

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS NASKAH DRAMA PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA

Linda Pangesty¹, Hary Soedarto Harjono², Rustam³

¹Universitas Jambi, Indonesia: lindapangesty11@gmail.com

²Universitas Jambi, Indonesia: hary.soedarto@unja.ac.id

³Universitas Jambi, Indonesia: rustam@unja.ac.id

Artikel Info

Received : 29 Nov 2024
Reviwe : 6 Maret 2025
Accepted : 22 April 2025
Published : 23 April 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis naskah drama serta menganalisis kelayakan media tersebut berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian ini, digunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terbatas pada tiga tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli media dan validator ahli materi melalui angket, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik serta saran yang diberikan oleh para ahli tersebut. Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket, yang dirancang untuk menilai aspek kelayakan media dari segi tampilan, isi, dan keterpaduan materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva mendapatkan penilaian "sangat layak" dari validator ahli media dengan persentase sebesar 86% dan dari validator ahli materi dengan persentase 92%. Dengan demikian, video pembelajaran ini dinyatakan sangat layak secara teoritis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis naskah drama sebagai media pendukung yang efektif.

Kata Kunci: pengembangan, video pembelajaran, teks drama

Abstract

This study aims to develop an instructional video based on the Canva application for teaching drama script writing and to analyze the feasibility of this media based on assessments from media and material experts. This research employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which is limited to three stages: Analyze, Design, and Development. The data collected in this study consists of two types: quantitative and qualitative data. Quantitative data was obtained from the assessments given by media and material expert validators through questionnaires, while qualitative data was derived from critiques and suggestions provided by these experts. The primary instrument used

for data collection was a questionnaire, designed to assess the feasibility of the media in terms of appearance, content, and material integration. The research findings indicate that the Canva-based instructional video received a "highly feasible" rating from media expert validators with a percentage of 86% and from material expert validators with a percentage of 92%. Therefore, this instructional video is considered highly feasible from a theoretical perspective and can be utilized as an effective supplementary learning medium in the process of teaching drama script writing.

Keywords: *development, instructional video, drama script*

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada saat ini sangat penting digunakan sebagai upaya penyampaian materi pembelajaran pendidik kepada peserta didik yang lebih menarik dan interaktif (Dei, 2024).. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital yang bersandingan dengan kemajuan zaman akan menjadi salah satu strategi pembelajaran guru yang terbarukan dalam mewujudkan pembelajaran di masa kini (Monoarfa & Haling, 2021). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari guru dalam proses pembelajaran, namun dengan adanya media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam memahami materi pembelajaran (Siregar, 2020).

Penggunaan media digital, seperti video pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Putri, dkk 2022; Nurfadhillah, dkk, 2021). Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama, sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Yasir, dkk, 2021). Dengan kombinasi kedua unsur tersebut, diharapkan peserta didik

mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran. Kehadiran media video dalam pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif, menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam (Kurniawan, dkk, 2018).

Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, aplikasi canva menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk menciptakan media pembelajaran yang dinamis dan menarik (Helmi, dkk. 2023). Canva menyediakan berbagai pilihan animasi dan transisi yang mudah diterapkan, sehingga media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif. Menurut Tanjung & Faiza (2019); Rahmawati, dkk (2024), kelebihan aplikasi canva antara lain: (1) memiliki beragam desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran, (3) menghemat waktu dengan proses pembuatan yang praktis, dan (4) dapat digunakan tidak hanya melalui laptop, tetapi juga melalui gawai. Dengan berbagai keunggulan tersebut, canva diharapkan dapat menjadi alternatif dalam membuat media video pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Di sisi lain, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA, menulis naskah drama

merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA. Selain mengembangkan kemampuan berbahasa, menulis naskah drama juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis. Menurut [Muhammad \(2019\)](#), menulis naskah drama memerlukan pemahaman mendalam mengenai unsur-unsur drama, seperti tokoh, latar, dan konflik, agar naskah yang dihasilkan tetap sesuai dengan hakikat drama. Dengan demikian, keterampilan menulis naskah drama tidak hanya bermanfaat dalam seni pertunjukan, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir logis peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 3 Bungo, diketahui bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya minat menulis peserta didik. Banyak peserta didik yang kurang berminat dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama ketika materi pembelajaran memasuki bab menulis. Hal ini terjadi karena peserta didik lebih tertarik memperhatikan penjelasan jika guru dapat menyajikan materi secara interaktif. Namun, guru masih lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional, yang mengurangi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa baik peserta didik maupun guru memerlukan solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik agar lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Penelitian ini mengembangkan media digital berupa video pembelajaran untuk materi menulis naskah drama, dengan memanfaatkan aplikasi canva. Video pembelajaran berbasis canva diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam

