

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Seni Tari

Angelika Yesyurun Cicilia¹, Nurmala², Petra Ledi Cahyani Mendrofa³

^{1,2,3} Pendidikan Tari, Universitas Negeri Medan

e-mail: angelikayesyurun@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar seni tari untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Canva mempermudah proses pembuatan bahan ajar yang inovatif, menarik, dan interaktif. Pada tahap pendefinisian, dilakukan analisis kebutuhan, siswa, dan kurikulum, yang mengidentifikasi perlunya bahan ajar berbasis digital untuk meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap seni tari. Tahap perancangan mencakup penyusunan bahan ajar dengan elemen visual menarik seperti teks, gambar, video, dan animasi. Pada tahap pengembangan, bahan ajar disusun menggunakan Canva, yang menawarkan kemudahan desain dan aksesibilitas. Terakhir, tahap penyebarluasan dilakukan melalui tautan interaktif, memastikan bahan ajar dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa Canva adalah alat efektif dalam mendukung pembelajaran seni tari, meningkatkan keterlibatan siswa, serta relevan dengan kebutuhan pendidikan era digital.

Kata kunci: *Pembuatan Bahan Ajar, Aplikasi Canva, Seni Tari.*

Abstract

This research discusses the use of the Canva application as a medium for making dance teaching materials to improve the quality of learning. The method used is Research and Development (R&D) with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The results show that Canva makes the process of creating innovative, engaging, and interactive teaching materials easier. At the definition stage, an analysis of needs, students, and curriculum is carried out, which identifies the need for digital-based teaching materials to increase students' enthusiasm for dance. The design stage includes the preparation of teaching materials with attractive visual elements such as text, images, videos, and animations. In the development stage, the teaching materials were compiled using Canva, which offers ease of design and accessibility. Finally, the dissemination stage is carried out through interactive links, ensuring that teaching materials can be easily accessed by teachers and students. The conclusion of this study shows that Canva is an effective tool in supporting dance learning, increasing student engagement, and relevant to the educational needs of the digital era.

Keywords : *Making Teaching Materials, Canva Applications, Dance Arts.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat di era globalisasi saat ini memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Teknologi merupakan alat yang dapat mendukung manusia di seluruh dunia dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari, baik dalam pekerjaan maupun di bidang pendidikan. (Maritsa et al. 2021). Teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, mempengaruhi cara pengajaran dilakukan, serta bagaimana informasi disampaikan dan diterima oleh peserta didik

Dalam konteks ini, tantangan global yang terus berkembang mendorong dunia pendidikan untuk tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga untuk secara aktif beradaptasi dengan perubahan tersebut. Pendidikan memegang peran penting dalam menghasilkan sumber

daya manusia yang berkualitas dan siap bekerja, dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan revolusi industri 4.0 (Amelia 2023). Hal ini dilakukan guna memastikan bahwa kualitas pendidikan terus meningkat, dengan memanfaatkan berbagai inovasi teknologi yang ada, seperti platform pembelajaran daring, aplikasi pendidikan, serta alat bantu pembelajaran interaktif yang dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Adaptasi ini tidak hanya penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan berbasis teknologi. Teknologi memberikan banyak kemudahan dalam proses pembelajaran, baik bagi pengajar maupun peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah aplikasi desain grafis, seperti Canva.

Aplikasi Canva memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai materi pembelajaran yang menarik dengan mudah, bahkan tanpa memerlukan keahlian desain yang tinggi. Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur yang sangat berguna dalam pembuatan berbagai jenis materi pembelajaran. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, termasuk template untuk membuat poster, video, dan presentasi. Berbagai pilihan gambar, ilustrasi, ikon, serta elemen desain lainnya juga tersedia, yang memungkinkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik. Canva sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, karena media ini memungkinkan tampilan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lainnya yang dapat disesuaikan. Hal ini membuat siswa lebih fokus dan tertarik pada pelajaran berkat desain yang menarik (Hapsari and Zulherman 2021). Dalam konteks seni tari, Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetis dan menggugah minat peserta didik. Misalnya, pengajar dapat membuat poster yang menampilkan teknik-teknik tari, atau video yang mengilustrasikan gerakan tari dengan jelas dan mudah dipahami. Selain itu, Canva memungkinkan pembuatan presentasi interaktif yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep penting dalam seni tari, seperti sejarah tari, gaya tari, dan teknik-teknik dasar dalam seni tari. Dengan kemudahan penggunaan dan berbagai fitur yang ditawarkan, Canva menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas dan kreativitas dalam pembuatan bahan ajar di bidang seni tari. Keberadaan aplikasi ini sangat relevan dalam konteks pendidikan seni, khususnya seni tari, yang memerlukan bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk mendukung pemahaman siswa.

