

**PERSEPSI GURU TERHADAP *USABILITY TOOLS* BERBASIS  
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA APLIKASI CANVA DAN  
MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 365 DALAM MEMBUAT MEDIA  
PEMBELAJARAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada  
Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

Ryan Yovanda Febriansyah

1904233

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2023**

**PERSEPSI GURU TERHADAP *USABILITY TOOLS* BERBASIS  
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA APLIKASI CANVA DAN  
MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 365 DALAM MEMBUAT MEDIA  
PEMBELAJARAN**

Oleh:

Ryan Yovanda Febriansyah  
1904233

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan

©Ryan Yovanda Febriansyah  
Universitas Pendidikan Indonesia

November 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

**HALAMAN PENGESAHAN**

Ryan Yovanda Febriansyah  
NIM. 1904233

**PERSEPSI GURU TERHADAP *USABILITY TOOLS* BERBASIS  
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA APLIKASI CANVA DAN  
MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 365 DALAM MEMBUAT MEDIA  
PEMBELAJARAN**

Disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I



Dr. Cipi Riyana M.Pd  
197512302001121001

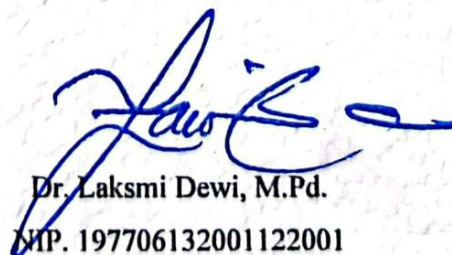
Pembimbing II



Dadi Mulyadi, SP.d., M.T.  
NIP. 920200119820710101

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.  
NIP. 197706132001122001

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya Ryan Yovanda Febriansyah, menyatakan bahwa skripsi berjudul “Persepsi guru terhadap *usability tools* berbasis *ai* pada aplikasi *productivity tools* canva dan microsoft office powerpoint 365 dalam membuat media pembelajaran”, beserta semua isinya, merupakan hasil karya saya sendiri yang sepenuhnya orisinal. Saya tidak melibatkan Tindakan menyalin atau mengutip dengan cara yang bertentangan dengan prinsip-prinsip etika ilmiah yang berlaku di kalangan Masyarakat ilmiah. Saya dengan sungguh-sungguh siap menanggung segala resiko atau konsekuensi yang mungkin timbul apabila di kemudian hari terungkap adanya pelanggaran etika ilmiah atau jika ada tuntutan dari pihak lain terhadap asal-usul dan autentitas dalam karya saya ini.

Bandung, 3 November 2023  
Pembuat pernyataan,

Ryan Yovanda Febriansyah  
NIM. 1904233

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, utusan Allah yang menjadi panutan umat manusia. Kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari pemenuhan syarat untuk meraih gelar sarjana pada Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam upaya memenuhi tugas akademik ini, kami berupaya dengan sebaik-baiknya untuk menghasilkan karya ilmiah yang bermanfaat dan relevan dengan bidang studi kami.

Kami menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kesempurnaan dan masih memiliki ruang untuk perbaikan serta penyempurnaan di masa mendatang. Oleh karena itu, setiap saran, kritik, dan masukan akan kami terima dengan tangan terbuka untuk memperbaiki kualitas penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif dalam perkembangan pendidikan dan teknologi informasi.

Bandung, 3 November 2023

Peneliti

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillah* *rabbil alaamiin*, Puji serta Syukur peneliti panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang maha esa, dengan karunia-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan penelitian ini.dengan judul “Persepsi guru terhadap *usability tools* berbasis *ai* pada aplikasi *productivity tools* canva dan microsoft office powerpoint 365 dalam membuat media pembelajaran”

Tentunya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan dukungan dari pihak-pihak terkait yang senantiasa mendoakan, membantu, memberi dukungan, memberi nasihat, dan segala Tindakan yang berarti bagi peneliti selama penyusunan skripsi ini. Oleh karna itu, dengan hati hati yang dipenuhi rasa Syukur, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua tercinta, Bapak Rachmat Taufik dan Ibu Erina Widyastuti yang telah membesarkan saya, mendoakan saya dengan baik secara materil maupun moril kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Saudara saya Rizky Meiputra Nugraha, Reza Julian Triananda, dan Fadhilah yang selalu mendukung peneliti, meskipun peneliti sedang mengerjakan penelitian di Kota Jakarta
3. Dosen Pembimbing, Dr. Cepi Riyana, M.Pd. dan Dadi Mulyadi, S.Pd, M.T yang atas kesediannya dalam menerima peneliti untuk berdiskusi dan meminta arahan serta masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepada Dr. Laksmi Dewi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan
5. Seluruh dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UPI yang telah mendedikasikan dirinya untuk memberikan ilmunya kepada peneliti dan mahasiswa lainnya.
6. Bapak Angga Hadiapurwa M.I.Kom. dan Bapak Andi. yang telah bersedia menjadi expert judgement untuk instrumen penelitian skripsi ini.