mengatasi permasalahan ini. Video pembelajaran yang didesain dengan canva memungkinkan materi disampaikan secara visual dan kreatif, yang tidak hanya memudahkan pemahaman peserta didik terhadap struktur dan elemen naskah drama, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih terlibat dan termotivasi dalam proses menulis. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis canva dalam meningkatkan keterampilan menulis naskah drama peserta didik, serta memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih relevan dan menarik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengembangan video pembelajaran telah banyak dikembangkan salah satunya hasil penelitian yang dilakukan oleh [Noho & Andres \(2022\)](#) yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori layak dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan video pembelajaran meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena peserta didik lebih aktif di dalam kelas sehingga mampu memahami materi secara nyata. Menurut penelitian [Fitri & Ardipal \(2021\)](#) penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran efektif serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian terkait pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Pada Peserta Didik Kelas XI SMA”.

B.METODE

Jenis pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development (RnD)*. *Research and Development* merupakan suatu proses

atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau meningkatnya, sehingga produk yang ada dapat dipertimbangkan untuk penyempurnaannya (Winarni, 2018). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model pengembangan ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisis dengan mengaitkan setiap komponen yang dimiliki satu dengan yang lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada, model ADDIE sangat umum digunakan dalam perancangan pembelajaran (Siswono, 2019). Namun, penelitian ini hanya melaksanakan tiga tahapan pengembangan ADDIE *analyze* (analisis), *design* (desain), dan *development* (pengembangan) karena keterbatasan waktu dan sumber daya saat dilaksanakannya penelitian.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah validator uji ahli materi dan ahli media. Penilaian validasi ahli media akan dilakukan oleh salah satu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi yang berpengalaman dalam pembuatan media pembelajaran, khususnya media berbasis teknologi dan audio visual. Penilaian validasi ahli materi dilakukan oleh guru bahasa Indonesia yang berpengalaman dan mengerti terkait materi teks drama yang akan menilai apakah cakupan materi sudah tepat atau masih terdapat bagian yang harus direvisi untuk membuatnya lebih baik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan selama proses pengembangan media. Data kuantitatif berupa penilaian hasil uji kelayakan dan uji kepraktisan peserta didik terhadap video pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket tersebut terdiri dari beberapa jenis, yaitu angket validasi untuk ahli media dan ahli materi, angket penilaian yang diisi oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia, serta angket respon peserta didik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini diawali dengan uji validasi produk yang bertujuan untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi kualitas isi serta penyajian media. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Valid} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah tahap validasi, dilakukan analisis kepraktisan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui uji coba yang melibatkan responden, dan hasilnya dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase Praktis} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari kedua analisis ini menjadi dasar untuk menyimpulkan tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang hanya mencakup tiga tahapan yang pertama, yaitu tahapan analisis, desain, dan pengembangan. Pada tahap analisis, dilakukan empat jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi. Proses ini melibatkan observasi di sekolah serta wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, seperti kurangnya variasi media yang digunakan.

Selanjutnya, pada tahap desain, dilakukan perencanaan produk melalui lima langkah

utama, yaitu menyusun materi, memilih media yang sesuai, membuat *flowchart*, menyusun *storyboard*, dan membuat produk awal (*prototype*). Tahapan ini memastikan semua elemen dalam video pembelajaran dirancang secara sistematis dan terstruktur.

Tahap pengembangan mencakup validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. Model pengembangan ini memastikan produk yang dihasilkan relevan, menarik,

dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi ahli media dilakukan kepada validator yang merupakan salah satu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk video pembelajaran meliputi aspek kualitas tampilan, kualitas audio, kualitas desain, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Validitas Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Kualitas Tampilan	18	20	90%	Sangat valid
2.	Kualitas Audio	7	10	70%	Valid
3.	Kualitas Desain	9	10	90%	Sangat valid
4.	Kemudahan Penggunaan	9	10	90%	Sangat valid
	Rata-rata	43	50	86%	Sangat valid

Hasil validasi ahli media mendapatkan nilai validasi sebesar 86% yang menunjukkan tingkat kevalidan termasuk dalam kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa perbaikan). Terdapat komentar dan saran dari validator ahli media, yaitu untuk memperbaiki audio yang digunakan dalam video pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	21	25	84%	Sangat valid
2.	Kebahasaan	12	15	80%	Sangat valid
3.	Tampilan	7	10	70%	Valid
	Rata-rata	40	50	80%	Valid

Berdasarkan kriteria validitas produk maka media pembelajaran dengan hasil penilaian 80% dinyatakan “Valid” dan layak digunakan, namun perlu perbaikan kecil berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli materi.

