5. Evaluasi Pembelajaran: Pada tahap evaluasi, media video animasi membantu mengamati interaksi siswa dengan materi, memudahkan penyampaian informasi, serta mendukung penilaian efektivitas pembelajaran berdasarkan data yang dikumpulkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari tahap definisi, meliputi analisis dan pengumpulan data awal, pembuatan serta pengembangan produk setelah divalidasi oleh validator. Setelah itu, produk diuji untuk memastikan kesesuaiannya dalam penggunaan oleh siswa. Tahap terakhir adalah penyebaran produk guna menilai validitas dan manfaatnya.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam proses belajar. Tujuan utama dari media pembelajaran adalah membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Keberadaan media dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk menggunakan media dalam setiap kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan. Pendapat ini sejalan dengan Hamalik (2002:12), yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan

efektivitas komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan di sekolah.

Menurut Wina Sanjaya (2010:172), media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, slide, suara, dan lainnya. Media ini memberikan berbagai stimulus kepada siswa karena mengandung elemen visual dan audio. Penggunaan media audio visual dapat memperkaya lingkungan belajar, mendukung eksplorasi, eksperimen, serta penemuan, sekaligus mendorong siswa untuk berkomunikasi dan mengekspresikan pemikirannya.

Menurut Khasanah (2022), di era modern, peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis digital atau teknologi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif mereka. Pesatnya perkembangan teknologi mendorong inovasi dalam pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan. Media audiovisual dalam pembelajaran menyediakan kurikulum dan materi yang lebih variatif serta tidak membosankan. Selain itu, penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik, karena menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik dengan dukungan audio.

Dalam era digital yang didukung oleh kemajuan IPTEK, media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Video yang dihasilkan dirancang dengan baik dan menarik, kemudian ditampilkan melalui proyektor di kelas IV SDN 76 Palembang. Dari hasil observasi, penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat merangsang pemikiran serta meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, keunggulan media video adalah kemampuannya untuk diputar ulang, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.

Penyebaran produk dilakukan di kelas IV SDN 76 Palembang dengan melibatkan 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat disukai oleh siswa. Video animasi yang ditampilkan melalui proyektor membantu siswa lebih fokus dalam belajar dibandingkan dengan metode ceramah, sehingga mereka tidak mudah merasa bosan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva untuk materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 76 Palembang. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis,

Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi yang dibuat menggunakan Canva berhasil meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep-konsep seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal.

Aplikasi Canva dipilih karena kemudahan penggunaannya, fitur yang tersedia secara gratis, serta kemampuannya dalam menghasilkan konten visual yang menarik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva ini menjadi solusi efektif untuk mendukung proses pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Arni, Y., Sari, ARP, & Nabila, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TEMA 5 SUBTEMA 2 KELAS 6 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DI SD. Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10 (04), 322-333.
- Anam, K., Mulasi, S. & Rohana, S. Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa J. Prim. Educ.* 2, 76-87 (2021).
- Anggraini, H., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA Materi Sistem Respirasi Manusia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(3), 801-812.
- Arni, Y. (2024). Cerdas Mengajar di Dunia Digital: Strategi Efektif Literasi ICT dalam Kelas Modern.
- Arni, Y., Alhadi, AM, Anggraini, S., & Isnaini, GL (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI. *ALACRITY: Jurnal Pendidikan*, 12-26.
- Bagja Sulfemi, W. & Supriyadi, D. Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar IPS. *J. Ilm. Edutecno* 18, 1-19 (2018).
- Hamalik, O. (2002). *_Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem._* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hapsari, G. P. P. & Zulherman, Z. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *J. Basicedu* 5, 2384-2394 (2021).
- Ibrahim, D. S. & Suardiman, S. P. The Effects of The Use of E-Learning on The Learning Motivation Andachievement in Mathematics of The Students of SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *J. Prima Edukasi* 2, 66-79 (2014).

- Istihara, M., Arni, Y., & Nurjanah, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI STRUKTUR KERANGKA MANUSIA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10 (04), 223-231.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191.
- Khanifah, NA, Arni, Y., Pratiwi, M., & Anggrina, UD (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi IPAS Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SDN 10 Muara Sugihan. *ALACRITY: Jurnal Pendidikan*, 561-570.
- Khulaifatuzzahra, I., Arni, Y., Rianti, D. N., & Fathier, S. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pembelajaran IPAS, Tentang Pengenalan Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Sumatera Selatan. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1162-1172.
- Magdalena, M. & Astikawati, Y. Analisis Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pelajaran Ekonomi Di Kelas X Smp Karya Sekadau. *JURKAMI J. Pendidik. Ekon.* 3, 34-40 (2018).
- Mahardika, A. I., Wiranda, N. & Pramita, M. Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *J. Pendidik. dan Pengabd. Masy.* 4, 275-281 (2021).
- Mita Asmiati Putri & Jusra, H. Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd. *J. Pendidik. Dasar* 13, 164-174 (2022).
- Mulyani F & Haliza N. Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *J. Pendidik. Dan Konseling* 3, 101-109 (2021).
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. *PENSA*, 3 (1), 149-165.
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).
- 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.

- Sanjaya, W. (2010). *_Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan._* Jakarta: PT. Prenada Media Group.
- Sarbaini, W., Bukit, S., & Khasanah, S. N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di SDN 101835 Bingkawan Kecamatan Sibolangit. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-11.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6 (4), 3503-3508.
- Sholehah, S. R. *et al.* Edukasi Pembuatan Media Pembelajaran Audio-Visual Berupa Worksheet QR Code Menggunakan Aplikasi Canva dan Vocaroo di TK Mentari Purwakarta. *Ijocsee* 3, 22–30 (2023).
- Sumartiwati, 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.
- Warisno, A. Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Mutu Lulusan Pada Lembaga Pendidikan Islam Di Kabupaten. *Ri'ayah J. Sos. dan Keagamaan* 3, 99 (2019).
- Wijaya, N., Irsyad, H. & Taqwiym, A. Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate* 1, 192–199 (2022).
- Wiryaningrum, A. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19 (01), 61-78.