



## **PENGEMBANGAN PORTOFOLIO DIGITAL MELALUI MEDIA CANVA DAN YOUTUBE PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS V SDN BULUKERTO 01 BATU TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**Ika Catur Adrianik**  
**SD Negeri Bulukerto 03 Kota Batu**

**Email :** [ikacaturadrianik5@gmail.com](mailto:ikacaturadrianik5@gmail.com)

(Naskah Masuk: 12 April -2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 Juni 2023)

### **ABSTRAK**

Dalam suatu pembelajaran selalu dibutuhkan lembar kerja peserta didik digunakan sebagai pengukuran tingkat pemahaman dan ketuntasan belajar peserta didik. Portofolio merupakan salah satu bentuk LKPD. Secara umum, portofolio merupakan kumpulan dokumen berupa objek penilaian yang dipakai oleh seseorang, kelompok, lembaga, organisasi atau perusahaan yang bertujuan untuk mendokumentasikan dan menilai perkembangan suatu proses. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk :1) Mendeskripsikan prosedural dan konseptual dari pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 Kota Batu melalui media canva dan youtube Tahun 2022/ 2023. 2). Mengetahui validitas dari produk pengembangan portofolio digital untuk meningkatkan prestasi peserta didik.. 3). Menganalisis hasil uji coba produk pengembangan portofolio digital untuk meningkatkan prestasi peserta didik. 4). Mengetahui efektifitas pengembangan portofolio digital untuk meningkatkan prestasi kelas V SDN Bulukerto 01 Kota Batu Tahun 2022/ 2023. Penelitian pengembangan ini telah dilakukan berdasarkan pada aspek teoritis dan empiris merupakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analyze – Design – Develop – Implement - Evaluate*) berdasar teorinya Branch (2009). Produk pengembangan pada penelitian ini terdiri dari: Portofolio digital,RPP, Bahan ajar Pendapatan Nasional, lembar kegiatan penilaian diri siswa, dan evaluasi Produk pengembangan tersebut telah melalui proses validasi oleh ahli penelitian pengembangan dan ahli bidang media. Validasi ini dijadikan acuan untuk memperbaiki dan merevisi produk pengembangan dalam penelitian ini. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mengalami revisi, selanjutnya diuji cobakan melalui ujicoba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba, dan kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba produk, model pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 dianggap baik dan tepat untuk diaplikasikan dengan skor efektivitas 83,03.

**Kata Kunci :** Portofolio Digital, Media Canva Dan Youtube

### **ABSTRACT :**

*In a study it is always necessary to use student worksheets to be used as a measure of the level of understanding and mastery of student learning. Portfolio is a form of LKPD. In general, a portfolio is a collection of documents in the form of an object of assessment used by a person, group, institution, organization or company that aims to document and assess the development of a process. The objectives of this development research are to: 1) Describe the procedural and conceptual aspects of portfolio development digital class V students at SDN Bulukerto 01 Batu City through Canva and YouTube media in 2022/2023. 2). Knowing the validity of digital portfolio development products to improve student achievement. 3). Analyzing the results of trials of digital portfolio development products to improve student*

*achievement. 4). Knowing the effectiveness of developing a digital portfolio to improve class V achievement at SDN Bulukerto 01 Batu City in 2022/ 2023. This development research has been carried out based on theoretical and empirical aspects, which is the ADDIE research and development model (Analyze - Design - Develop - Implement - Evaluate) based on the theory Branches (2009). The development products in this study consisted of: digital portfolios, lesson plans, National Income teaching materials, student self-assessment activity sheets, and evaluation. The development products have gone through a validation process by development research experts and media experts. This validation is used as a reference for improving and revising product development in this study. The products developed in this study have been revised, then tested through individual trials, small group trials and trials, and large groups. Based on the results of product trials, the digital portfolio development model for fifth grade students at SDN Bulukerto 01 through YouTube and Canva for the 2022/2023 school year is considered good and appropriate to apply with an effectiveness score of 83.03.*

**Keywords:** *Digital Portfolio, Canva Media and Youtube*

## PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan tujuan Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi anak bangsa serta berakhlak mulia. Jadi pendidikan pada zaman sekarang bertujuan agar peserta didik dapat membentuk dan melatih kemampuan setiap individu secara terus-menerus dan berkesinambungan guna penyempurnaan diri kearah hidup yang lebih baik. Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja, dari lingkungan rumah , sekolah maupun masyarakat. Dapat dikatakan secara umum bahwa pendidikan itu tidak terbatas pada materi pelajaran tertentu saja melainkan juga pada skill yang dibutuhkan untuk berbaur dengagn masyarakat, bangsa dan negara. Hampir setiap anaka usia sekolah setelah masa pandemic covid -19 sudah memiliki gadget secara pribadi hal ini juga sesuai hasil survei KPAI. “ Hasil survei memperlihatkan bahwa sebagian besar anak diizinkan menggunakan *gadget* selain untuk belajar, jumlahnya mencapai 79 persen dari responden kita,” ujar Komisioner KPAI, Margaret Aliyatul Maimunah, dalam keterangan pers secara virtual, Rabu (22/7). Akan tetapi kepemilikan gadget yang bisa digunakan sebagai sumber belajar ini tidak mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Hasil Survei PISA 2018 menunjukkan kemampuan matematika, sains, dan membaca Indonesia berada pada peringkat rendah diantara negara - negara ASEAN. Ini adalah suatu pernyataan yang sangat memprihatinkan bagi dunia pendidikan Indonesia.

Dalam suatu pembelajaran selalu dibutuhkan lembar kerja peserta didik digunakan sebagai pengukuran tingkat pemahaman dan ketuntasan belajar peserta didik. Portofolio merupakan salah satu bentuk LKPD. Secara umum, portofolio merupakan kumpulan dokumen berupa objek penilaian yang dipakai oleh seseorang, kelompok, lembaga, organisasi atau perusahaan yang bertujuan untuk mendokumentasikan dan menilai perkembangan suatu proses, (Arifin, 2009: 197). Menurut Suprapranata dan Hatta (2004: 28) portofolio secara sederhana dapat diartikan sebagai bukti-bukti pengalaman belajar peserta didik.

Sedangkan dalam konteks penilaian portofolio dapat diartikan sebagai kumpulan karya atau dokumen peserta didik yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi yang diambil selama proses pembelajaran, digunakan oleh guru dan peserta didik untuk menilai dan membantuk perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik dalam mata pelajaran tertentu, (Suprapranata dan Hatta, 2004: 28). Hal tersebut serupa dengan pendapat Arifin (2009: 197) bahwa penilaian portofolio adalah suatu pendekatan atau model penilaian yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membangun dan merefleksi suatu pekerjaan/tugas atau karya melalui pengumpulan (collection) bahan-bahan yang relevan dengan tujuan dan keinginan yang dibangun oleh peserta didik, sehingga hasil pekerjaan tersebut dapat dinilai dan dikomentari oleh guru dalam periode tertentu.

Di era yang serba digitalisasi seperti saat ini, sudah saatnya kita sebagai pendidik juga menerapkan bentuk lembar kerja peserta didik yang berbentuk digital, salah satu bentuk LKPD yaitu portofolio digital dengan media canva dan youtube yang mudah diakses oleh peserta didik melalui gadget.

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk :

- 1) Mendeskripsikan prosedural dan konseptual dari pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 Kota Batu melalui media canva dan youtube Tahun 2022/ 2023.
- 2) Mengetahui validitas dari produk pengembangan portofolio digital untuk meningkatkan prestasi peserta didik.
- 3) Menganalisis hasil uji coba produk pengembangan portofolio digital untuk meningkatkan prestasi peserta didik.
- 4) Mengetahui efektifitas pengembangan portofolio digital untuk meningkatkan prestasi kelas V SDN Bulukerto 01 Kota Batu Tahun 2022/ 2023.

Sedangkan Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini mencakup:

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Portofolio Digital**

Pengertian portofolio menurut Hadi (2013) adalah kumpulan dari instrumen investasi yang dibentuk untuk memenuhi suatu sasaran umum investasi. Menurut Sunariyah (2011), portofolio merupakan serangkaian kombinasi beberapa aktiva yang diinvestasikan dan dipegang oleh pemodal, baik perorangan maupun lembaga. Teori portofolio Markowitz ini disebut juga sebagai mean-varian model, yang menekankan pada usaha memaksimalkan ekspektasi retun (mean) dan meminimumkan ketidakpastian atau resiko (varian) untuk memilih dan menyusun portofolio optimal.