Berdasarkan saran dan komentar dari

Validasi ahli materi dilakukan oleh validator yang merupakan salah satu guru Bahasa Indonesia. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk video pembelajaran meliputi aspek kesesuaian materi, kebahasaan, dan tampilan. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 2 berikut.

validator, revisi dilakukan untuk memperbaiki produk media pembelajaran agar menjadi lebih baik dan meminimalkan kesalahan pada media yang telah dibuat. Berikut adalah hasil validasi ahli materi setelah dilakukan revisi pada produk.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	22	25	88%	Sangat praktis
2.	Kebahasaan	15	15	100%	Sangat praktis
3.	Tampilan	9	10	90%	Sangat praktis
	Rata-rata	46	50	92%	Sangat praktis

Setelah dilakukan validasi tahap kedua, produk memperoleh hasil penilaian sebesar 92%, yang menyatakan bahwa produk tersebut "Sangat Valid" dan layak digunakan tanpa memerlukan perbaikan. Penilaian ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 12% dibandingkan hasil validasi tahap pertama, yang memperoleh hasil sebesar 80%. Peningkatan ini dicapai setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator, yang mencakup penambahan tugas, penambahan materi guna memperkaya isi pembelajaran, serta perbaikan audio agar penyampaian informasi lebih jelas dan nyaman. Dengan perbaikan tersebut, video pembelajaran ini menjadi lebih berkualitas dan siap untuk diujicobakan pada peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran menulis naskah drama serta menganalisis kelayakan media tersebut berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian ini, digunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ini digunakan sebagai dasar dalam proses pengembangan media pembelajaran agar menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh

beberapa penelitian relevan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari, Artawan, & Indriani (2022) menunjukkan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, karena mencakup tahapan yang sistematis dalam menganalisis kebutuhan, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran. Hal ini menjadi dasar bagi penelitian ini dalam menggunakan model ADDIE sebagai metode pengembangan video pembelajaran berbasis Canva.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Jannah, Harjono, & Suryani (2022) membuktikan bahwa penggunaan media berbasis audio-visual, seperti video berbasis aplikasi Canva, sangat efektif dalam pembelajaran menulis teks. Temuan ini memberikan dukungan terhadap penelitian ini, yang juga menitikberatkan pada pemanfaatan media digital berbasis audio-visual dalam pembelajaran menulis, khususnya dalam menulis naskah drama. Dengan demikian, penggunaan teknologi berbasis video diprediksi dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menulis.

Penelitian yang dilakukan oleh Muna & Wardhana (2022) juga mendukung penelitian ini, karena menggunakan model ADDIE dalam tahap Analyze, Design, dan Development. Penelitian ini menjadi acuan dalam pengembangan video pembelajaran, terutama dalam memastikan bahwa tahapan

awal pengembangan dilakukan dengan perencanaan yang matang. Hal ini berkontribusi terhadap pengembangan media yang lebih sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini hanya terbatas pada tiga tahapan ADDIE, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Pada tahap pengembangan pertama, yaitu *analyze* (analisis), peneliti melakukan pengumpulan data yang diperoleh dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis teknologi dan fasilitas pendidikan. Berdasarkan hasil analisis, guru cenderung menggunakan buku paket sebagai media utama, yang membuat peserta didik cepat bosan. Sedangkan, berdasarkan hasil angket yang diisi oleh peserta didik, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital, terutama video, sangat diminati oleh peserta didik. Peneliti juga melakukan analisis kurikulum. Berdasarkan hasil wawancara, pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI menggunakan Kurikulum Merdeka dengan sumber utama buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia. Selain itu, materi teks drama dianggap cukup menantang bagi peserta didik, terutama dalam memahami struktur dan penulisan naskah drama. Terakhir, peneliti melakukan analisis terhadap teknologi dan fasilitas pendidikan yang ternyata sudah cukup lengkap, dengan adanya Wi-Fi, proyektor, komputer, speaker, dan listrik. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum mencapai potensi maksimal. Sebagai solusi, peneliti mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang variatif, interaktif, dan menarik, agar peserta didik lebih terlibat, termotivasi, serta dapat memahami materi teks drama dengan lebih mudah.

