



## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI FUNGSI KOMPOSISI KELAS XI SMK

Alfina Ainaya Malihah<sup>1</sup>, Sumargiyani<sup>2</sup>✉

### Info Artikel

#### Article History:

Received July 2022

Revised May 2023

Accepted June 2023

#### Keywords:

ADDIE, Canva Application, Composition Function, Learning Videos

#### How to Cite:

Malihah, A.A.,  
Sumargiyani. (2023)  
Pengembangan Video  
Pembelajaran  
Menggunakan Aplikasi  
Canva Pada Materi Fungsi  
Komposisi Kelas XI SMK.  
*Jurnal Silogisme: Kajian  
Ilmu Matematika dan  
Pembelajarannya*, 8 (1),  
halaman (31-38).

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan video pada materi fungsi komposisi dengan menggunakan aplikasi Canva serta memperoleh video pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Penelitian yang digunakan termasuk jenis penelitian berupa penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan model ADDIE mencakup Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Subjek uji coba pada penelitian ini peserta didik kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebanyak 27 orang. Hasil penelitian penilaian dari ahli materi dinyatakan valid dengan persentase 86,66% yang termasuk kategori sangat baik, hasil penilaian dari ahli media dinyatakan valid dengan persentase 88,66% dengan kategori sangat baik. Untuk hasil dari respon peserta didik pada uji coba kelas kecil persentase 92,26% termasuk kategori sangat praktis dan pada uji coba kelas besar dengan persentase 85,43% termasuk kategori sangat praktis sehingga video pembelajaran dinyatakan praktis. Hasil pretest sebelum menggunakan video pembelajaran dengan rata-rata 34,26 dan setelah menggunakan video hasil posttest dengan rata-rata 75,37 mengalami peningkatan hasil belajar sehingga video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran pada materi fungsi komposisi ini valid, praktis dan efektif untuk proses pembelajaran

### Abstract

The purpose of this study was to develop videos on compositional function material using the Canva application and to obtain valid, practical and effective learning videos. The research used includes the type of research in the form of research and development (Research and Development), with the ADDIE model covering Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The test subjects in this study were 27 students of class XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. The results of the assessment research from material experts were declared valid with a percentage of 86.66% which was included in the very good category, the results of the assessment from media experts were declared valid with a percentage of 88.66% in the very good category. For the results of student responses in the small class trial the percentage of 92.26% is in the very practical category and in the large class trial with a percentage of 85.43% it is in the very practical category so that the learning video is declared practical. The results of the pretest before using the learning video with an average of 34.26 and after using the video the posttest results with an average of 75.37 experienced an increase in learning outcomes so that the learning video developed was declared effective. It can be concluded that the product developed in the form of a learning video on the composition function material is valid, practical and effective for the learning process

## **PENDAHULUAN**

Sejak akhir tahun 2019, seluruh negara di dunia mengalami musibah yaitu wabah penyakit Coronavirus 2019 atau Covid-19. Coronavirus merupakan suatu penyakit yang dapat menular timbulnya virus ini dikarenakan sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (SARS-CoV-2) (Siahaan, 2020; Supriatna, 2020). Virus ini menyebabkan dampak pada berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memberikan kebijakan sesuai surat edaran Nomor 4 tahun 2020 mengenai pelaksanaan pembelajaran dilakukan dari rumah atau pembelajaran jarak jauh untuk memutus rantai penyebaran corona virus (Astini, 2020) (Dewi, 2020).

Pembelajaran jarak jauh menjadi solusi terbaik supaya dapat meminimalisir penyebaran Covid-19. Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring adalah suatu pembelajaran yang kegiatannya dilakukan secara tidak langsung atau tanpa tatap muka, namun melalui bantuan platform untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang jarak jauh (Handarini & Wulandari, 2020). Berbagai platform digunakan untuk mendukung pembelajaran di masa pandemi ini. Pemanfaatan teknologi menggunakan media pembelajaran untuk dijadikan sebagai perantara yang memudahkan belajar mengajar serta memikat minat dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang sistematis dan inovatif untuk mewujudkan keefektifan dalam tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta mengamati kondisi selama kegiatan pembelajaran (Khotimah, 2021) (Khatimah et al., 2021). Media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu media dalam bentuk teknologi cetak, audio-visual, teknologi yang berdasarkan computer, dan teknologi cetak dan computer (Fitri & Ardipal, 2021). Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya media audio visual berupa video pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk belajar. Media video pembelajaran merupakan suatu media yang menarik minat belajar sehingga dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar (Utami et al., 2020).