Bahan ajar adalah segala bentuk materi atau sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menguasai kompetensi atau keterampilan tertentu. Bahan ajar adalah kumpulan materi yang disusun secara terstruktur, yang menggambarkan konsep-konsep untuk membantu siswa mencapai kompetensi tertentu (Magdalena et al. 2020). Dari pernyataan diatas maka dapat dikatakan bahan ajar dapat berupa berbagai macam media, seperti teks, gambar, video, audio, maupun perangkat interaktif lainnya yang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Rahmat dalam (Ina Magdalena et al. 2020) Bahan atau materi pembelajaran paa dasarnya adalah "isi" dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/subtopi dan rinciannya. Bahan ajar juga dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan, kebutuhan peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Bahan ajar berfungsi untuk memberikan informasi, memperjelas materi, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam konteks pendidikan, bahan ajar tidak hanya terbatas pada buku teks, tetapi juga meliputi alat bantu visual, aplikasi, modul, dan berbagai jenis media lainnya yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Seni tari adalah salah satu cabang seni yang memerlukan pemahaman akan gerakan tubuh, ekspresi, dan makna yang terkandung dalam setiap gerakan. Tari adalah bentuk ekspresi dan ungkapan perasaan melalui gerakan tubuh, yang menekankan keterampilan dalam menggerakkan badan sesuai dengan teknik gerakan, penggunaan ruang, waktu, dan tenaga yang diterapkan. (Rochayati 2017). Dalam proses pembelajaran seni tari, pendidik tidak hanya mengandalkan teknik gerakan, tetapi juga harus menyediakan bahan ajar yang mampu

menggugah minat dan kreativitas siswa. Kreativitas merupakan suatu proses dalam diri individu yang menghasilkan ide, metode, atau produk baru yang efektif, bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, memiliki integritas, kesuksesan, perubahan, dan perbedaan, serta bermanfaat dalam berbagai bidang untuk menyelesaikan masalah. (Rachmawati and Kurniati 2011). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti aplikasi Canva, dapat menjadi solusi yang efektif dalam menyajikan materi seni tari yang menarik dan mudah dipahami. Canva menyediakan berbagai template, gambar, dan alat desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat poster, video, dan presentasi yang berkaitan dengan seni tari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu, dalam hal ini bahan ajar seni tari berbasis aplikasi Canva, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Metode R&D dipilih karena memberikan pendekatan sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk sehingga hasilnya dapat diterapkan secara praktis dalam pembelajaran.

Pendekatan ini mencakup serangkaian langkah yang dimulai dari analisis kebutuhan, pengumpulan data awal, perancangan produk, pengembangan produk, hingga uji coba dan revisi. Tahapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (guru dan siswa), standar kurikulum, serta tren teknologi pembelajaran terkini. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan bahan ajar yang kreatif dan interaktif, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut dapat digunakan secara efektif dalam konteks pembelajaran seni tari.

Dalam penelitian ini, pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi Canva dilakukan dengan mengadopsi model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Model ini memberikan panduan langkah-langkah yang terstruktur dan terintegrasi untuk menghasilkan bahan ajar yang berkualitas. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur untuk menghasilkan produk bahan ajar yang berkualitas dan relevan. Berikut adalah penjelasan setiap tahapannya:

1. Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar seni tari yang akan dibuat. Dalam tahap ini, dilakukan beberapa jenis analisis, yaitu:

- Analisis kebutuhan: Proses ini melibatkan pengumpulan data terkait kesenjangan atau kekurangan dalam bahan ajar seni tari yang digunakan saat ini, terutama dalam bentuk media digital. Informasi ini diperoleh melalui wawancara dengan guru seni tari, observasi proses pembelajaran, serta studi dokumen kurikulum.
- Analisis siswa: Memahami karakteristik siswa menjadi hal penting untuk memastikan bahan ajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan mereka. Analisis ini meliputi tingkat pemahaman seni tari, keterampilan dasar siswa, dan tingkat keterbiasaan mereka dengan teknologi digital seperti Canva.
- Analisis kurikulum: Proses ini dilakukan untuk memastikan bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan standar kurikulum pendidikan seni tari yang berlaku, termasuk kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan langkah untuk menyusun kerangka bahan ajar seni tari yang akan dibuat menggunakan Canva. Proses ini dimulai dengan menentukan tujuan pembelajaran, materi seni tari yang relevan, serta jenis media yang akan digunakan. Dalam perancangan, elemen-elemen bahan ajar seperti teks, gambar, video tutorial, dan visualisasi gerakan tari direncanakan agar selaras dengan kebutuhan siswa.

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini, bahan ajar yang telah dirancang mulai dikembangkan secara nyata. Pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media utama. Proses ini melibatkan pembuatan desain bahan ajar berdasarkan storyboard, mengintegrasikan konten seni tari ke dalam format visual yang kreatif dan mudah dipahami.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap terakhir adalah penyebarluasan, yang diawali dengan uji coba bahan ajar pada kelompok siswa sebagai pengguna akhir. Uji coba dilakukan untuk melihat sejauh mana bahan ajar yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang seni tari. Hasil uji coba digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan bahan ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar seni tari menggunakan model pembelajaran 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) adalah sebagai berikut ini :

1) Define (Pendefenisian)

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran seni budaya khususnya tari. Yang kurangnya antusias pesertadidik untuk lebih mengenal budaya meraka. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut penulis menyusun dan memilih bahan ajar yang menyenangkan, inovatif dan menarik sehingga meningkatkan minat pesertadidik dalam pembelajaran seni tari. Salah satunya, pemanfaatan aplikasi canva untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik serta mudah untuk diakses oleh pesertadidik.

b. Analisis Siswa

Penggunaan aplikasi canva untuk media pembelajaran bukan hanya mempermudah guru dalam pembuatan bahan ajar yang menarik, efektif dan inovatif. Namun, penggunaan aplikasi canva sebagai bahan ajar juga mempermudah pesertadidik dalam mengakses pembelajaran dan secara visual yang dapat membantu pemahaman siswa. Dan penggunaan aplikasi canva ini sangat sesuai dengan karakteristik pesertadidik di era digitalisasi 4.0 ini yang selalu menggunakan teknologi yang mendukung mereka untuk belajar lebih cepat, interaktif, dan fleksibel sesuai kebutuhan.

c. Analisis Kurikulum

Dalam menyusun bahan ajar untuk siswa kelas X SMA, penulis mengacu pada Kurikulum 2013 (K13), yang menekankan pendekatan berbasis kompetensi dan keterlibatan aktif siswa. Materi pembelajaran ini berfokus pada Kompetensi Dasar (KD) 3.1, yaitu "Memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam berbagai gerak tari tradisi." Oleh karena itu, bahan ajar dirancang untuk mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sesuai dengan prinsip Kurikulum 2013. Selain itu, teknologi Canva digunakan untuk meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas dalam proses pembelajaran.

2) Design (Perancangan)

Pada tahap desain ini, peneliti akan melakukan perencanaan dengan menetapkan beberapa hal berikut:

a. Menyusun Bahan Ajar: Bahan ajar yang akan disusun disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang tercantum dalam silabus dan sesuai dengan KD 3.1 kurikulum 2013 yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam berbagai gerak tari tradisi.

b. Mengumpulkan Data: Peneliti akan mencari informasi yang terkait dan relevan dengan KD 3.1 kurikulum 2013 yaitu memahami konsep, teknik, dan prosedur dalam berbagai gerak tari tradisi.

c. Menentukan Media: Pemilihan media dilakukan untuk memastikan penyampaian materi lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar ini, media yang digunakan berupa media digital melalui aplikasi Canva. Penulis menyusun bahan ajar menggunakan berbagai fitur yang disediakan oleh Canva, seperti animasi, video, audio, gambar, dan teks. Hal ini memungkinkan bahan ajar untuk diakses dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik.

