

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH FISIKA DASAR

Lissa Zikriana<sup>1</sup>, Novi Sari Iiani<sup>2</sup>, Desy Sary Ayunda<sup>3</sup>, Sharfina<sup>4</sup>

Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh<sup>1,2,4</sup>, Universitas Malikussaleh<sup>3</sup>

[lissazikrianaa@gmail.com](mailto:lissazikrianaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [novisariianiibnuhajar@gmail.com](mailto:novisariianiibnuhajar@gmail.com)<sup>2</sup>, [desyayunda@unimal.ac.id](mailto:desyayunda@unimal.ac.id)<sup>3</sup>, [sharfina227@gmail.com](mailto:sharfina227@gmail.com)<sup>4</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual berbasis aplikasi CANVA terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah fisika dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian Research and Development (R&D). Dengan model pengembangan ADDIE yang digunakan analisa, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian ahli media jelas terlihat bahwa pada aspek visual, audio, kualitas video dan isi video berturut-turut dengan nilai presentasi 83,21%, 88,45%, 90,12%, dan 87,94% sehingga disimpulkan sangat baik. Analisis ahli materi jelas terlihat bahwa pada aspek cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran, merangsang keinginan, penyajian media berturut-turut dengan nilai presentasi 86,36%, 87,24%, 90,62%, 91,72%, 92,11% sehingga disimpulkan sangat baik. Analisis ahli bahasa jelas terlihat bahwa pada kelugasan bahasa, kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa, ukuran Kesesuaian dengan kaidah bahasa dengan nilai presentasi berturut-turut 87,26%, 89,73%, 91,52% sehingga disimpulkan sangat baik. Analisis kelayakan jelas terlihat bahwa pada aspek kaidah Bahasa, penyajian media, kesesuaian materi berturut-turut dengan nilai presentasi 90,28%, 91,71%, 90,52% sehingga disimpulkan sangat layak. Hasil analisis uji normalitas gain pemahaman konsep didapatkan hasil 0,85 sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep mahasiswa dengan kategori tinggi. Hasil analisis uji normalitas gain motivasi belajar didapatkan hasil 0,85 sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi mahasiswa dengan kategori tinggi.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual Berbasis CANVA, Pemahaman Konsep, Motivasi Belajar

### PENDAHULUAN

Fisika Dasar adalah cabang ilmu dimana didalamnya mempelajari tentang sifat dan fenomena alam atau gejala alam dan seluruh interaksi yang terjadi didalamnya. Untuk mempelajari fenomena atau gejala alam, fisika menggunakan proses dimulai dari pengamatan, pengukuran, analisis dan menarik kesimpulan. Fisika dasar menuntut mahasiswa untuk memahami konsep. Pemahaman konsep adalah yang berupa penguasaan sejumlah materi pembelajaran, dimana mahasiswa tidak sekedar mengenal dan mengetahui materi, tetapi mampu mengungkapkan kembali konsep dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti dan di pahami serta mampu mengaplikasikannya kembali.

Pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai serta mampu memberikan uraian dan penjelasan (Ayunda et al., 2023). Pemahaman konsep mempunyai peranan penting dalam pembelajaran matematika yang akan memperkuat daya ingat siswa dalam menerima materi imajinasi matematika sehingga perlu adanya pemahaman konsep terlebih dahulu (Hasanudin & Maryati, 2023).

Hasil observasi peneliti pada mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika Umuslim Bireun didapatkan proses belajar mengajar di jumpai banyak kendala diantaranya

penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif, kurangnya fasilitas laboratorium serta kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan motivasi belajar mahasiswa. Padahal motivasi belajar artinya dorongan dari dalam diri mahasiswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi pelajaran atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi mahasiswa akan senantiasa aktif dan semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari siapapun. Menurut (Hikmah & Saputra, 2023) terdapat hubungan korelasi antara motivasi belajar dan pemahaman matematis siswa terhadap hasil belajar. Motivasi belajar adalah suatu daya penggerak yang timbul dari dalam diri seseorang untuk membangkitkan gairah kegiatan belajar sehingga menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki mahasiswa akan semakin mendorong siswa belajar lebih giat lagi dan frekuensi belajarnya menjadi semakin meningkat. Hasil penelitian (Nurrawi et al., 2023) menunjukkan bahwa motivasi belajar yang mahasiswa terima baik dari faktor eksternal maupun internal akan sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Oleh sebab itu, dosen sebagai pengampu mata kuliah fisika dasar dituntut untuk mampu membuat mahasiswa membangkitkan motivasi belajar sehingga pemahaman konsep meningkat. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut (A. P. Wulandari et al., 2023) media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga anak dapat mempunyai minat dan minat terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Hanya saja dalam menggunakan media pembelajaran, dosen harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga harus menyesuaikan dengan karakter siswanya dalam memilih media pembelajaran. Menurut ada berbagai jenis media diantaranya media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media computer, computer multimedia, hypermedia dan media jarak jauh. Media memiliki tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media visual audio. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran berkembang pesat, dunia pendidikan telah mengalami paradigma yang sangat signifikan. Dosen dituntut untuk selalu menggunakan media pembelajaran yang tepat dan mutakhir sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mahasiswa mampu meningkatkan daya saing (Kusum et al., 2023). Perkembangan teknologi melahirkan berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran seperti Animaker.com, GoAnimate, PowToon, Animiz, Comic Strip Creator, Clip Studio Paint Pro, CANVA dan lain sebagainya. CANVA adalah aplikasi

desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. CANVA terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar. Hasil penelitian (T. Wulandari & Mudinillah, 2022) menyatakan bahwa CANVA efektif digunakan untuk pembelajaran. Hal senada juga diungkapkan oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) bahwa pengembangan aplikasi CANVA dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian serupa oleh (Wahyuni, 2022) menyebutkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi CANVA sangat layak digunakan baik secara bahasa, materi, dan media.

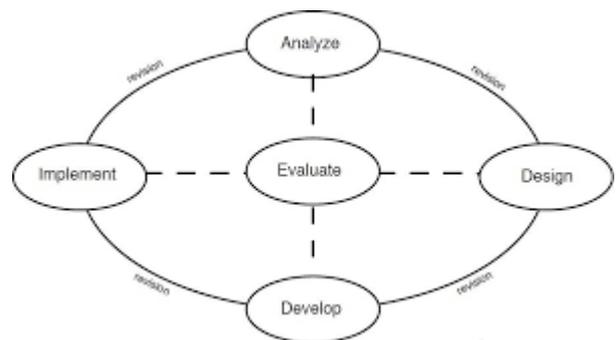
Berdasarkan hasil pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji pengembangan media audio visual berbasis aplikasi CANVA terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah fisika dasar.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Al Muslim Bireun yang beralamat Jalan Almuslim, Matangglumpangdua, Paya Cut, Kec. Peusangan, kabupaten Bireun Provinsi Aceh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah fisika dasar semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Adapun yang menjadi sampel penelitian adalah mahasiswa prodi Prodi Pendidikan Fisika semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Jumlah sampel penelitian adalah 30 orang mahasiswa. Teknik

pengambilan sample menggunakan tehnik purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) (Hapsari & Zulherman, 2021). Penelitian R&D ini bertujuan mengembangkan produk berdasarkan temua-temuan kemudian direvisi dan seterusnya. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk yaitu media audio visual berbentuk video pembelajaran interaktif. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (analysis), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), 5) evaluasi (evaluation).



**Gambar 1.** Langkah-langkah pengembangan ADDIE

Pengembangan media audio visual berbasis CANVA langkah pertama dilakukan analisis kebutuhan kesesuai dengan RPS dan materi yang ada. Selanjutnya tahap mendesign audio visual berupa sebuah video pembelajaran interaktif yaitu menyiapkan materi pembelajaran, menyiapkan perangkat digita

CANVA, konsep dan ilustrasi video, dan alur video. Tahap pengembangan (development) dimana video akan di nilai oleh pakar ahli bidang media, bahasa, dan ahli materi dan dilakukan perbaikan. Pada tahap implementasi, video akan di berikan kepada mahasiswa sebagai uji coba layak atau tidak setelah dinyakan layak oleh pakar ahli. Tahap terakhir ini melakukan kegiatan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi.

Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket, wawancara dan dokumentasi.

### 1. Analisis Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh 3 orang pakar ahli media, ahli bahasa, ahli materi serta memberikan lembar validasi kepada validator untuk mesndapatkan masukan dan saran dari validator yang telah disusun menggunakan skala likert.