Pendidik dan peserta didik dapat mudah melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan lainnya dengan menggunakan aplikasi Canva karena penyajian bahan ajar atau materi yang memikat daya tarik dalam belajar (Triningsih, 2021). Aplikasi Canva merupakan sebuah aplikasi online yang bersifat berbayar dan gratis yang mudah digunakan untuk merancang suatu media pembelajaran dengan berbagai template yang ada (Irkhamni et al., 2021; Rahmatullah et al., 2020). Media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva memiliki kelebihan yaitu dapat mempermudah serta menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran, tidak harus menggunakan laptop namun bisa melalui ponsel, memiliki resolusi gambar yang baik, dan juga mempermudah guru menjelaskan materi pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021; Tanjung & Faiza, 2019). Oleh karena itu, Aplikasi Canva dapat dijadikan referensi aplikasi pembuatan media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas XI di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring yaitu Electronic Learning yang berupa modul atau materi, video pembelajaran dan soal evaluasi. Guru lebih sering menggunakan modul/materi untuk dipelajari peserta didik secara mandiri sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diberikan. Video pembelajaran yang dibuat oleh guru yaitu merekam dengan bantuan power point yang masih sederhana dengan durasi lebih dari 10 menit. Materi matematika yang belum dikuasai oleh peserta didik yaitu fungsi komposisi dikarenakan peserta didik lupa ataupun belum paham materi aljabar. Pada materi fungsi komposisi berulang kali peserta didik dapat melakukan kesalahan yang sama seperti kesalahan menggunakan data, kesalahan interpretasi data dan kesalahan teknis (Kolins et al., 2020).

Penelitian sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk materi fungsi komposisi yaitu (Rahmayanti et al., 2020) dalam penelitiannya untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis berbantuan aplikasi Videoscribe. Penelitian sebelumnya yang

mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yaitu (Hapsari & Zulherman, 2021) dalam penelitiannya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada materi gaya dan gerak. Keterbaruan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah produk berupa video pembelajaran dengan penjelasan pengertian, contoh dan sifat-sifat materi fungsi komposisi pada kelas XI SMK menggunakan animasi yang menarik berbantuan aplikasi Canva yang sepengetahuan peneliti belum ada pada materi fungsi komposisi kelas XI SMK. Video tersebut dibuat semenarik mungkin ke dalam dua bagian yaitu video pertama, menyajikan penjelasan mengenai pengertian fungsi komposisi serta contoh dalam kehidupan sehari-hari dan video kedua, menyajikan penjelasan sifat-sifat fungsi komposisi beserta contohnya. Oleh karena itu, tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada materi fungsi komposisi kelas XI SMK.

## METODE

Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah suatu jenis penelitian yang tujuannya untuk melakukan penemuan yang menurut metode campuran, terstruktur dan terukur (Sidabutar & Refflina, 2022). Model dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Alur dalam penelitian ADDIE yang dilakukan dengan 5 tahap yaitu, Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) (Ma'arif et al., 2021)

Subjek uji coba yang digunakan penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI TKR SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 5 orang yang diambil secara acak untuk uji coba kelas kecil dan 27 orang sebagai uji coba kelas besar. Instrumen pengumpulan data berupa instrumen angket yang terdiri dari angket ahli materi dan angket ahli media untuk mengetahui kevalidan video pembelajaran yang dikembangkan dan angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu pertama, analisis data kualitatif yang diperoleh dari masukan validator serta wawancara guru matematika kelas XI dan kedua, analisis kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media, penilaian ahli materi serta respon peserta didik. Data yang telah dikumpulkan berupa penilaian dari ahli media, ahli materi dan respon peserta didik selanjutnya dihitung persentase kevalidan dan kepraktisan dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Dari hasil perhitungan persentase validasi selanjutnya dikategorikan dengan menggunakan seperti Tabel 1, berikut.

Tabel 1. Persentase Kriteria Kevalidan dan kepraktisan Video Pembelajaran

No	Persentase	Kriteria
1	81% – 100%	Sangat Baik
2	61% – 80%	Baik
3	41% – 60%	Kurang Baik
4	21% – 40%	Tidak Baik
5	0% – 20%	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Hapsari & Zulherman, 2021)

Video pembelajaran dapat dinyatakan valid dan praktis apabila nilai skor rata-rata dalam persentase minimal dalam kategori baik.