7. Para Partisipan penelitian yaitu guru-guru di , SMAN 1 Padalarang, dan SMAN 2 Padalarang yang telah bersedia dan membantu untuk menjawab survey yang diberikan oleh peneliti.
8. Sahabat-sahabat peneliti yang menemani peneliti selama pembuatan skripsi, yaitu Ghany Al-Fikri hergiansa, Aura Salsabila Adrian, Fazri Fauziutami, dan Salma Jessica.
9. Pacar Fajira Zenitha Purnama yang telah menemani, menyemangati, dan selalu ada saat peneliti menyusun skripsi ini.
10. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting*

Masih banyak pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang peneliti tidak bisa sebutkan satu persatu oleh peneliti. Semoga Allah SWT. Memberikan kemudahan dan membalas kebaikan kepada pihak yang telah dengan senang hati membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Bandung, 3 November 2023

Peneliti

## ABSTRAK

**Ryan Yovanda Febriansyah (1904233). “Persepsi guru terhadap *usability tools* berbasis *ai* pada aplikasi *productivity tools* canva dan microsoft office powerpoint 365 dalam membuat media pembelajaran”**

**Skripsi.** Program studi Teknologi Pendidikan, Departemen kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Dalam era digital ini, penerapan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan. Para guru dihadapkan pada tuntutan untuk memanfaatkan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi persepsi guru terhadap usability Tools AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam konteks pembuatan media bahan ajar. Fokus penelitian adalah dimensi usability seperti learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction. Penelitian ini dilatarbelakangi kebutuhan mendesak untuk memahami sejauh mana penggunaan alat bantu AI dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan informatif. Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 menjadi fokus penelitian sebagai representasi aplikasi dengan tools berbasis AI yang dapat diakses secara daring. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei. Data dikumpulkan melalui angket/kuesioner yang disebarkan melalui Google Form kepada guru-guru di beberapa sekolah di daerah Bandung Barat, dengan menggunakan teknik Accidental Sampling. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil temuan menunjukkan gambaran komprehensif tentang persepsi guru terhadap usability Tools AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365. Aspek-aspek seperti learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman guru dalam menciptakan media bahan ajar. Penelitian ini diharapkan memberikan panduan praktis untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan.

**Kata Kunci:** *Artificial intelligence, Teknologi Pendidikan, Usability*



## ABSTRACT

**Ryan Yovanda Febriansyah (1904233). "Teachers' Perception of the Usability of AI Tools in Canva and Microsoft Office PowerPoint 365 for Creating Instructional Materials."**

*Thesis. Educational Technology Program, Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education Sciences, Universitas Pendidikan Indonesia.*

*In this digital era, the implementation of technology in education has become a necessity. Teachers are faced with the demand to utilize instructional media to enhance the quality of the teaching and learning process. This research aims to evaluate teachers' perceptions of the usability of AI tools in Canva and Microsoft Office PowerPoint 365 in the context of creating teaching materials, focusing on usability dimensions such as learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction. The research is motivated by the urgent need to understand the extent to which the use of AI tools can improve the efficiency and effectiveness of teachers in creating engaging and informative learning materials. Canva and Microsoft Office PowerPoint 365 are the focal points of the study as representative applications with AI-based tools accessible online. The research employs a quantitative descriptive approach with a survey method. Data is collected through questionnaires distributed via Google Form to teachers in several schools in the Bandung Barat region, using the Accidental Sampling technique. Data analysis is conducted using descriptive statistical analysis. The findings provide a comprehensive overview of teachers' perceptions of the usability of AI tools in Canva and Microsoft Office PowerPoint 365. Aspects such as learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction contribute positively to teachers' experiences in creating instructional materials. This research is expected to offer practical guidance for the development of technology-based teaching strategies in the educational environment.*

**Keywords:** *Artificial Intelligence, Educational Technology, Usability*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 Persepsi .....</b>	<b>9</b>
2.1.1 Definisi Persepsi .....	9
2.1.2 Faktor yang mempengaruhi persepsi .....	9
2.1.3 Persepsi Guru .....	10
2.1.4 Persepsi Kegunaan.....	10
2.1.5 Persepsi Kemudahan Penggunaan .....	10
<b>2.2 Teori <i>Usability</i>.....</b>	<b>11</b>
<b>2.2.1 Definisi Teori <i>Usability</i>.....</b>	<b>11</b>
2.2.2 Prinsip Teori <i>Usability</i> .....	12
2.2.3 Hubungan Teori <i>Usability</i> dengan Pembelajaran .....	13
<b>2.4 Artificial Intelligence .....</b>	<b>13</b>
<b>2.5 Media Pembelajaran .....</b>	<b>14</b>
2.5.1 Media Audio .....	16
2.5.2 Media Visual .....	17
2.5.3 Media Audio Visual .....	17
<b>2.6 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....</b>	<b>20</b>