3) Develop (Pengembangan)

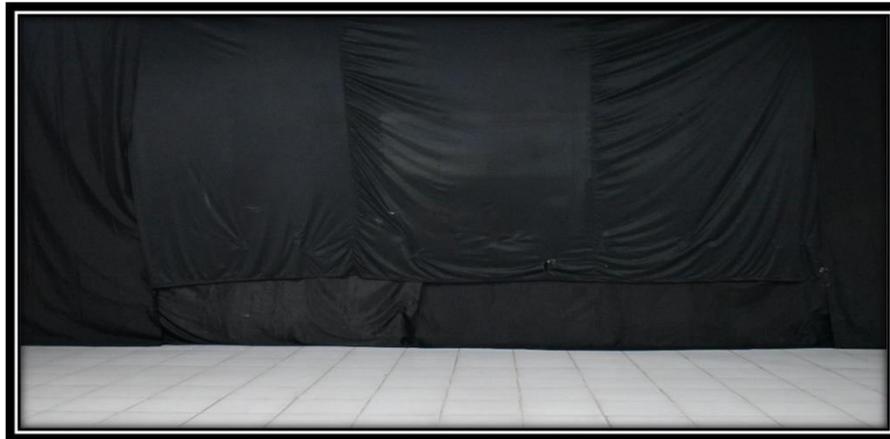
Tahap develop merupakan tahapan pengembangan produk untuk menghasilkan media yang akan menjadi bahan ajar. Materi ajar tari yang telah disusun dan dikembangkan secara terpadu menggunakan *Canva*.

a. Pengeditan/Penataan Bahan Ajar dalam Aplikasi Canva

Dalam pembuatan bahan ajar ini dengan aplikasi Canva, ada banyak hal yang perlu dipersiapkan. Persiapan ini meliputi pengumpulan bahan/data yang akan digunakan dalam bahan ajar, termasuk pengambilan foto dan video (dokumentasi), pengolahan data, serta pembuatan desain yang menarik dan sesuai dengan tema pendidikan, serta penyesuaian lainnya. Pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi *Canva* melalui beberapa proses, yakni sebagai berikut :

1. Persiapan Pengambilan Gambar dan Video

Pengambilan gambar dan video dilakukan di ruang kelas/studio tari (68.2.12) Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.