Data hasil tes diperoleh dari nilai pretest dan posttest, kemudian dihitung nilai rata-rata. Video pembelajaran dapat dikatakan efektif jika diperoleh rata-rata nilai posttest lebih besar dari nilai pretest. Perhitungan rumus yang digunakan dalam menghitung hasil pretest dan posttest yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai Rata-rata

$\sum_{i=1}^n x_i$  = jumlah hasil nilai tes

$n$  = jumlah siswa

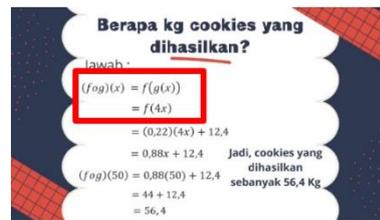
## HASIL

Produk penelitian ini berupa video pembelajaran pada materi fungsi komposisi kelas XI yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dengan model ADDIE. Tahap Analisis (*Analysis*), dilakukan dengan mengumpulkan informasi kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik peserta didik kemudian dianalisis. Tahap Perencanaan (*Design*), yaitu tahapan sebelum produksi berupa penyusunan produk yang dikembangkan dan instrumen penelitian. Tahap Pengembangan (*Development*) yaitu tahap produksi video pembelajaran dan validasi video pembelajaran. Pada tahap validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapat masukan sebagai acuan perbaikan sehingga produk dinyatakan valid untuk diimplementasikan. Berikut beberapa bagian video pembelajaran sebelum dan sesudah revisi berdasarkan penilaian, kritik dan saran dari ahli materi. ( Gambar 1 -10).

### 1. Konsistensi penulisan rumus $(f \circ g)(x)$ dan $((f \circ g) \circ h)(x)$



Gambar 1. Sebelum Revisi



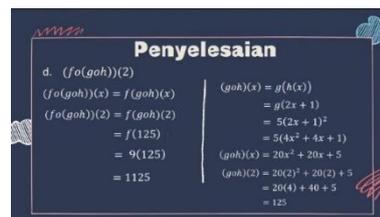
Gambar 2. Sesudah Revisi

Berikut ini bagian video sebelum dan sesudah revisi sesuai masukan dari ahli media.

### 1. Ada size font terlalu kecil



Gambar 3. Sebelum Revisi

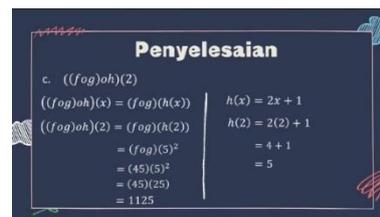


Gambar 4. Sesudah Revisi

### 2. Antara background dan warna tulisan kurang kontras

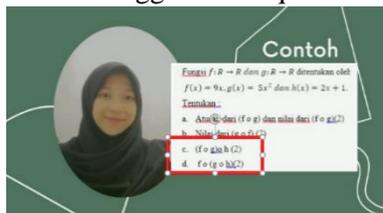


Gambar 5. Sebelum Revisi



Gambar 6. Sesudah Revisi

### 3. Rumus menggunakan equation



Gambar 7. Sebelum Revisi



Gambar 8. Sesudah Revisi

### 4. Tulisan dimunculkan satu persatu



Gambar 9. Sebelum Revisi



Gambar 10. Sesudah Revisi

### 5. Jangan cepat pindah videonya dan penjelasan terlalu cepat

Setelah diberikan masukan serta saran dari ahli media dan ahli materi, selanjutnya video diperbaiki kemudian mendapatkan penilaian dari pada ahli melalui angket. Data hasil penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2 dan data hasil penilaian dari ahli media seperti terdapat pada Tabel 3, berikut.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Nama Validator	Aspek Kelayakan Isi	Skor Penilaian		Skor total
			Aspek Kelayakan Penyajian	Aspek Kelayakan Bahasa	
1	Validator I	25	22	18	65
2	Validator II	28	21	16	65
Jumlah		53	43	34	<b>130</b>
Persentase Kevalidan		83,33%	86%	85%	<b>86,66%</b>
Kriteria		<b>Sangat Baik</b>			

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Nama Validator	Aspek Kelayakan Tampilan	Aspek Kelayakan Kegrafikan	Skor total
1	Validator I	44	23	67
2	Validator II	45	21	66
Jumlah		89	44	<b>133</b>
Persentase Kevalidan		89%	88%	<b>88,66%</b>
Kriteria		<b>Sangat Baik</b>		

Tahap implementasi untuk memperoleh uji kepraktisan dari respon peserta didik setelah diberikan produk yang dikembangkan melalui angket. Dilakukan uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar. Uji coba kelas kecil kepada 5 peserta didik Berdasarkan hasil uji coba kelas kecil diperoleh data sebagai pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Data Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelas Kecil

Responden	Skor Total
5 Peserta didik kelas XI TKR SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta	346
Persentase Kepraktisan	92,26%
Kriteria	<b>Sangat Praktis</b>



Selanjutnya, uji coba kelas besar kepada 27 peserta didik di kelas XI TKR di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Berikut hasil uji coba kelas besar seperti pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Data Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelas Besar

Responden	Skor Total
27 Peserta didik kelas XI TKR SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta	1730
Persentase Kepraktisan	85,43%
Kriteria	Sangat Praktis

Untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan data diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Adapun hasil tes peserta didik terdapat pada Tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Tes Peserta Didik

	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Jumlah	925	2035
Rata-Rata nilai	34,26	75,37