Secara umum, pengertian portofolio adalah kumpulan dokumen seseorang, lembaga, kelompok, perusahaan, organisasi, dan sejenisnya yang memiliki tujuan untuk mendokumentasikan perkembangan suatu proses dalam mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Portofolio diartikan sebagai suatu wujud benda fisik, sebagai suatu proses sosial pedagogis, maupun sebagai adjective. Sebagai suatu wujud benda fisik portofolio adalah bundle, yakni kumpulan atau dokumentasi hasil pekerjaan peserta didik yang disimpan dalam suatu bundle. Menurut Arends (2007:246) : Portofolio merupakan kumpulan hasil karya siswa yang membutuhkan kinerja sesuai konteks, adapun contoh-contoh hal apa saja yang dapat dimasukkan siswa kedalam portofolio adalah tes, hasil karya yang telah dievaluasi untuk tugas wajib siswa, tugas-tugas kinerja, dan proyek kerja seperti makalah atau tugas lainnya

yang dibuat oleh siswa sendiri. Ditinjau dari kutipan di atas portofolio adalah suatu bentuk fisik dari hasil belajar siswa baik secara tertulis maupun tidak tertulis yang dikumpulkan dalam suatu buku. Asesmen e-portofolio adalah sebuah bukti digital berdasarkan pengalaman, pencapaian dan hasil pembelajaran siswa.

## **2. Media Digital**

Media yaitu bahan maupun perangkat lunak( aplikasi) berisi pesan ataupun informasi pembelajaran yang umumnya disajikan dengan mempergunakan perlengkapan. Perlengkapan ataupun perangkat keras( hardware) ialah fasilitas buat dapat menunjukkan pesan yang tercantum dalam media tersebut. (Arsyad 2016 : 2). Media pembelajaran ialah manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun suatu kondisi yang dapat membuat peserta didik bisa memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. (Arsyad 2016).

Media pembelajaran dapat diartikan merupakan suatu prosedur yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik, sehingga peserta didik akan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif ( Pusdiklat Pegawai Kemendikbud, 2016). Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Educational Association / NEA) media ialah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun berupa audiovisual serta peralatannya. Sedangkan berdasarkan Association of Education and Communication Technology (AECT), media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan atau informasi.(Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011).

Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008, hlm. 2-3). Pembelajaran dengan menggunakan media digital dapat sangat membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung, pembelajaran menggunakan media digital juga dapat memudahkan pendidik untuk mengajar, karena dengan begitu pendidik tidak selalu menggunakan metode ceramah untuk mengajar kepada peserta didik. Manfaat media digital disini adalah untuk lebih mengerti dan peserta didik paham dalam materi yang dijelaskan oleh pendidik, karena pendidik menggunakan metode bukan hanya metode ceramah, tetapi diskusi dan analisis pada saat materi yang dijelaskan.

Denis McQuail mendefinisikan new media digital sebagai perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda pula. Media elektronik baru ini mencakup beberapa sistem teknologi seperti: sistem transmisi (melalui kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, sistem penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur), dan sistem pengendalian (oleh komputer). Media digital merupakan suatu media elektronik yang disimpan dalam format digital (sebagai lawan format analog) yang dapat digunakan sebagai penyimpanan, memancarkan serta menerima informasi yang terdigitalisasi.

Secara etimologis, istilah digital berasal dari bahasa Yunani, yakni Digitus yang dengan kata. Media digital termasuk Media Baru dikembangkan oleh Pierre Levy. “Media baru dideskripsikan sebagai produk teknologi komunikasi yang hadir bersamaan dengan komputer digital. Sebelum tahun 1980-an, media massa memaksimalkan penggunaan cetak dan model analog, seperti koran, televisi, sinema, dan radio. Namun sekarang hadir dengan bentuk digitalisasi,”(Creeber & Martin, 2009).

### 3. Aplikasi Canva

Resmini dkk., (2021, hlm. 337) Canva merupakan yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbarbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022, hlm, 110) Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin.

Media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu canva (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm.103). Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019 dalam Mudinillah dkk., (2022, hlm. 103). Canva dapat mempermudah guru dalam medesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Menurut Garris Pelangi, (2020, hlm. 88) menjelaskan manfaat canva bagi guru dan peserta didik yaitu canva sebagai aplikasi berbasis teknologi, yang menyediakan ruang belajar bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang ada diaplikasi canva. Template yang disediakan didalam aplikasi canva cukup banyak seperti halnya power point, infografis, video pembelajaran dan lain sebagainya. Pemanfaatan template dalam aplikasi canva tidak hanya untuk guru saja melainkan untuk peserta didik, keuntungan dari manfaat aplikasi canva yang didapatkan yaitu mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya.<sup>[2]</sup> Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. ( Wikipedia)

Menghimpun dari *Merdeka*, Canva sendiri ialah perusahaan start up asal Australia yang didirikan pada 1 Januari 2012 oleh Melanie Perkins dan Cliff Obrecht. Canva hadir dalam bentuk aplikasi yang menyediakan *template* seputar desain secara *online*. Melanie Perkins awalnya menginisiasi pembuatan Canva setelah melihat kondisi dari mahasiswa yang kesulitan dalam melakukan desain tetapi dorongan serta kebutuhan desain saat itu sudah mulai tinggi.

### 4. Media Youtube

YouTube adalah sebuah situs web [berbagi video](#) yang dibuat oleh tiga mantan karyawan [PayPal](#) pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video.<sup>[8]</sup> Perusahaan ini berkantor pusat di [San Bruno](#), California, dan memakai teknologi [Adobe Flash Video](#) dan [HTML5](#) untuk menampilkan berbagai macam konten video [buatan pengguna/kreator](#), termasuk [klip](#) film, klip TV, dan [video musik](#). Selain itu, konten amatir seperti [blog video](#), video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. ( Wikipedia)

Menurut Gerlach & Ely dalam buku Azhar Arsyad, bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Azhar, 2008) Media YouTube merupakan layanan video berbagi yang disediakan oleh Google bagi para penggunanya untuk memuat, menonton dan berbagi klip video secara gratis. YouTube merupakan wujud dari pergeseran teknologi internet (world wide web) dari “read only web” ke “read write web”( Lestari, Renda. 2020.). yakni dari keadaan ketika internet hanya menyediakan sumber bacaan bagi penggunanya ke keadaan ketika internet menyediakan sarana bagi penggunanya untuk membuat dan membagikan sumber bacaan bagi pengguna yang lain. Pergeseran tersebut menyebabkan YouTube menjadi salah satu media sosial yang praktis dan mudah diakses, sehingga saat ini YouTube merupakan situs paling populer dan ditonton oleh ribuan orang tiap harinya. Kecenderungan orang

Data grafik diatas mengungkapkan bahwa YouTube merupakan media sosial yang sering di kunjungi oleh warga Indonesia. YouTube di akses oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa sampai orang tua sekalipun, mulai dari memutar musik melihat video tutorial, review dan lain sebagainya. Adapula jejaring sosial yang sangat populer sampai sekarang ini yang telah menjadi website konten audiovisual berhasil sebagai media penyebaran informasi di internet. Para pengguna internet pasti sudah pernah menggunakan YouTube, baik untuk media hiburan maupun untuk mencari berbagai informasi dan video tutorial. Kesuksesan YouTube di dunia internet juga memacu banyak perusahaan untuk membuat channel khusus di YouTube (Usman Hamid, Dynamo. 2015).

Menurut Thomas Finney (1993: 748) lingkaran ialah sebuah himpunan titik-titik yang terletak di dalam suatu bidang yang jaraknya dari sebuah titik ke titik lainnya tetap yang diberikan adalah suatu konstanta. lingkaran menurut Negoro dan Harahap (1998: 171) adalah sebuah kurva tertutup sederhana yang khusus. Lingkaran bisa juga diartikan kumpulan titik-titik pada garis bidang datar yang mempunyai jarak sama dari titik tertentu. Titik tertentu yang dimaksud adalah pusat lingkaran. Semua kumpulan titik-titik tersebut jika dihubungkan satu sama lain akan membentuk suatu garis lengkung yang tidak berujung.

## 5. Penelitian Terkait

- 1) Ucu Purnamawanti, Herawati, Widyasari . 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 di MI Al Khoeriyah . Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Al-Khoeriyah Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Untuk menguji kelayakan, peneliti menggunakan penilaian dari tiga ahli, yaitu: 1) ahli media; 2) ahli desain; 3) ahli materi. Adapun hasil dari penilaian ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan presentase 92,5% dan hasil validasi ahli desain menunjukkan 94% atau berada pada kategori sangat layak; sedangkan hasil validasi ahli materi 87% atau berada pada kategori baik. Untuk pengujian efektifitas media pembelajaran berbasis Canva, peneliti menggunakan analisis N-Gain. Pada analisis data skor N-Gain diperoleh hasil sebesar 0,94 atau dikategorikan tinggi. Selanjutnya, hasil perolehan NGain tersebut diubah kedalam bentuk presentasi dengan dikalikan 100 sehingga skor N-Gain menjadi 94. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil review skor NGain dengan nilai >76 dikategorikan efektif, maka penggunaan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 di MI Al-Khoeriyah

Kabupaten Bogor peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah efektif dengan skor 90.