### 2. Analisis Data Kelayakan Produk

Analisis data produk dilakukan untuk menilai seluruh tampilan produk yang akan dikembangkan. Memvalidasi asumsi dasar dari ide produk, Membantu pengembangan ide, Mengestimasi pangsa pasar potensial dari produk. Data yang diperoleh kemudian dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Kemudian data diinterpretasikan ke dalam Tabel 1 sebagai berikut (Fauziyah et al., 2020):

**Tabel 1.** Kriteria kelayakan

Presentas%e	Kategori
81 – 100%	Sangat layak
61 – 80%	Layak
41– 60%	Cukup layak
21– 40 %	Kurang layak

### 3. Analisis Data Peningkatan Pemahaman Konsep dan Motivasi

Untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman konsep dan motivasi mahasiswa maka digunakan uji n-gain . N-gain (normalized gain) digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep dan motivasi antara sebelum dan setelah pembelajaran. score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum diterapkannya metode (perlakuan) tertentu) dan nilai posttest (tes sesudah diterapkannya metode (perlakuan) tertentu). Hasil tersebut kemudian di hitung dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{\%rerata\ tes\ awal - \%rerata\ tes\ akhir}{100\% - \%rerata\ tes\ awal}$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus diatas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria gain score (g). Kategori kriteria gain score (g) dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

**Tabel 2.** Kategori N-Gain

Nilai Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Validasi Ahli

Sebelum diuji coba kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika produk yang hasil akan di analisis validasi para pakar atau ahli, validasi produk dilakukan pada ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Penilaian pakar media pada produk yang dihasilkan dilakukan dengan cara

memberikan produk berupa video dan lembar penilaian berupa angket berisi 20 pernyataan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi ahli media disajikan dalam Tabel 3:

**Tabel 3.** Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Presentasi	Keterangan
1	Visual	Kesesuaian tampilan dengan background Kombinasi warna yang menarik Kesesuaian setting gambar dan animasi Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas Animasi yang ditampilkan jelas dan menarik Ilustrasi mudah difahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	83,21%	Sangat Baik
2	Audio	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi Suara yang disajikan jelas Antara suara dan animasi sesuai	88,45%	Sangat Baik
3	Kualitas	Kualitas video	90,12%	Sangat Baik
4	Isi video	Isi video runtut sesuai materi	87,96%	

Berdasarkan Tabel 3 hasil analisis ahli media jelas terlihat bahwa pada setiap aspek memiliki kriteria sangat baik. Pada aspek visual dengan nilai presentasi 83,21% sehingga disimpulkan sangat baik. Pada aspek audio dengan nilai presentasi 88,45% sehingga disimpulkan sangat baik. Pada aspek ukuran kualitas video dengan nilai presentasi 90,12% sehingga disimpulkan sangat baik. Pada aspek ukuran isi video dengan nilai presentasi 87,96% sehingga disimpulkan sangat baik Hal ini karena media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi CANVA dapat membuat video lebih menarik karena dilengkapi tools sangat lengkap meliputi template, font, gambar, musik, dan lain sebagainya. Dilansir dari akun atau web CANVA, CANVA menyediakan

fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa CANVA ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan oleh semua kalangan. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. Hasil penelitian (Martiana, 2023) menyebutkan penggunaan aplikasi CANVA dapat dijadikan sebagai alat membuat bahan ajar yang inovatif dan kreatif. Senada dengan itu (Munasiah et al., 2023) juga menyebutkan bahwa aplikasi CANVA dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Untuk analisis ahli materi dapat di lihat pada Tabel 4 berikut:

**Tabel 4.** Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

N	Aspek yang dinilai	Presentasi (%)	Keterangan
1	Cakupan materi	86,36	Sangat Baik
2	Akurasi materi	87,24	Sangat Baik
3	Kemutakhiran	90,62	Sangat Baik
4	Merangsang keinginan	91,72	Sangat Baik
5	Penyajian media	92,11	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4 hasil analisis ahli materi jelas terlihat bahwa pada setiap aspek memiliki kriteria sangat baik. Pada aspek cakupan materi dengan nilai presentasi 86,36% sehingga disimpulkan sangat baik. Pada aspek akurasi materi dengan nilai presentasi 87,24% sehingga disimpulkan sangat baik. Pada aspek kemutakhiran dengan nilai presentasi 90,62% sehingga disimpulkan sangat baik. Pada aspek merangsang keinginan dengan nilai presentasi 91,72%. Pada aspek penyajian media dengan nilai presentasi 92,11% sehingga disimpulkan sangat baik. Hal ini karena materi yang disajikan telah ditentukan sesuai tujuan pembelajaran, menyertakan contoh-contoh dan latihan-latihan, memasukkan konten yang terkait dengan kehidupan nyata yang tererdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Dalam penyusunan materi juga memperhatikan yaitu prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Untuk analisis ahli bahasa dapat di lihat pada Tabel 5 berikut:

**Tabel 5.** Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

N	Aspek yang dinilai	Presentasi (%)	Keterangan
1	Kelugasan	87,26	Sangat Baik
2	Kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa	89,73	Sangat Baik
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	91,52	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5 hasil analisis ahli media jelas terlihat bahwa pada setiap aspek memiliki kriteria sangat baik. Pada aspek kelugasan bahasa dengan nilai presentasi 87,26% sehingga disimpulkan sangat baik. Pada aspek Kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa dengan nilai presentasi 89,73% sehingga disimpulkan sangat baik. Pada aspek ukuran Kesesuaian dengan kaidah bahasa dengan nilai presentasi 91,52% sehingga disimpulkan sangat baik. Hal ini karena bahasa yang digunakan merupakan untaian kata-kata atau istilah sesuai dengan kematangan mental mahasiswa yaitu sesuai dengan teori perkembangan bahasa yang dikemukakan oleh Piaget. Dalam video tersebut juga menyajikan bahasa yang bersifat ekspresif, informatif, eksplorasi, persuasif dan fungsi entertainmen. Hasil penelitian (Khairani et al., 2018) mengatakan bahwa Bahasa sangat penting sebagai sarana komunikasi dari segala aspek kehidupan manusia.

## 2. Analisis Kelayakan Produk

Analisis kelayakan produk dilakukan dengan memberikan angket kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika. Hasil uji kelayakan dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

**Tabel 6.** Hasil Analisis Kelayakan

<b>N</b>	<b>Aspek</b>	<b>Presentas</b>	<b>Keteranga</b>
<b>o</b>		<b>e (%)</b>	<b>n</b>
1	Kaidah bahasa	90,28	Sangat Layak
2	Penyajian media	91,71	Sangat Layak
3	Kesesuaian materi	90,52	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 6 hasil analisis kelayakan jelas terlihat bahwa pada setiap aspek memiliki kriteria sangat layak. Pada aspek cakupan kaidah bahasa dengan nilai presentasi 90,28% sehingga disimpulkan sangat baik. Pada aspek cakupan penyajian materi dengan nilai presentasi 91,71% sehingga disimpulkan sangat layak. Pada aspek cakupan kesesuaian dengan nilai presentasi 90,52% sehingga disimpulkan sangat layak. Hal ini karena media audio visual berbasis aplikasi CANVA dibuat untuk memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh mahasiswa. Video ini juga menggunakan sentuhan animasi dan grafis untuk memberikan penjelasan yang menarik dan mudah dipahami. Jadi, meskipun terdapat data-data statistik yang cenderung rumit dan perlu disampaikan, video ini dapat menjadikannya pembahasan yang lebih seru dan informatif. Dalam video juga diisi suara yang berfungsi untuk memberikan keterangan mengenai video yang mereka tonton dalam

bentuk audio. Dengan adanya pengisian suara ini, mahasiswa dapat lebih menikmati dan mengerti. Hasil penelitian (Zulfiati et al., 2023) menyebutkan bahwa media audio visual berbasis aplikasi CANVA layak digunakan. Hal ini karena Aplikasi CANVA dilengkapi dengan audio, video, dan tema yang beragam membuat aplikasi CANVA tersebut menjadi aplikasi yang sangat cocok digunakan. CANVA ini bisa digunakan oleh banyak orang terutama pendidik untuk dapat menghasilkan bahan ajar yang menarik (Putri et al., 2022).