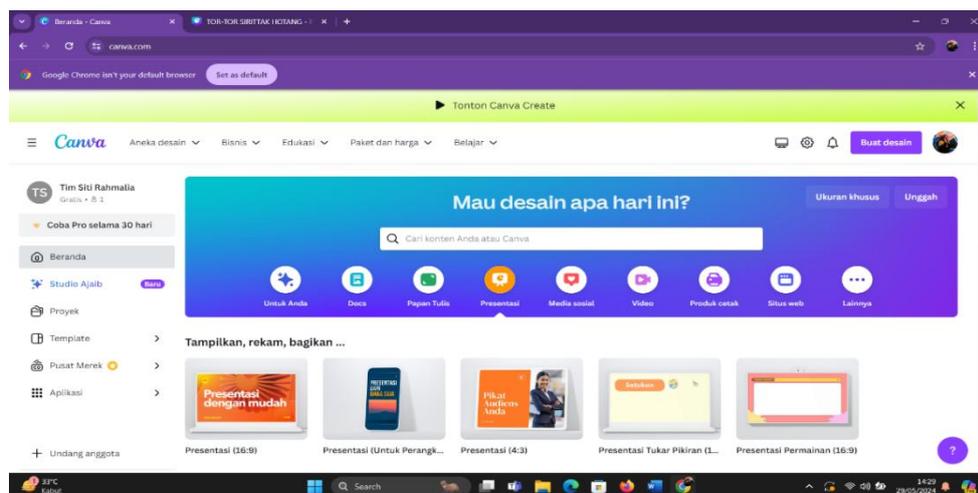


Gambar 1. Studio Tari

2. Mengunggah Foto dan Video ke dalam Aplikasi Canva

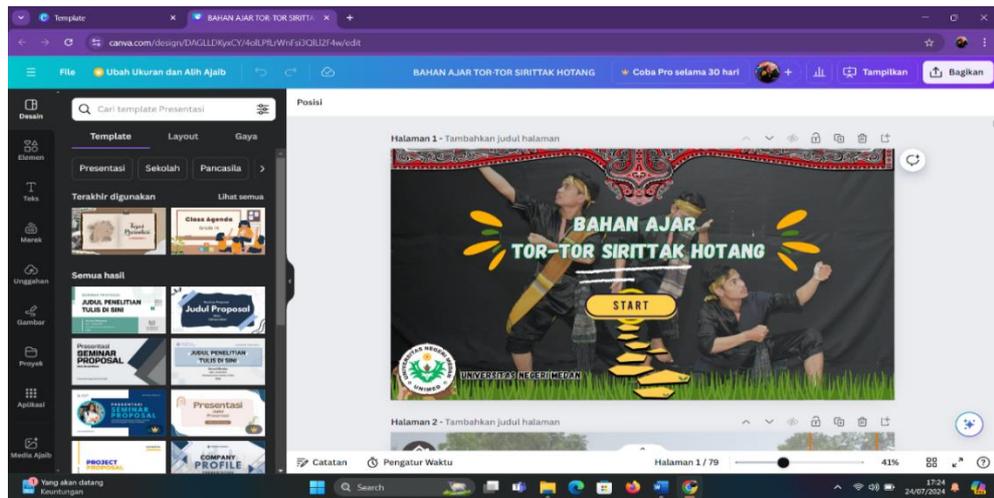
Setelah proses pengambilan foto dan video selesai, langkah selanjutnya adalah memasukkannya ke dalam aplikasi Canva. Proses ini cukup mudah dan dapat dilakukan dengan cara berikut:

Buka situs www.Canva.com di laptop/PC, atau unduh melalui Google Chrome. Jika tidak memiliki laptop/PC, dapat menggunakan smartphone yang bisa diunduh dari Playstore atau Appstore. Setelah selesai, aplikasi dapat dioperasikan dan akan muncul tampilan seperti berikut:



Gambar 2. Mengupload Foto dan Video ke dalam Aplikasi Canva

Selanjutnya, pengguna dapat memilih berbagai template yang disukai sesuai dengan preferensi masing-masing. Setelah itu, akan muncul tampilan seperti ini:

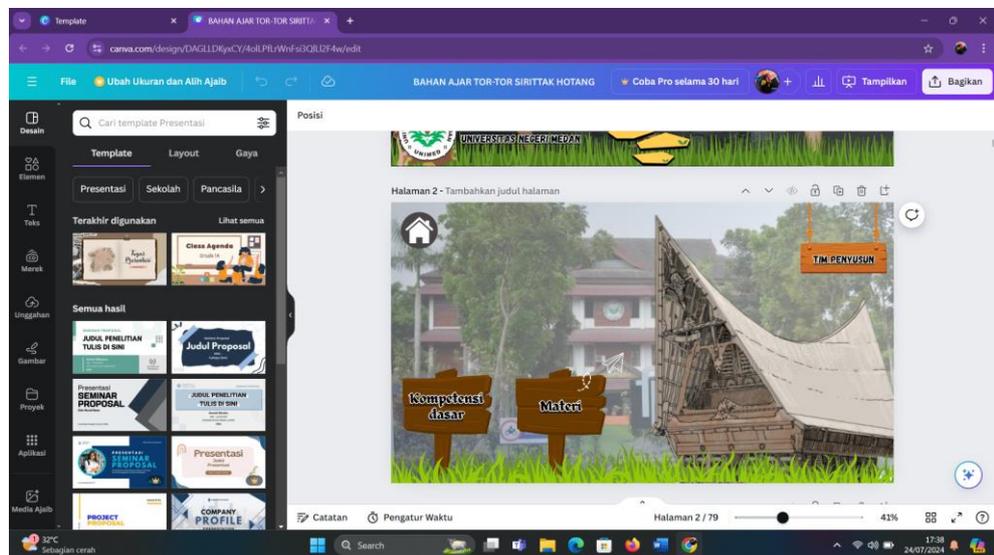


Gambar 3. Memilih Template Bahan Ajar

Kemudian, pengguna dapat memilih menu unggahan untuk memasukkan foto atau video yang sudah diambil. Pastikan foto yang akan diunggah telah disimpan dalam file di smartphone atau laptop.