- 2) Yesi Maylani Kartiwi, Yeni Rostikawati. 2022. Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. IKIP Siliwangi2. .Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar adalah sebuah upaya untuk mendorong pembaharuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat digunakan dalam media pembelajaran. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital, yaitu pemanfaatan aplikasi Canva dan Quizizz. Tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbantu aplikasi canva dan quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. Aplikasi Canva merupakan platform berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai desain menarik. Materi yang akan dibuat video pembelajaran menggunakan desain Canva, yaitu teks fabel. Sementara itu, Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan sebagai alat penilaian tes. Penggunaan Quizizz diharapkan dapat mempermudah guru dalam melaksanakan tes penilaian. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi Canva dan Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran secara daring. Penggunaan kedua aplikasi tersebut menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan, karena terdapat fitur-fitur, template, desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran digital menjadi menarik. Penggunaan Canva dan Aplikasi quizizz diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan pembelajaran teks fabel pada peserta didik SMP.
- 3) Tri Umi Faridah Hayati . 2022. Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. .Tujuan dari kajian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berbasis digital yaitu berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran matematika materi bangun datar merupakan salah satu solusi tepat sebagai penunjang guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif dengan studi literatur. Subjek penelitian adalah penulis sebagai key informan dan obyek penelitian atau sasaran penelitian adalah artikel yang terkait dengan pemanfaatan aplikasi canva dalam kegiatan pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi dengan instrumennya berupa naskah cetak ataupun soft file artikel. Hasil dari kajian ini yaitu video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran matematika merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan perkembangan pendidikan di abad sekarang ini. Pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva cocok pada pembelajaran matematika yaitu pada materi bangun datar. Kata Kunci: Video Pembelajaran.
- 4) Adi Wijaksono, Fani Keprila Prima. 2022.Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Savio1 Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya mahasiswa yang belum memahami jenis-jenis sambungan kayu dan belum adanya media pembelajaran berbasis canva untuk materi jenis-jenis sambungan kayu pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu. Penelitian ini

bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis canva yang layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran pada mata kuliah Praktek Kerja Kayu. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dan mengadaptasi model *DDD-E* yang terdiri dari tahap *decide*, *design*, *develop*, dan *evaluate*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket untuk uji validasi media dan uji praktikalitas media. Hasil uji validasi media menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan valid dengan tingkat kevalidan oleh ahli media 1 sebesar 92,61%, ahli media 2 sebesar 94,76%, dan ahli media 3 sebesar 86,19%. Uji praktikalitas media miniatur rangka atap berdasarkan penilaian oleh siswa sebesar 87,78% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media yang dihasilkan dapat dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

- 5) Diny Syarifah Sany. 2014. Pengembangan Visual Portofolio Digital Berbasis Augmented Reality Menggunakan Kartu Tanda Penduduk Dan Android. .Augmented reality (AR) merupakan sebuah teknologi visual interaktif yang mengkombinasikan dunia nyata dengan komputer grafis, menyediakan interaksi dengan objek maya pada waktu nyata dengan menambahkan nilai dengan informasi virtual. Portofolio digital menyampaikan informasi dalam bentuk presentasi digital. Augmented reality memerlukan sebuah marker, input device dan output device. Perangkat lunak yang dibangun merupakan perangkat lunak portofolio digital berbasis augmented reality dengan menggunakan KTP sebagai marker, dan smartphone android sebagai input dan output device.

## METODE PENELITIAN

### 1. Model Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 tahun Pelajaran 2022/2023 ini merupakan model penelitian dan pengembangan *ADDIE* (*Analyze – Design – Develop – Implement - Evaluate*). Dimana model *ADDIE* ini merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Menurut Branch (2009: 2) “*ADDIE is an acronym from Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. ADDIE is a product development concept, the ADDIE concept is being applied here constructing performance based learning*”. Yang dalam bahasa Indonesia berarti “*ADDIE adalah singkatan dari menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. ADDIE adalah konsep pengembangan produk, dimana konsep ADDIE ini diterapkan dalam membangun pembelajaran berbasis kinerja*”. Menurut Branch, (2009: 2) Langkah- langkah yang digunakan dalam model pengembangan *ADDIE* dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Adapun Langkah- langkah pada produk dengan menggunakan model ADDIE seperti dibawah ini :

### **1) Analyze ( Menganalisa)**

Pengembangan produk dan kelayakan dengan langkah analisis ini terdiri dari tiga komponen yakni analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik.

#### **a). Analisis kebutuhan**

Menganalisis masalah tentang penilaian kognitif yang dilakukan oleh pendidik. Salah satunya dengan membuat instrumen pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun 2022/2023 yang dilakukan oleh pendidik lebih efektif dan efisien.

#### **b). Analisis Materi**

Mengkaji perangkat pengembangan portofolio digital yang berkaitan dengan materi yaitu bentuk – bentuk portofolio digital yang sesuai dalam pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun 2022/2023.

#### **c). Analisis Karakteristik Peserta didik**

Pengembangan produk yang dilakukan harus sesuai dengan karakteristik dari peserta didik dalam pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun 2022/2023. Hal ini bertujuan untuk megidentifikasi kemampuan awal dari peserta didik, keadaan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

### **2) Design (Perancangan)**

Langkah desain dilaksanakan berdasarkan hasil dari tahap analisis yang telah dilakukan. Pada langkah ini peneliti membuat design atau perancangan produk yaitu merancang produk pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun 2022/2023. Rancangan produk yang akan dibuat melalui tahapan sebagai berikut : 1) menentukan tim pengembangan yaitu para ahli pengembangan, ahli materi serta ahli media, 2) menentukan waktu pengembangan, 3) merancang peta konsep dari materi yang akan disampaikan, 4) membuat alur dari produk. Pembuatan desain produk meliputi pengenalan plafon youtube dan canva serta cara mengaplikasikannya.

### **3) Development (Pengembangan)**

Pada langkah selanjutnya yaitu realisasi produk dimana pada langkah ini merupakan pengembangan produk. Pengembangan produk ini sesuai dengan rancangan produk yang sudah direncanakan dan dirancang. Selanjutnya, hasil dari produk tersebut akan divalidasi oleh ahli dan praktisi lapangan. Dalam proses ini, validator menggunakan instrumen atau angket yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Kegiatan validasi dilakukan dengan tujuan untuk menilai validitas isi dan konstruksi dari produk . Pada tahap ini validator akan memberikan nilai terhadap produk tersebut dengan menggunakan instrumen berupa angket yang sudah disusun, dengan memberikan saran dan komentar untuk perbaikan produk ini. Hasil dari validasi tersebut yang akan digunakan oleh peneliti sebagai rujukan revisi produk sampai hasil produk itu valid dan layak untuk diuji cobakan. Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar Branch ( 2009: 123).

**4) Implement (Implementasi)**

Hasil validasi dari validator sudah menyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan, kemudian hasil produk tersebut diimplementasikan secara nyata dengan pembelajaran yang sesungguhnya. Dengan menggunakan uji coba produk pengembangan yang telah disiapkan. Setelah uji coba produk pengembangan dilaksanakan, pada akhir kegiatan peneliti akan meminta tanggapan kepada kelompok kecil yang berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan tentang materi dengan menggunakan angket respon dari peserta uji coba produk pengembangan. Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang akurat terkait dengan nilai kelayakan produk tersebut, peserta didik juga diminta memberi saran dan komentar sebagai acuan revisi yang sudah ada pada angket respon tersebut.

**5) Evaluate (Evaluasi)**

Langkah evaluasi ini dilakukan berdasarkan dari masukan dan penilaian yang diperoleh dari langkah-langkah sebelumnya yaitu analyze, desain, development, dan implement, peneliti akan merefleksi dan kemudian melakukan revisi terakhir terhadap hasil produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli dan kelompok kecil yang ada pada angket respon. Hal ini bertujuan agar produk pengembangan media buku saku untuk meningkatkan ketrampilan literasi numerasi pada materi lingkaran kelas VI SDN Pandanrejo 01 Tahun 2022/2023 sudah sesuai, layak dan bisa digunakan.