### 3. Analisis Peningkatan Pemahaman Konsep

Uji normalitas gain dilakukan untuk melihat seberapa besar nilai peningkatan pemahaman mahasiswa dengan media audio visual berbasis CANVA. Hasil N-gain dapat dilihat pada tabel 7:

**Tabel 7.** Hasil Analisis N-Gain Peningkatan Pemahaman Konsep

<b>Perlakuan</b>	<b>Nilai Rata-Rata</b>	<b>N-Gain</b>	<b>Kategori</b>
Nilai Pretest	65	0,85	Tinggi
Nilai posttest	95		

Berdasarkan tabel 7 hasil analisis uji normalitas gain didapatkan hasil 0,85 sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep mahasiswa dengan kategori tinggi. Perolehan hasil uji produk media audio visual berbasis CANVA menunjukkan media ini layak dan mampu meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika pada mata kuliah fisika

dasar. Hal ini karena media audio visual berbasis CANVA dibuat semenarik mungkin sehingga tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti. Video tersebut juga dapat menarik perhatian mahasiswa, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis dan memicu mahasiswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian (Muhammad, 2023) mengatakan bahwa pengembangan media audio visual berbasis CANVA dapat meningkatkan hasil belajar. Senada dengan itu, (Bakara et al., 2023) mengatakan bahwa pengembangan media video dengan CANVA dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

#### 4. Analisis Peningkatan Motivasi

Uji normalitas gain dilakukan untuk melihat seberapa besar nilai peningkatan motivasi mahasiswa dengan media audio visual berbasis CANVA. Hasil N-gain dapat di lihat pada tabel 8:

**Tabel 8.** Hasil Analisis N-Gain Peningkatan Motivasi

Perlakuan	Nilai Rata-Rata	N-Gain	Kategori
Pretes	60	0,87	Tinggi
Postes	95		

Berdasarkan tabel 8 hasil analisis uji normalitas gain didapatkan hasil 0,87 sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi mahasiswa dengan kategori tinggi.

Perolehan hasil uji produk media audio visual berbasis CANVA menunjukkan media ini layak dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika pada mata kuliah fisika dasar. Hal ini karena media audio visual berbasis CANVA dibuat dengan warna atau bentuk yang disajikan diharapkan mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan mahasiswa terhadap materi yang disajikan. Selain itu media audio visual juga berisikan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Hasil penelitian (Hapsari & Zulherman, 2021) mengatakan bahwa media audio visual berbasis CANVA dapat meningkatkan motivasi belajar. Senada dengan itu (Masfufah et al., 2022) megatakan bahwa media CANVA dapat meningkatkan motivasi belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ayunda, D. S., Liani, N. S., Zikriana, L., & Hanum, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Pada Mata Kuliah Produk Media Sains Mahasiswa Prodi PGSD Umuslim Bireuen. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains, Teknologi, Ekonomi, Sosial, Dan Budaya*, 7(3).
- Bakara, L., Utari, R. S., & Verayanti, V. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan CANVA Untuk Mendukung Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(3), 901–912.
- Fauziyah, S. L., Biologi, P., & Sains, F. (2020).

- Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Vertebrata di Kelas X MA NU Hasyim Asy'Ari 3 Kudus. *BIOEDUCA: Journal of Biology Education*, 2(1), 19.
- 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.
- Hasanudin, H., & Maryati, I. (2023). Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas v pada materi akar pangkat tiga. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 193–204.
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 42–57.
- Khairani, K., Anisa, I., Pratiwi, P., Putri, N. A., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2018). Peran, Fungsi, Dan Kedudukan Bahasa Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Repository Unja*.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). Dimensi Media Pembelajaran (*Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Martiana, E. (2023). Pelatihan Penggunaan CANVA Untuk Pembuatan Media Ajar Yang Inovatif Dan Kreatif Pada Guru TK. *SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal*, 1(1), 30–34.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran CANVA Untuk Meningkatkan Motivasi belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2, 347–352.
- MUHAMAD, A. J. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis CANVA Dalam Muatan Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv SDN 1 Suranadi. Universitas\_Muhammadiyah\_Mataram.
- Munasiah, M., Zikriah, Z., & Heriyati, H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi CANVA Dalam Membuat Media Pembelajaran. *JURNAL PADI (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)*, 6(1), 1–6.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarak, S. (2023). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29–38.
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 5(01).
- Wahyuni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi CANVA Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 333–349.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.
- Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi CANVA pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), 251–263.