Pada tahap *design* (perancangan), produk dihasilkan dan dirancang dengan

menyusun materi, pemilihan media, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, dan produk awal. Langkah awal adalah menyusun materi pembelajaran sesuai kurikulum untuk memudahkan pemahaman peserta didik, khususnya pada teks drama. Selanjutnya, dipilih media berupa video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *canva* karena mampu menyampaikan informasi secara visual dan audio dengan menarik. Peneliti kemudian merancang alur kerja menggunakan *flowchart* dan membuat *storyboard* untuk memvisualisasikan konsep video secara rinci. Tahap ini menghasilkan produk awal berupa rancangan video pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini, media video pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi oleh ahli media, diperoleh skor 86% yang masuk dalam kategori “sangat valid” dan dinyatakan layak untuk diuji coba tanpa revisi besar. Namun, validator ahli media memberikan catatan untuk memperbaiki audio narasi dalam video pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor 80% dengan kategori “valid” dan layak digunakan, namun perlu perbaikan kecil berdasarkan saran dan komentar. Setelah dilakukan perbaikan, produk memperoleh skor 92% dengan kategori “sangat valid”, sehingga dinyatakan layak digunakan.

Hasil pengembangan ini berupa sebuah produk media pembelajaran untuk materi teks drama. Media yang dihasilkan berbentuk video digital yang dapat diakses baik secara daring maupun luring, sehingga memungkinkan penggunaannya di sekolah maupun di luar sekolah. Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitas aksesnya, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan penilaian yang telah

dilakukan, produk ini dinyatakan sangat layak secara teoritis. Video pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun guru sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, produk ini diharapkan menjadi kontribusi berharga bagi guru dalam memilih alternatif media pembelajaran yang lebih variatif serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

D.SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, video pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk pembelajaran menulis naskah drama pada peserta didik kelas XI SMA menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang inovatif. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang mencakup materi teks drama serta contoh drama dalam bentuk animasi. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Hasil pengembangan video ini menunjukkan bahwa produk tersebut dinilai "sangat layak" berdasarkan penilaian validator ahli. Penilaian dari ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86%, sedangkan ahli materi memberikan penilaian sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini memenuhi kriteria kelayakan dari segi konten dan desain media pembelajaran.

Secara keseluruhan, video pembelajaran berbasis aplikasi Canva ini dinyatakan layak secara teoritis sebagai media pembelajaran inovatif. Produk ini dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran menulis naskah drama di kelas XI SMA, baik secara daring maupun luring, sehingga memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dei, D. (2024). Role of Media and Technology in the Digital Era of 21st Century Education. *Interantional Journal Of Scientific Research In Engineering And Management*.
<https://doi.org/10.55041/ijsrem29820>.
- 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>
- Helmi, D., Partini, D., Asep, A., & Barus, C. A. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Talang. *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara*, 2(2), 24-37.
- Jannah, Z. R., Harjono, H. S., & Suryani, I. (2022). Pengembangan Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Menulis Teks Prosedur. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(2), 389-398.
<https://doi.org/10.31932/ve.v13i2.1984>
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119-125.
<https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085-1092.
<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259/13283>.
- Muhammad, A. N. (2019) Pengembangan

- Media Pembelajaran Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP Persatuan Krembung Menggunakan Program Android Studio. *Jurnal Ilmiah Nosi: Jurnal Ilmiah Hasil Penelitian Bidang Pendidikan, Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 18-24.
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Noho, E., & Andres, J. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Biologi Pada Materi Ekosistem Darat Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kota Ternate. *Jurnal JBES: Journal Of Biology Education And Science*, 2(3), 12-24.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3. *PANDAWA*, 3(2), 396-418. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1272>.
- Puspitasari, M. A., Artawan, G. & Indriani, M. S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Drama untuk Siswa Kelas XI SMA. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 3(1), 1-12.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136.
- Siregar, H. D. P. (2020). Dilema Pembelajaran Online: Antara Efektifitas Dan Tantangan. *Mimbar Agama Budaya*, 37(2), 57-63. <https://doi.org/10.15408/mimbar.v37i2.18918>.
- Siswono, D. T. Y. E. (2019). Paradigma Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung 1) Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Yasir, A., Rahmah, S. A., & Antares, J. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Karate INKANAS Menggunakan Aplikasi Adobe Premier Pro 2019. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika dan Komputer)*, 20(2), 105-110.