**2. Uji Coba Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun 2022/2023. Kegiatan pada uji coba produk sangat penting dilakukan dalam penelitian pengembangan karena bertujuan untuk mendapatkan data empirik. Data tersebut yang nantinya digunakan untuk menguji apakah produk yang dikembangkan sudah memenuhi karakteristik pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun 2022/2023. Rancangan uji coba yang telah dibuat dilakukan melalui beberapa tahapan. Pada tahapan menelaah instrumen, rumusan dimensi dan indikator direview oleh pembimbing dan validator ahli dalam bidangnya, dalam hal ini adalah ahli materi dan ahli penelitian pengembangan dan ahli media atau desain. Peneliti meminta pendapat, masukan dari para ahli untuk melihat kesesuaian soal dengan indikator yang telah dibuat hingga menjadi butir soal. Ahli media/desain untuk menilai desain penggunaan buku saku dalam produk pengembangan.

**3. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data lembar validasi dan instrumen pengembangan portofolio digital. Untuk instrumen tes ujicoba produk pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun 2022/2023 divalidasi oleh pembimbing dan para ahli dalam bidangnya. Instrumen divalidasi oleh tiga validator. Sedangkan data hasil tes diperoleh pada saat uji coba instrument penilaian.

#### 4. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah dengan mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan kemudian menarik kesimpulan dari kejadian yang dapat diamati dengan menggunakan angka-angka. Penelitian ini menggunakan analisa deskriptif atau statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2014:21) metode analisis deskriptif merupakan statistik yang dipakai untuk menganalisis sebuah data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sedangkan menurut Nazir (2003:54) mengatakan bahwa metode deskriptif adalah metode yang digunakan dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Metode analisis data penelitian menggunakan metode deskriptif. Statistik deskriptif ialah statistik yang digunakan dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam menganalisis data yaitu antara lain menggunakan instrumen validasi dari para ahli, respon dari peserta didik dan guru. Angket validasi ahli desain dengan 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023. Hasil dari penilaian masing-masing validator ahli pengembangan, ahli materi dan ahli media/desain yang selanjutnya diambil rata-ratanya dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan validitas dan kelayakan dari instrumen penilaian. Di bawah ini adalah tabel tentang beberapa kriteria kelayakan analisis rata-rata.

1. Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < x \leq 4,00$	Valid	Tidak Revisi
$2,51 < x \leq 3,26$	Cukup Valid	Revisi Sebagian
$1,76 < x \leq 2,51$	Kurang Valid	Revisi sebagian dan pengkajian ulang materi/media
$1,00 < x \leq 1,76$	Tidak Valid	Revisi Total

Analisis data respon pengguna dalam arti disini adalah peserta didik terhadap produk yang dikembangkan melalui angket uji coba produk pengembangan. Seperti pada table di bawah ini

2. Tabel 3.5. Hasil Konversi Angket Respon Pengguna

Presentase	Bobot	Predikat
86%-100%	4	Sangat baik
76%-85%	3	Baik
60%-75%	2	Cukup
55%-59%	1	Kurang baik
00%-54%	0	Tidak Baik

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Produk Pengembangan**

Beberapa prosedur pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

#### **1). Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan peserta didik akan pentingnya pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 dilakukan oleh peneliti pada saat pra penelitian. Analisis kebutuhan ini dipergunakan untuk pedoman dalam penyusunan produk pengembangan portofolio digital. Pada tahap awal peneliti dalam menyusun produk pengembangan, bekerja sama dan berkolaborasi dengan 3 orang guru kolega dan satu orang kepala sekolah. Empat orang tersebut berpartisipasi aktif dalam upaya mempersiapkan draft rencana awal pengembangan produk pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil diskusi dalam analisis kebutuhan sangat diperlukan penyusunan pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023.

#### **2). Pengembangan silabus**

Dalam rencana pelaksanaan pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023. Pengembangan silabus dilakukan sebagai pedoman dalam terkait bentuk - bentuknya dilakukan sebagai pedoman dalam mengembangkan perangkat pembelajaran lebih lanjut, termasuk pedoman dalam pengembangan portofolio digital yang dilakukan oleh peneliti. Arti dari silabus dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah (PP) No. 13 Tahun 2015. Silabus merupakan rencana pembelajaran pada suatu mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Tahapan dalam pengembangan silabus dijelaskan dalam modul Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Pusdiklat Pegawai Kemendikbud) sebagai berikut : 1). mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar, 2) mengidentifikasi materi pokok/pembelajaran, 3) mengembangkan kegiatan pembelajaran, 4) merumuskan indikator pencapaian kompetensi, 5) penentuan jenis penilaian, 6) menentukan alokasi waktu, 7) menentukan sumber belajar. Prinsip-Prinsip Pengembangan Silabus yaitu : 1) Ilmiah, 2) Relevan, 3) Sistematis, 4) Konsisten, 5) Memadai, 6) Aktual dan Kontekstual.

#### **3). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP)**

Untuk pedoman dalam pengembangan model maka RPP harus disusun sesuai dengan rencana pengembangan. Penyusunan RPP digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dalam penelitian pengembangan. Skenario pengembangan model tertuang d idalam RPP sebagai berikut :

##### **a) Kegiatan Pendahuluan (Awal)**

Kegiatan pendahuluan (introduction) pada pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan awal yang harus dilakukan seorang guru sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan awal pembelajaran ini merupakan kegiatan yang menginformasikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dengan disertai pemberian motivasi kepada peserta didik agar terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pendahuluan ini, peneliti sekaligus guru menginformasikan tentang strategi pembelajaran mulai dari awal hingga akhir pembelajaran ,dimana dalam pembelajaran tersebut dengan menggunakan media buku saku

yang bertujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi lingkaran dan sekaligus agar ketrampilan literasi numerasi peserta didik dapat meningkat.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru membimbing peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran dan sekaligus guru memaparkan contoh – contoh soal permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajran dengan menggunakan alat bantu media youtube atau canva sehingga siswa mampu menyusun portofolio digital. Kegiatan inti pembelajaran adalah kegiatan yang menekankan pada proses pembentukan pengalaman belajar peserta didik melalui kegiatan bekerja sama menemukan konsep dan pemecahan masalah dalam pembelajaran tentang materi. Melalui berdiskusi dengan kelompok mengenai permasalahan yang berkaitan dengan materi yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari- hari dalam pembelajaran, peserta didik selanjutnya mencari informasi atau hal- hal yang berkaitan dengan lingkaran. Dalam diskusi peserta didik dapat berinteraksi dengan kelompoknya dan kemudian menyelesaikan permasalahan tersebut.

Pembagian kelompok mempertimbangkan heteroginitas anggota kelompok. Dengan pembagian kelompok seperti ini, diharapkan terjadi proses diskusi berdasarkan bahan ajar dan media serta Lembar Kerja Siswa yang disediakan guru dalam pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam penyusunan RPP menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* . Dalam pembuatan RPP peneliti juga melaksanakan *Communication, Collaboration, Critical thinking, Creativity*

c). Kegiatan Penutup dan Tindak Lanjut

Pada akhir pembelajaran terdapat kegiatan penutup yang kemudian dilanjutkan dengan tindak lanjut dari pembelajaran yang telah dilakukan hari itu. Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dilaksanakan hari ini. Kegiatan tindak lanjut guru memberikan klarifikasi dari hasil diskusi dalam kegiatan pembelajaran tersebut serta tidak lupa guru memberikan pesan moral kepada peserta didik.

4). Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar atau materi adalah salah satu komponen penting dalam pengembangan pada penelitian yang dilakukan. Bahan ajar disusun berdasarkan : 1) Silabus, 2) Alokasi waktu dalam struktur program, 3) Analisis kebutuhan guru dalam implementasi, 4) Hasil monitoring dan evaluasi.

5). Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Disamping isi bahan ajar tersebut di atas, dalam upaya mengembangkan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 Lembar Kegiatan Peserta Didik di buat memuat tentang : 1) Tujuan pembelajaran tentang implementasi , 2) Kompetensi yang harus dicapai, 3) Petunjuk kerja, 4) Informasi materi ,

1) Uraian tugas kelompok, dan 6) Petunjuk pelaksanaan tugas

6). Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 terdiri dari tahap evaluasi proses dan tahap evaluasi hasil. Evaluasi proses adalah evaluasi yang digunakan selama proses di dalam pembelajaran . Evaluasi ini dilakukan pada saat guru melakukan kegiatan : diskusi, implementasi , kerja sama, dan presentasi hasil kerja kelompok. Evaluasi proses dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan format pengamatan kegiatan guru . Adapun evaluasi hasil dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap

materi dalam penerapan pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023.