Pada tahap evaluasi, untuk mengetahui produk berupa video yang dikembangkan layak. Data hasil analisis kevalidan diperoleh dari ahli media dan ahli materi, analisis kepraktisan dari respon peserta didik dan keefektifan video pembelajaran dari hasil pretest dan posttest.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran. Berdasarkan tabel 3 diatas penilaian oleh ahli materi bahwa pada aspek pembelajaran diperoleh bahwa rata-rata persentase validasi materi diperoleh persentase 86,66% menunjukkan bahwa materi fungsi komposisi dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* termasuk ke dalam kriteria “sangat baik” maka video pembelajaran dinyatakan valid untuk digunakan. Berdasarkan tabel 4 diatas data penilaian oleh ahli materi diperoleh bahwa rata-rata persentase validasi materi diperoleh persentase 88,66% menunjukkan bahwa media dalam video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* termasuk ke dalam kriteria “sangat baik” maka video dinyatakan valid untuk digunakan. Video pembelajaran ini dinyatakan valid seperti dalam penelitian (Rahmayanti et al., 2020) yang menyatakan video pembelajaran valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli baik ahli media maupun ahli materi kemudian dilakukan penelitian kepada peserta didik menggunakan angket. Berdasarkan tabel 5 diatas, hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil yang telah dilakukan kepada 6 peserta didik diperoleh jumlah skor 346 dan persentase 92,26% dengan kriteria sangat baik dan berdasarkan tabel 5 hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas besar yang telah dilakukan kepada 27 peserta didik diperoleh jumlah skor 1730 dan persentase 85,43% dengan kriteria sangat baik seperti penelitian dari (Ma’arif et al., 2021) yang dikategorikan sangat baik maka video pembelajaran dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan.

Video pembelajaran yang dinyatakan valid dan praktis selanjutnya dilihat keefektifan video pembelajaran tersebut dengan dilakukan tes berupa pretest dan posttest. Berdasarkan tabel 7 diatas, data hasil tes siswa kelas XI TKR SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, diperoleh hasil pretest dengan jumlah yaitu 925 dan rata-rata yaitu 34,26. Kemudian diperoleh hasil posttest dengan jumlah yaitu 2035 dan rata-rata yaitu 75,37. Hal ini mengalami peningkatan, dari rata-rata 34,26 menjadi 75,37. Berdasarkan hasil rata-rata hasil pretest dan posttest sehingga dapat disimpulkan video pembelajaran efektif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fitra & Maksum, 2021) bahwa hasil penilaian pretest dan posttest terdapat perbedaan maka video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* efektif digunakan dalam pembelajaran.

---

---

## SIMPULAN & SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan produk berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* pada materi fungsi komposisi kelas XI di SMK memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Validasi video berada pada kategori sangat baik dinyatakan valid. Kepraktisan video berada pada kategori sangat baik dinyatakan praktis. Keefektifan video mengalami peningkatan dari hasil posttest ke pretest dinyatakan efektif.

### Saran

Beberapa saran yang diberikan adalah: pertama, sebaiknya pada saat pembuatan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan koneksi internet yang stabil. Kedua, sebaiknya untuk lebih banyak mendapatkan fitur, template dan animasi yang menarik pada aplikasi *Canva* menggunakan *Canva premium*. Ketiga, sebaiknya download aplikasi *Canva* di laptop maupun ponsel agar lebih mempermudah dan mempercepat pembuatan media pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19. *Lampuhyang*, 11(2), 13–25.
- Dewi, W. A. F. (2020). *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. 2(1).
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., & Salsabila, W. T. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 127–134.
- Khatimah, K., Rahmawati, Y., & Halim, A. (2021). Familiarity of Online Learning Platform in Catching Up the Academic Accomplishment in East Kalimantan Sport School. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4777–4785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1290>
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>
- Kolins, A. Y., Wahyuningsih, W., Safrudin, N., & Rusdin, M. E. (2020). Analisis Kesalahan Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal Matematika pada Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 6(2), 86. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i2.7866>
- Ma'arif, A. S., Agustina, J., & Hetilaniar. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kreatif Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA N I BELITANG III. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 179–185.

- 
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmayanti, A., Basir, M. A., & Wijayanti, D. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Fungsi Komposisi Sebagai Alternatif Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika (Jupitek)*, 3(2), 57–64. <https://doi.org/10.30598/jupitekvol3iss2pp57-64>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Kajian Ilmiah*, 20(1), 1–3.
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>
- Supriatna, E. (2020). Wabah Corona Virus Disease Covid 19 Dalam Pandangan Islam. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(6). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i6.15247>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia*, 15(1), 128–144.
- Utami, N., Khairuddin, K., & Mahrus, M. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa pada Penggunaan Media Video dengan Media Powerpoint Melalui Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) di SMAN 3 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.120>