3. Mendesain

Langkah pertama yang dapat dilakukan adalah memilih latar belakang sesuai dengan preferensi pembuat. Pemilihan latar belakang dapat dilakukan dengan menggunakan template yang telah dipilih, atau dengan memasukkan foto, atau bahkan memilih latar belakang polos dengan menerapkan warna saja.

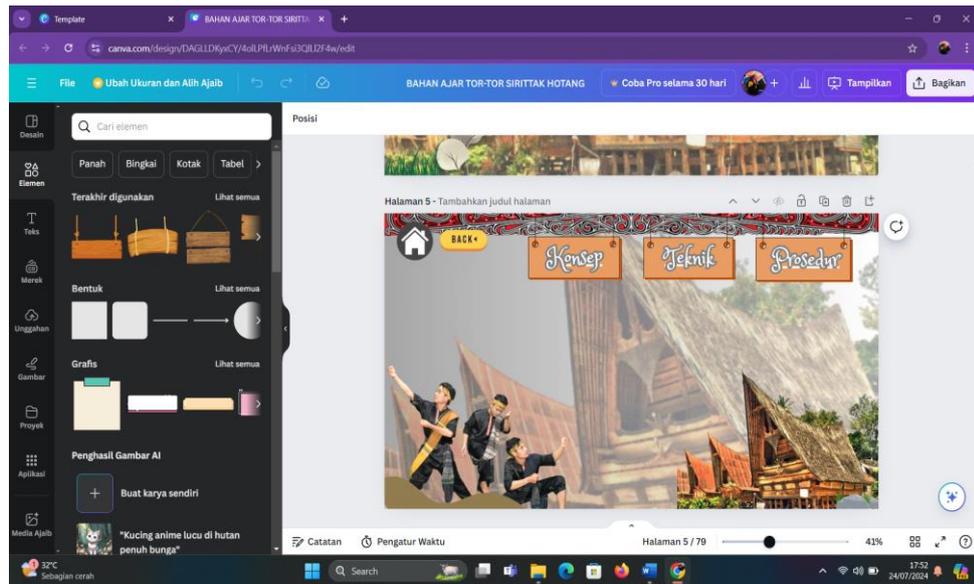


Gambar 4. Mendesain Bahan Ajar

Penulis kemudian membuat latar belakang dengan memasukkan beberapa foto, yang selanjutnya diatur dari segi peletakan, posisi, urutan, serta ketebalan gambar.

4. Menambahkan Elemen Pendukung

Terdapat banyak pilihan elemen pendukung yang dapat digunakan untuk mempercantik desain yang dibuat. Anda bisa melihat tampilan berikut:

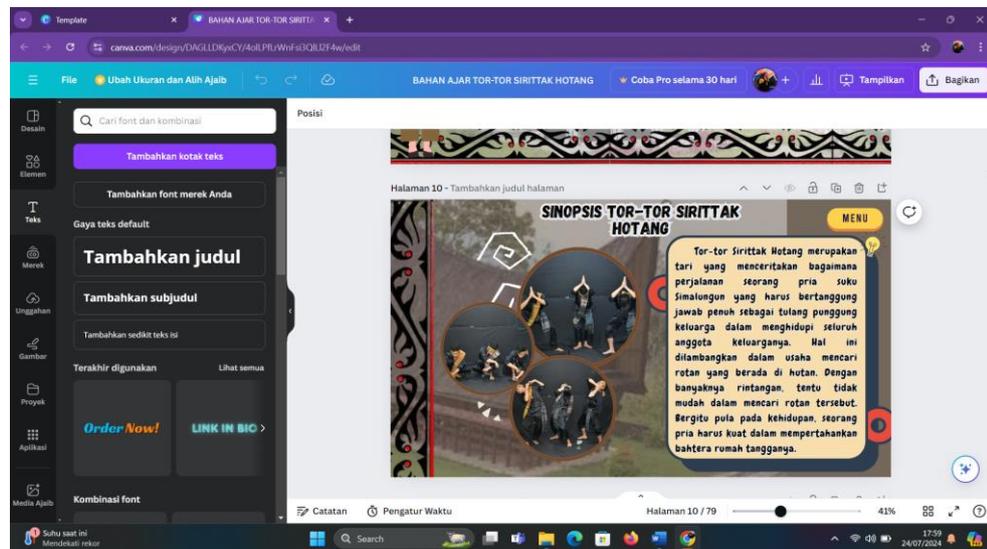


Gambar 5. Menambahkan Elemen Pendukung

Elemen ini mencakup stiker, animasi, gambar, dan lainnya yang dapat digunakan. Anda hanya perlu memilih menu elemen yang terletak di sebelah kiri, kemudian cari dan pilih elemen yang Anda sukai.

5. Memasukkan Teks

Kegiatan untuk memasukkan teks dapat dilakukan dengan memilih fitur yang terdapat di sebelah kiri. Anda dapat melihatnya sebagai berikut:

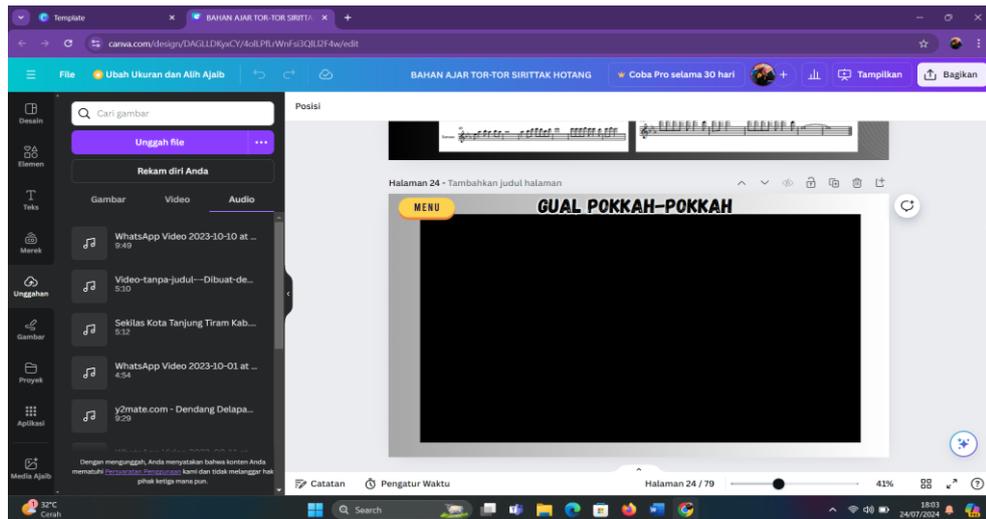


Gambar 6. Memasukkan Teks

Setelah memilih menu teks, Anda dapat menentukan jenis teks dan font yang sesuai dengan preferensi Anda.

6. Memasukkan Vidio

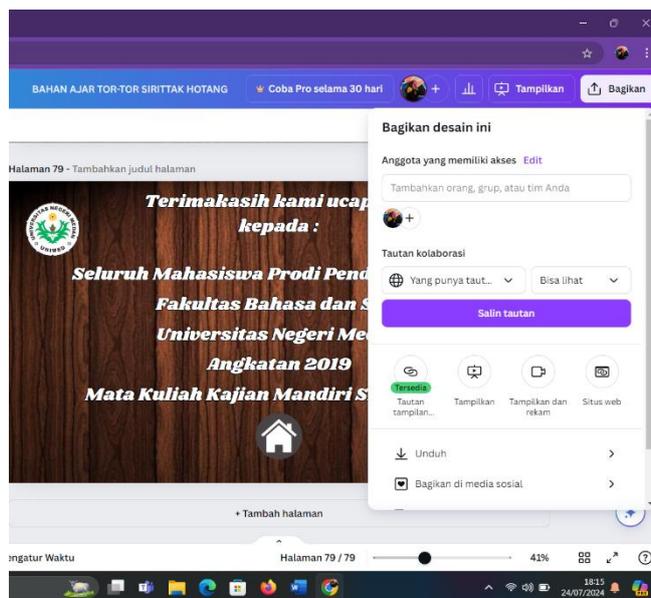
Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memilih menu unggahan untuk audio yang terletak di sebelah kiri desain. Anda dapat melihatnya sebagai berikut:



Gambar 7. Memasukkan Audio

7. Menyimpan dan Membagikan

Tahap ini adalah langkah terakhir dalam pembuatan media melalui Canva. Anda dapat melihatnya sebagai berikut:



Gambar 8. Menyusun dan Membagikan

Jika desain sudah selesai, Anda dapat menyimpan atau membagikannya dengan memilih menu "Bagikan" di pojok kanan atas. Untuk menyimpan proyek yang telah dibuat, klik menu "Unduh," dan jika ingin membagikannya, pilih menu "Bagikan Tautan." Menu "Bagikan Tautan" akan menghasilkan link yang dapat dibagikan kepada siapa pun.

4) Disseminate (Penyebarnya)

Tahap ini merupakan proses pembagian materi pembelajaran yang telah dirancang untuk peserta didik. Pengembangan aplikasi canva sebagai media ajar adalah didistribusikan melalui format tautan interaktif. Tahap ini memastikan materi mudah diakses, interaktif, dan mendukung keterlibatan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar seni tari dengan model pembelajaran 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) memberikan pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap seni tari. Proses ini diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya bahan ajar menarik untuk mengatasi rendahnya minat peserta didik. Analisis siswa mengungkapkan bahwa Canva cocok untuk generasi digital, mendukung pembelajaran interaktif dan fleksibel. Berdasarkan analisis kurikulum, bahan ajar disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013, khususnya tentang pemahaman konsep dan teknik gerak tari tradisi.

Pada tahap perancangan, bahan ajar dirancang untuk mencakup elemen visual menarik menggunakan fitur Canva seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video. Tahap pengembangan melibatkan proses pembuatan bahan ajar secara sistematis, mulai dari pengumpulan data hingga penyesuaian desain untuk memastikan kesesuaiannya dengan tema pendidikan. Produk akhir berupa bahan ajar digital yang interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa dan guru.

Tahap penyebarluasan dilakukan dengan mendistribusikan bahan ajar melalui tautan interaktif, yang memastikan kemudahan akses dan mendukung proses pembelajaran kolaboratif. Secara keseluruhan, aplikasi Canva berhasil menciptakan bahan ajar seni tari yang inovatif, relevan dengan kebutuhan pendidikan digital, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Ulya. 2023. "Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan." *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1 (1): 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>.
- Darwis, Darwis, Dwi Atmono, Monry Frack Nicky Gillian Ratumbusang, and Mahmudah Hasanah. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 12 (1): 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>.
- Dewy, Mega Silfia, Muhammad Isnaini, Yoakim Simamora, Agnes Irene Silitinga, and Erita Astrid. 2023. "Implementasi Model 4D Dalam Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Elektronika Dasar." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 10 (2): 97. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i2.54009>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk 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. Men." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 2384–94.
- Harjanto, Arif, Andi Rustandi, and Joyce Anasthasya Caroline. 2023. "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK Negeri 7 Samarinda." *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)* 5 (2): 1–12. <https://doi.org/10.30873/simada.v5i2.3412>.
- Ma'wa, F Z, R I Rokhmawati, and F Amalia. 2023. "... Berbasis Website Menggunakan Metode 4D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Kepanjen Pada Materi UI/UX." *... Teknologi Informasi Dan Ilmu ...* 7 (6): 2785–91. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12855>.
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamillah, Dinda Ayu Amalia, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2020. "Analisis Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2 (2): 311–26. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18 (2): 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

- Rachmawati, Yeni., and Euis. Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK*. 1st ed. Vol. 3. Jakarta: PT. Fajar Interpratama offset.
- Rochayati, Rully. 2017. "Seni Tari Antara Ruang Dan Waktu." *Jurnal Sitakara* 2 (2). <https://doi.org/10.31851/sitakara.v2i2.1194>.