## 2. Validasi Produk

Produk awal pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 yang telah dibuat, kemudian divalidasi oleh ahli bidang penelitian pengembangan dan teman sejawat. Sebelum dilakukan validasi peneliti yang ikut sebagai penyusun produk pengembangan media buku saku terlebih dahulu berdiskusi secara lesan untuk menyampaikan semua hal yang berhubungan dengan penelitian pengembangan media buku saku untuk meningkatkan ketrampilan literasi numerasi pada materi lingkaran.

Berdasarkan data yang ada, maka dapat diperoleh rata-rata skor validasi ahli penelitian pengembangan sebagai berikut :

No	Komponen	Skor	Kategori
1	Perencanaan portofolio digital	83	Baik
2	Strategi pembelajarn	81	Baik
3	Materi dalam pembelajaran	80	Baik
4	Media pembelajaran	85	Baik
5	Evaluasi pembelajaran	84	Baik
	<b>Rata rata Skor</b>	<b>82,6</b>	<b>Baik</b>

Skor penilaian dari ahli penelitian pengembangan terhadap produk awal tersebut diatas dapat disajikan pada melalui gambar seperti di bawah ini :

Berdasarkan data di atas, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli pengembangan

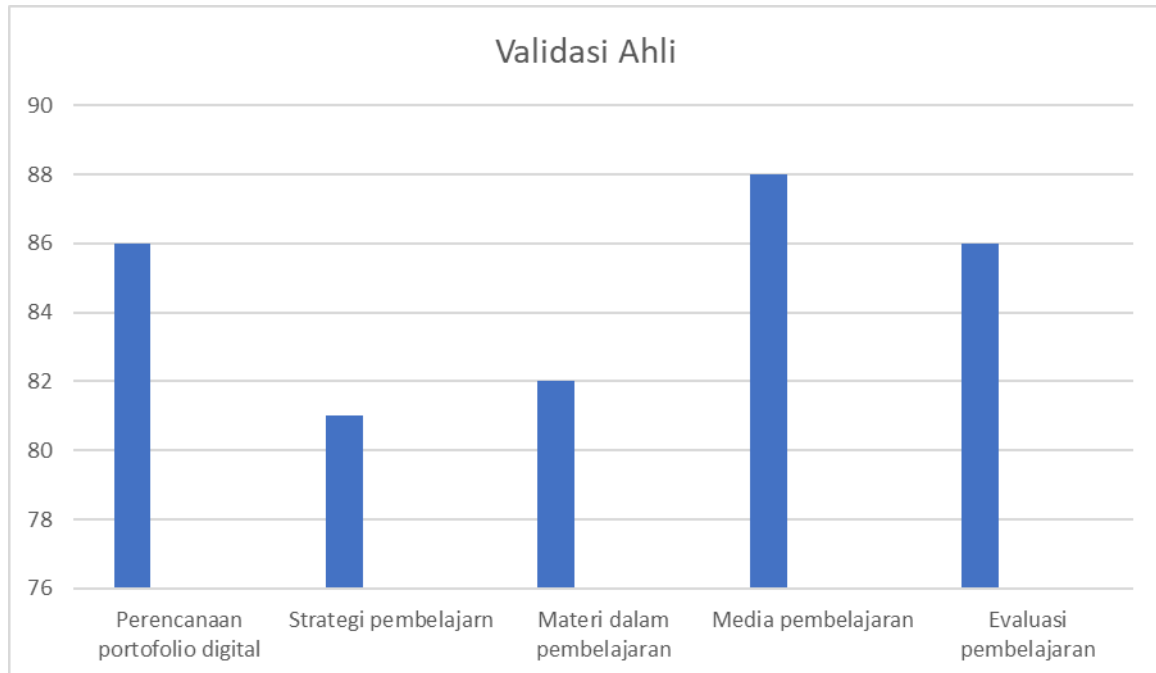


terhadap produk awal, dengan skor rata-rata 82,6. Hal ini berarti produk awal pengembangan media buku saku yang akan diuji cobakan termasuk kategori baik. Kemudian produk awal tersebut divalidasi oleh ahli bidang ahli media Berdasarkan data hasil penilaian diperoleh rata-rata skor dari validasi ahli dihasilkan data seperti di bawah ini :

No	Komponen	Skor	Kategori
1	Perencanaan portofolio digital	86	Baik
2	Strategi pembelajaran	81	Baik
3	Materi dalam pembelajaran	82	Baik

4	Media pembelajaran	88	Baik
5	Evaluasi pembelajaran	86	Baik
	<b>Rata rata Skor</b>	<b>84,6</b>	<b>Baik</b>

Skor penilaian dari ahli bidang penelitian pengembangan terhadap produk awal tersebut diatas dapat disajikan pada melalui gambar seperti di bawah ini :



Berdasarkan data, diperoleh rata-rata skor penilaian ahli bidang ahli media terhadap produk awal, dengan skor rata-rata 84,6 . Hal ini berarti produk awal pengembangan model pengembangan media buku saku untuk meningkatkan ketrampilan literasi numerasi yang akan diuji cobakan termasuk katagori baik .

Berikut juga peneliti sajikan masukan saran yang disampaikan oleh ahli penelitian pengembangan terhadap produk awal pengembangan pengembangan media buku saku untuk meningkatkan ketrampilan literasi numerasi.

### 3. Tabel 4.3 Saran Ahli Pengembangan

No	Komponen	Saran/masukan
1.	Perencanaan portofolio digital	Pada instrumen perencanaan sebaiknya Dalam pembuatan portofolio digital lebih menitik beratkan pada ketrampilan peserta didik dalam menesain sebuah lembar kerja peserta didik
2.	Strategi pembelajaran	Implementasi dari strategi pembelajarannya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
3.	Materi dalam pembelajaran	Penyusunan materi dalam pembelajaran dibuat lebih praktis dan efisien

4.	Media pembelajaran	Media canva dan youtube yang digunakan lebih menarik, sistematis dan praktis
5.	Evaluasi pembelajaran	Evaluasi proses dan evaluasi hasil dilakukan dengan memanfaatkan media buku saku

Di bawah ini juga disajikan oleh peneliti tentang masukan saran ahli media dalam penyusunan penelitian pengembangan media buku saku untuk meningkatkan ketrampilan literasi numerasi:

4. Tabel 4.4 Saran Ahli Media

No	Komponen	Saran/masukan
1.	Perencanaan portofolio digital	Portofolio digital hendaknya mengikuti alur penyampaian setiap materi yang diajarkan di kelas V.
2.	Strategi pembelajaran	Implementasi dari strategi pembelajarannya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
3.	Materi dalam pembelajaran	Penyusunan materi dalam pembelajaran dibuat lebih singkat dan praktis
4.	Media pembelajaran	Media canva dan youtube yang digunakan lebih menarik, sistematis dan praktis
5.	Evaluasi pembelajaran	Evaluasi proses dan evaluasi hasil bisa lebih ditekankan pada peningkatan ketrampilan literasi numerasi peserta Didik

Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli pengembangan dan ahli dan ahli media, selanjutnya dilakukan revisi terhadap produk awal pengembangan. Setelah direvisi produk pengembangan portofolio digital siswa kelas V bisa dinyatakan sebagai produk penelitian yang dianggap layak untuk diuji cobakan.

### 3. Hasil Uji Coba Produk

Ada tiga tahapan uji coba yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini untuk mendapatkan sampel produk pengembangan media buku saku untuk meningkatkan ketrampilan literasi numerasi, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pengembangan media buku saku untuk meningkatkan ketrampilan literasi numerasi.

#### 1). Uji Coba Perorangan

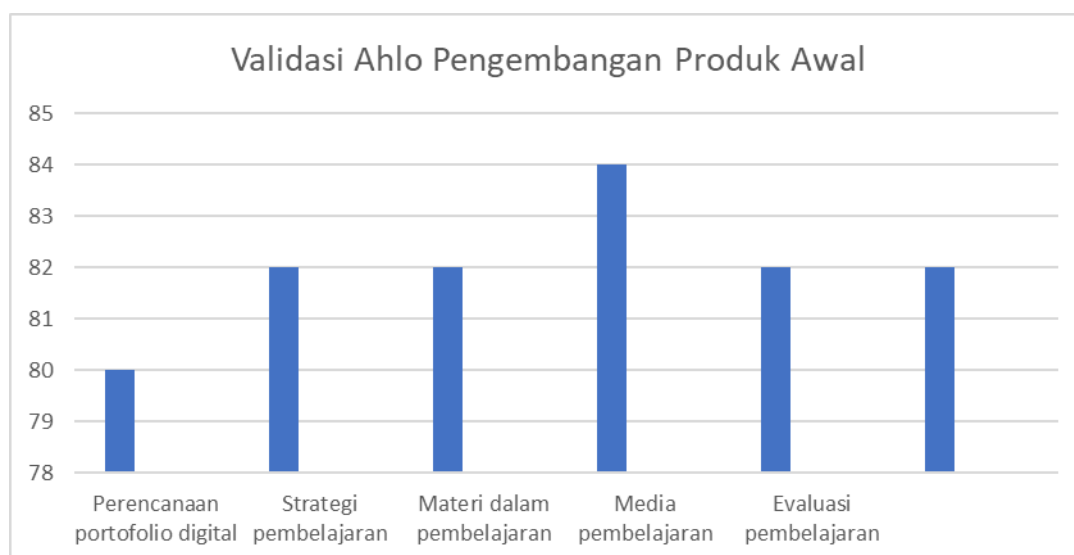
Uji coba perorangan ini dilakukan bertujuan untuk : (1) mengetahui pengetahuan peserta didik uji coba terhadap produk penerapan media buku saku pada materi lingkaran , (2) melihat kesesuaian produk pengembangan dengan kebutuhan pembelajaran dalam penerapan media buku saku pada materi lingkaran , serta (3) mengetahui tanggapan peserta

ujicoba terhadap produk portofolio digital yang dikembangkan. Untuk mendapatkan informasi tersebut, dilakukan ujicoba perseorangan dengan responden terdiri dari 8 siswa dari kelas V yang dibagi menjadi 2 pasangan. Secara terpisah setiap pasangan diminta untuk : 1) Mengerjakan atau mengisi instrument penelitian, 2). menelaah produk model pengembangan, 3). melaksanakan diskusi dengan pasangannya tentang portofolio digital i pada materi kelas V yang dikembangkan dalam penelitian ini. Untuk validitas dan agar siswa tidak kesulitan maka pelaksanaa uji coba dengan didampingi oleh guru.

Setelah melakukan uji coba perorangan, masing masing siswa peserta uji coba mengisi angket dan mengisi instrumen panduan wawancara berdasarkan kenyataan dan pengalaman yang dialami selama melaksanakan uji coba produk pengembangan. Angket tersebut diberikan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, serta saran-saran dari siswa uji coba. Data yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan. Berikut disajikan hasil ujicoba perorangan dari produk pengembangan portofolio digital siswa kelas V. Berdasarkan analisis dari hasil uji coba peorangan, diperoleh skor rata-rata masing- masing produk pengembangan, yaitu : Berdasarkan data, diperoleh rata-rata skor validasi pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 terhadap produk awal dengan data sebagai berikut :

No	Komponen	Skor	Katagori
1	Perencanaan portofolio digital	80	Baik
2	Strategi pembelajaran	82	Baik
3	Materi dalam pembelajaran	82	Baik
4	Media pembelajaran	84	Baik
5	Evaluasi pembelajaran	82	Baik
	<b>Rata rata Skor</b>	<b>82</b>	<b>Baik</b>

Skor penilaian dari hasil uji perorangan terhadap produk awal tersebut diatas dapat disajikan pada melalui gambar seperti di bawah ini :



Berdasarkan data, diperoleh rata-rata skor penilaian hasil uji coba perorangan terhadap produk awal, dengan skor rata-rata 82 . Hal ini berarti produk awal pengembangan model

pengembangan portofolio digital siswa kelas V yang akan diuji cobakan termasuk katagori baik.

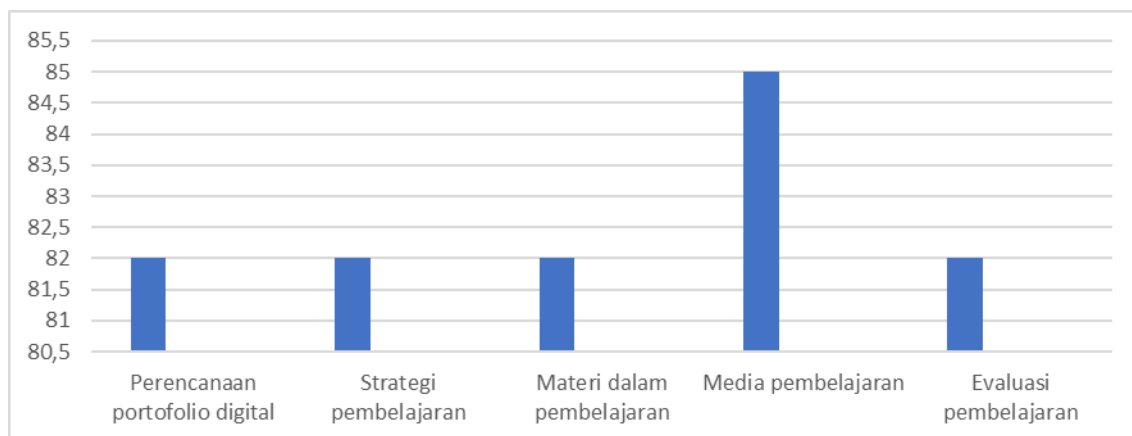
## 2). Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mencapai tujuan: 1) menguji kesesuaian dari produk pengembangan portofolio digital kelas V, 2) melihat hasil ujicoba dari produk pengembangan model pengembangan portofolio digital siswa kelas V, dan 3) melihat prediksi kelompok tentang efektifitas produk pengembangan. Setelah melalui uji perorangan, dan terdapat perbaikan- perbaikan komponen produk pengembangan, langkah berikutnya pengembangan model pengembangan portofolio digital diujicobakan kepada 2 kelompok siswa, yang yang diambil satu kelompok dari siswa kelas V dan satu kelompok lain dari siswa kelas V, masing- masing kelompok terdiri dari 6 orang siswa, selanjutnya kelompok tersebut bekerjasama mengerjakan instrumen yang telah disediakan, yakni soal soal yang menjadi produk pengembangan dalam penelitian ini. Sebagai gambaran, dapat dijelaskan bahwa uji coba dilaksanakan oleh masing masing kelompok untuk mengaplikasikan penerapan pengembangan portofolio digital siswa kelas V, 4) untuk mendapatkan informasi tentang hasil uji coba kelompok, maka masing- masing kelompok berdiskusi untuk memberi informasi atau masukan pada peneliti tentang hasil uji coba sesuai dengan tujuannya melalui wawancara. Setelah uji coba kelompok, masing masing kelompok berdiskusi mengisi angket, dan menyerahkan dokumen hasil kerja kelompok. Angket tersebut diberikan untuk mengetahui pendapat, tanggapan, serta saran- saran responden untuk memperbaiki model yang diujikan.

Dari data yang sudah ada, diperoleh rata-rata skor validasi pengembangan portofolio digital siswa kelas V. Berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil pengembangan portofolio digital siswa kelas V terhadap produk awal dengan data sebagai berikut :

No	Komponen	Skor	Katagori
1	Perencanaan portofolio digital	82	Baik
2	Strategi pembelajaran	82	Baik
3	Materi dalam pembelajaran	82	Baik
4	Media pembelajaran	85	Baik
5	Evaluasi pembelajaran	82	Baik
	<b>Rata rata Skor</b>	<b>82,6</b>	<b>Baik</b>

Skor penilaian dari hasil uji kelompok kecil terhadap produk awal tersebut diatas dapat disajikan pada melalui gambar seperti di bawah ini :



Berdasarkan data, diperoleh rata-rata skor penilaian hasil uji coba kelompok kecil terhadap produk awal, dengan skor rata-rata 82,6 . Hal ini berarti produk awal pengembangan model pengembangan portofolio digital yang akan diuji cobakan termasuk katagori baik.

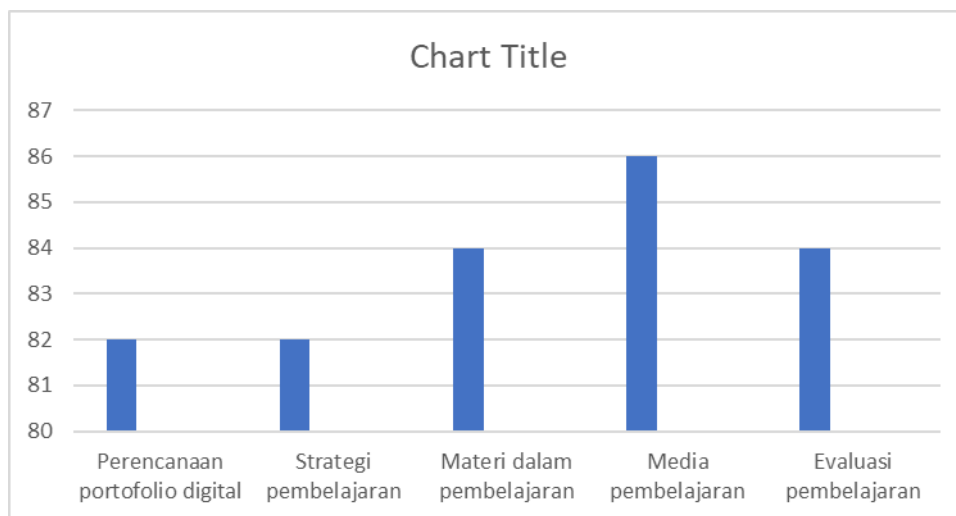
### 3). Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 23 siswa dari semua kelas V . Uji coba kelompok besar ini sama dengan yang dilakukan pada kelompok kecil untuk mencapai tujuan: 1) menguji kesesuaian produk pengembangan yang diajukan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. 2) melihat proses aplikasi produk pengembangan portofolio digital siswa kelas V dalam kerja kelompok, dan 3) melihat efektifitas produk pengembangan portofolio digital kelas V .Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar ini hakekatnya sama yaitu sama-sama uji coba kelompok, hanya saja peneliti ingin membuktikan apakah masukan tentang hasil uji coba kelompok kecil dengan ke lompok besar terdapat perbedaan. Untuk mengetahui hasil uji coba dilakukannya melalui mengamati proses implementasi portofolio digital dalam pembelajaran , wawancara dengan responden, dan pengisian angket.

Dari data yang sudah ada, diperoleh rata-rata skor validasi pengembangan portofolio digital siswa kelas V .Berdasarkan hasil ujicoba kelompok besar pengembangan portofolio digital siswa kelas V terhadap produk awal dengan data sebagai berikut :

No	Komponen	Skor	Katagori
1	Perencanaan portofolio digital	82	Baik
2	Strategi pembelajaran	82	Baik
3	Materi dalam pembelajaran	84	Baik
4	Media pembelajaran	86	Baik
5	Evaluasi pembelajaran	84	Baik
	<b>Rata rata Skor</b>	<b>83,6</b>	<b>Baik</b>

Skor penilaian dari hasil uji kelompok besar terhadap produk awal tersebut diatas dapat disajikan pada melalui gambar seperti di bawah ini :



Berdasarkan data, diperoleh rata-rata skor penilaian hasil uji coba kelompok besar terhadap produk awal, dengan skor rata-rata 83,6 . Hal ini berarti produk awal pengembangan model pengembangan portofolio digital siswa kelas V yang akan diuji cobakan termasuk kategori baik.

#### 4. Evaluasi Efektivitas Model

Untuk mengukur efektifitas pengembangan portofolio siswa kelas V , peneliti menggunakan acuan kajian pustaka tentang efektivitas model bab II . Secara garis besar ukuran efektivitas model ditentukan oleh : 1) target kuantitas produk pengembangan model yang tercapai, 2). Target kualitas produk pengembangan, 3) target waktu yang digunakan untuk pengembangan model, dan 4) kebermanfaatan dari produk pengembangan portofolio digital siswa kelas V. Peneliti juga mengukur secara kualitatif efektivitas ini dengan menilai minat siswa dalam pembelajaran mengaplikasikan model yang telah dirancang dan diuji cobakan dalam penelitian ini.

Untuk mengukur efektivitas, diantaranya melalui menghitung prosentase ketercapaian kualitas produk pengembangan. Perhitungan ini didasarkan pada penilaian dari responden yang terdiri dari : para validator, siswa peserta uji coba perorangan, siswa uji coba kelompok kecil dan siswa uji coba kelompok besar.

Berdasarkan data hasil penelitian yang terurai di atas peneliti menyusun tabel prosentasi ketercapaian kualitas produk pengembangan model sebagai berikut :

No	Penilai	Nilai	Prosentase
1.	Validasi ahli pengembangan	82,6	82,6 %
2.	Validasi Ahli bidang/media	84,6	84,6 %
3.	Peserta ujicoba perorangan	82	82 %
4.	Peserta ujicoba kelompok kecil	82,6	82,6 %
5.	Peserta ujicoba kelompok besar	83,6	83,6 %
	Rata rata	83,08	83,08 %

Berdasarkan analisis data di atas, diperoleh rata-rata skor dari penilaian responden sebesar 83,08 %. Hal ini berarti kualitas produk pengembangan model termasuk kategori baik dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran melalui portofolio digital siswa kelas V. Peneliti sebagai pengembang masih perlu melakukan refleksi sehingga bisa menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik lagi.

## **5. Pembahasan**

Berdasarkan hasil uji coba perorangan, kelompok kecil maupun kelompok besar, serta melalui responden, telah diketahui bahwa produk Pengembangan mengembangkan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan baik dan memenuhi syarat untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pengembangan mengembangkan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 dianggap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang bertujuan juga untuk meningkatkan ketrampilan dan prestasi peserta didik . Melalui pengembangan portofolio digital ini akan dibiasakan untuk bersikap kreatif dan inovatif. Portofolio digital erupakan salah satu bentuk produk yang sesuai diimplementasikan dalam semua materi pembelajaran di klas V yang dapat mengukur porses belajar peserta didik.

Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar masih dalam lingkup kecil, tetapi kegiatan pembelajaran ini memiliki tujuan besar yaitu sebagai dasar dan bekal untuk pemecahan masalah sehari- hari. Ketrampilan memahami sebuah materi pembelajaran diperlukan oleh peserta didik yang di dalamnya terdapat informasi dalam berupa angka, simbol, gambar, tabel, grafik, bagan dan lain- lain. Untuk itulah diperlukan cara yang tepat dalam memotivasi peserta didi agar lebih tertarik untuk memahami matari pembelajarannya. Portofolio digital melalui media youtube dan canva dikembangkan sejak dini kepada peserta didik khususnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran karena cara pengaplikasian kedua plafon tersebut relative lebih mudah karena dapat menggunakan gadget yang merupakan sesuatu yang sangat disukai peserta didik. Dengan tujuan untuk membuat portofolio digital yang lebih baik dan lengkap juga dapat mengurangi dampaka negative penggunaan gadget bagi peserta didik karena mereka mampu mengaplikasikan kedalam sesuatu yang lebih bermanfaat. Akan tetapi masih perlu pendampingan yang terus menerus untuk memastikan peserta didik tetap berada dalam alur pembelajaran yang diharapkan.

Portofolio digital memalui media youtube dan canva bisa digunakan sebagai media bagi peserta idik lebih berekspresi karena mampu mewadahi tipe gaya belajar peserta didik yang visual, auditori maupun kinestetik. Dan pemanfaatan gadget tersendiri sudah merupak magnet yang dapat menarik peserta didik untuk lebih memahami terkait materi pembelajaran yang akan dipelajari sehingga secara ytidak lanagsung peserta didik dapat meningkatkan ketrampilan dan prestasi belajarnya.

Portofolio digital merupaka sesuatu hal yang baru peserta didik dimana didalamnya banyak seakli tantangan yang harus diharus dihadapi pesreta didik mulai dari cara mengaplikasikan youtube dan canva yang butuk ekstra kerja keras dalam memahami tahapan- tahapannya sehingga menghasilkan produk yang baik serta kemampuan menguasai sebuah materi pembelajaran di kelas V yang harus dimiliki peserta didik untuk diolah dalam media youtube ( Video , Voice) dan canva ( PPT, Infografis, Mainmap).

Portofolio digital memalui media youtube dan canva mampu mendorong semangat belajar peserta didik karena selama masa pandemic yang setiap peserta didik menjadi generasi yang sanagt nilai bergantung gadget ini, untuk itulah dengan portofolio digital bisa lebih memberikan cara pengaplikasian gadget yang baik dan bermanfaat bagi perkembangan kecerdasan peserta didik.

Menyusun portofolio digital memerlukan beberapa langka- langka , yakni : 1) Menentukan judul dan sub judul yang tepat. Penentuan judul dan sub judul merupakan hal

yang berguna dalam membantu menjelaskan materi portofolio digital dan dapat membantu konsisten dalam topik pembahasan. Judul portofolio digital direkomendasikan untuk memilih ide pokok yang spesifik dan tidak luas serta mempertimbangkan kebutuhan sasaran, atau calon pembaca. 2) Membuat susunan yang rasional dan pola yang kongkret. Sejatinya portofolio digital memiliki tujuan untuk menunjukkan pada pembaca seperti apa menyiapkan atau melakukan kegiatan serta tugas tertentu. Mesti ada proses atau kegiatan yang wajib diikuti. Oleh karenanya harus ada panduan pemilihan untuk orang yang melakukan kegiatan itu. Mengerjakan sesuatu tersebut dapat membantu mengklompokan kegiatan menyusun isi dari portofolio digital. 3) Mengaplikasikan tehnik atau desain yang sesuai. Membuat portofolio digital bukan hanya sekedar menulis saja akan tetapi memiliki skala pembaca yang mencakup banyak hal sehingga benar-benar dipikirkan dan dirancang secara hati-hati. Penyusunan isi portofolio digital dilakukan tersistem yang dimulai dari perencanaan judul, pokok materi, pembuatan desain/ pengeditan video perlangkah. 4) Membuat tampilan yang menarik. Secara umum pembaca akan menilai dari tampilan terlebih dahulu. Tampilan yang baik akan menarik minat pembaca untuk mencoba membuat portofolio digital.

Dalam penyusunan portofolio digital sebagai media elektronik menggunakan panduan dibawah ini: a) penampilan judul dan materi hendaknya memiliki inti kompetensi dasar atau materi pokok yang harus diraih oleh peserta didik. b) penyusunan bahan ajar perlu mempertimbangkan hal-hal berikut yaitu, tampilan disusun secara jelas, terkesan menarik, bahasa sederhana, dapat menguji pemahaman, adanya motivasi, mudah dimengerti dan dibaca.

Terdapat empat aspek yang wajib dipenuhi oleh portofolio digital yaitu: 1) Aspek materi terdapat kajian yang selaras dengan pedoman atau kurikulum, terdapat bahan bacaan yang tepat agar tecapaisuai dengan yang diharapkan, sajian isi materi memang benar adanya yaitu materi kajian dalam bidang keilmuan. Mempunyai manfaat untuk kehidupan dan penyajian materi sudah seimbang antara materi dasar dan penunjang. 2) Aspek sajian, dikatakan baik sebuah portofolio digital harus menyajikan materi yang lengkap selaras dengan keinginan belajar yang berlandaskan kebutuhan peserta didik dan menyajikan materi yang dengan mudah dipahami dan tidak membosankan ketika dibaca. 3) Aspek bahasa dan keterbacaan, pengutaraan materi pada portofolio digital berkaitan dengan tingkat kesederhanaan bahasa warag belajar. 4) Aspek grafika, hal ini menyangkut bentuk desain portofolio digital yaitu warna, huruf, ilustrasi dan sound efek sehingga portofolio digital disenangi oleh siswa karena pengemasan yang baik dan pada akhirnya diminati pembacanya.

Portofolio digital adalah salah satu bentuk produk hasil belajar siswa dalam bentuk elektronik yang memiliki kelebihan 1). Mudah dibawa ke mana saja. 2). Daya ketahanan yang lebih lama karena ia tersimpan di alam maya atau di dalam berbagai medium. 3). Boleh berbagi dengan semua orang, dengan cara meng-upload kannya ke media social seperti Facebook, Instagram, Behance, Pinterest, Google Plus, deviant art dan sebagainya. 4). Mampu meningkatkan kreatifitas dan semangat belajar lebih meningkat untuk terus menghasilkan portofolio yang terbaik.

Kekurangan portofolio digital sebagai berikut: 1). Membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan 2) membutuhkan media elektronik berupa Hp atau komputer 3) membutuhkan koneksi internet.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

- 1) Penelitian ini telah berusaha untuk mengembangkan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 secara terencana dan tersusun. Penelitian pengembangan ini telah dilakukan berdasarkan pada aspek teoritis dan empiris merupakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analyze – Design – Develop –Implement - Evaluate) berdasar teorinya Branch (2009)
- 2) Produk pengembangan pada penelitian ini terdiri dari: Portofolio digital,RPP, Bahan ajar Pendapatn Nasional, lembar kegiatan penilaian diri siswa, dan evaluasi Produk pengembangan tersebut telah melalui proses validasi oleh ahli penelitian pengembangan dan ahli bidang/media. Validasi ini dijadikan acuan untuk memperbaiki dan merevisi produk pengembangan dalam penelitian ini.
- 3) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mengalami revisi, selanjutnya diuji cobakan melalui ujicoba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba, dan kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba produk, model pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 dianggap baik dan tepat untuk diaplikasikan dengan skor efektivitas 83,03. Namun perlu ada upaya penyempurnaan produk pengembangan portofolio digital agar semakin sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran matematika.
- 4) Berdasarkan analisis kuantitas produk pengembangan, kualitas produk pengembangan, fungsi atau kebermanfaatan produk pengembangan portofolio digital siswa kela V, maka produk pengembangan portofolio digital siswa kelas V SDN Bulukerto 01 melalui media youtube dan canva Tahun pelajaran 2022/2023 bisa dianggap efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran siswa kelas V di SDN Bulukerto 01 Kota Batu .

## 2. Saran

- 1) Guru berusaha untuk membuat inovasi - inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang beraneka ragam agar pembelajaran lebih menyenangkan,menciptakan siswa aktif, kreatif, inovatif, serta peserta didik bisa mandiri.
- 2) Perlu ada penelitian tentang pengembangan penyusunan google sites dengan memanfaatkan akun belajar id untuk mengakomodir portofolio digital yang telah dibuat.
- 3) Pada kesempatan yang lain diperlukan pengembangan model yang lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berdasar standar proses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Wijaksono, Fani Keprila Prima. 2022.Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Savio1 . Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Indonesia
- Arends . (2007). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* .Jakarta : Bumi. Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2016). Media Pembelajaran, edisi revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Branch Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC. 2009.
- Denis McQuail. 1987. *Mass Communication Theory* (Teori Komunikasi Massa). Jakarta: Erlangga.
- Diny Syarifah Sany. 2014. Pengembangan Visual Portofolio Digital Berbasis Augmented Reality Menggunakan Kartu Tanda Penduduk Dan Android. Program Studi Teknik Informatika Universitas Suryakencana dsy.sany@gmail.com Agus Suheri Program

- Studi Teknik Informatika Universitas Suryakencana [ashriesuci@gmail.com](mailto:ashriesuci@gmail.com).  
<file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/464-1469-2-PB.pdf>.
- Flew, T. (2008).** *New Media : an introduction*. New York : Oxford University Pers.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2 karyawan [PayPal](#) pada Februari 2005
- Hadi, Sutrisno. 2013. Metodologi Research Jilid 3. Yogyakarta :
- Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi. Pembelajaran, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah, Nina Lamatenggo, Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran (Jakarta: PT. Hizair. (2013). Kamus lengkap bahasa Indonesia. Jakarta: Tamer.
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA. Press.
- Lestari, Renda. 2017. Penggunaan YouTube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. Makalah Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. (Online), (<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9566/68.pdf?sequence=1&isAllowed=y>)
- Lestari, Renda. 2020. (tt.), Penggunaan YouTube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. Makalah Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, jurnal pendidikan, hal. 609
- Moh Nazir. 2003. Metode Penelitian. Jakarta : Ghalia Indonesia, 2003
- Mudinillah dkk., (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi. Antar Keluarga . Bandung: UPI Press.
- Nunuk Suryani, dkk (2012). Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta : Ombak.
- Resmini, N., dkk. (2009). Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan. Sastra Indonesia. Bandung: UPI Press.
- Rusman, Model- model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: Rajawali Pers cet 5, 2014), h. 229
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,. Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. Tarigan, B.
- Sunariyah (2011). Portofolio dan investasi, Konisius, Yogyakarta.
- Suryani, Nunuk. Ahmad Setiawan dan Aditin Putra. (2018). Media Pembelajaran Inovatif
- Susilana Rudi, Riyana Cepi. 2008. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva. Sebagai Media Pembelajaran Pada. Mata Pelajaran Dasar Listrik dan. Elektronika. VoteTEKNIKA: Jurnal. Vocational ...
- Tri Umi Faridah Hayati . 2022. Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. Fakultas Pascasarjana, Universitas Sarjanawiyata <file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/1715-Article%20Text-5826-1-10-20220127.pdf>
- Triningsih, (2021). “Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan. Menyajikan Teks Tanggapan
- Ucu Purnamawanti, Herawati, Widayarsi . 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 di MI Al Khoeriyah Kabupaten Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia Email: Jurnal Teknologi Pendidikan. <file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/167-Article%20Text-471-1-10-20230410.pdf>.

- Usman Hamid, Dynamo. 2015. : Digital Nation Movement. (Yogyakarta : Bentang Pustaka.
- Wulandari & Mudinillah, 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2...
- Yesi Maylani Kartiwi, Yeni Rostikawati. 2022. Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. IKIP Siliwangi2. Jurnal Smantik. <https://media.neliti.com/media/publications/492527>
- .