2.6.1 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Interaktif.....	21
2.6.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif.....	21
<b>2.7 Canva.....</b>	<b>22</b>
2.7.1 Pengertian Canva .....	22
2.7.2 Manfaat Canva Sebagai Media Pembelajaran.....	23
2.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Canva.....	23
2.7.4 Tools berbasis AI pada Canva.....	24
<b>2.8 Microsoft PowerPoint .....</b>	<b>25</b>
2.8.1 Pengertian Microsoft PowerPoint .....	25
2.8.2 Manfaat Microsoft PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran .....	25
2.8.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Power Point .....	26
2.8.4 Tools berbasis AI pada Microsoft PowerPoint .....	26
<b>2.9 Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>27</b>
<b>2.10 Kerangka Pikir .....</b>	<b>28</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
<b>3.1 Desain Penelitian .....</b>	<b>32</b>
<b>3.2 Partisipan .....</b>	<b>32</b>
3.3 Populasi dan Sampel .....	32
3.3.1 Populasi.....	32
3.3.2 Sampel.....	33
<b>3.4 Pengumpulan data dan jenis data .....</b>	<b>33</b>
3.4.1 Data primer.....	33
3.4.2 Data Sekunder .....	34
<b>3.5 Instrumen Penelitian.....</b>	<b>34</b>
<b>3.6 Uji Coba Instrumen .....</b>	<b>36</b>
3.6.1 Uji Validitas .....	36
3.6.2 Uji Reliabilitas .....	38
<b>3.7 Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....</b>	<b>39</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
<b>4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....</b>	<b>42</b>
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian .....	42
4.1.2 Karakteristik Responden .....	42
4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis kelamin .....	42
4.1.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Sekolah.....	43
<b>4.2 Data Hasil Penelitian .....</b>	<b>43</b>

4.2.1 Persepsi Guru SMAN di Padalarang terhadap <i>Learnability Usability productivity Tools AI</i> .....	43
4.2.3 Persepsi Guru SMAN di Padalarang terhadap <i>Memorability Usability productivity Tools AI</i> .....	51
4.2.4 Persepsi Guru SMAN di Padalarang terhadap <i>Errors Usability productivity Tools AI</i> .....	55
4.2.5 Persepsi Guru SMAN di Padalarang terhadap <i>Satisfaction Usability productivity Tools AI</i> .....	59
<b>4.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>64</b>
4.3.1 Persepsi pengguna terhadap <i>learnability</i> dalam berinteraksi dengan aplikasi <i>productivity tools</i> berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran .....	64
4.3.2 Persepsi pengguna terhadap <i>Efficiency</i> dalam berinteraksi dengan aplikasi <i>productivity tools</i> berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran .....	65
4.3.3 Persepsi pengguna terhadap <i>memorability</i> dalam berinteraksi dengan aplikasi <i>productivity tools</i> berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran .....	66
4.3.4 Persepsi pengguna terhadap <i>Errors</i> dalam berinteraksi dengan aplikasi <i>productivity tools</i> berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran .....	67
4.3.5 Persepsi pengguna terhadap <i>Satisfaction</i> dalam berinteraksi dengan aplikasi <i>productivity tools</i> berbasis AI Canva dan Microsoft Office PowerPoint 365 dalam membuat media media pembelajaran .....	68
4.3.6 Persepsi guru terhadap <i>Usability</i> aplikasi <i>productivity tools</i> berbasis AI Canva dan Microsoft Office Powerpoint 365 dalam membuat media Media pembelajaran .....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>72</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>72</b>
<b>5.2 Rekomendasi.....</b>	<b>73</b>
5.2.1 Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....	73
5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya .....	73
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Faktor persepsi .....	10
Gambar 3. 1 Kerangka pikir .....	29
Gambar 3. 2 Skala Likert .....	36
Gambar 3. 3 Garis Kontinum .....	41
Gambar 4. 1 Jenis Kelamin Responden .....	43
Gambar 4. 2 Asal Sekolah Responden .....	43
Gambar 4. 3 Garis Kontinum <i>Learnability</i> .....	44
Gambar 4. 4 Grafik Butir Pernyataan Canva 1 .....	45
Gambar 4. 5 Grafik Butir Pernyataan Office 1 .....	45
Gambar 4. 6 Grafik Butir Pernyataan Canva 2 .....	46
Gambar 4. 7 Grafik Butir Pernyataan Office 2 .....	46
Gambar 4. 8 Grafik Butir Pernyataan Canva 3 .....	47
Gambar 4. 9 Grafik Butir Pernyataan Office 3 .....	47
Gambar 4. 10 Garis Kontinum <i>Efficiency</i> .....	48
Gambar 4. 11 Grafik Butir Pernyataan Canva 4 .....	49
Gambar 4. 12 Grafik Butir Pernyataan Office 4 .....	49
Gambar 4. 13 Grafik Butir Pernyataan Canva 5 .....	50
Gambar 4. 14 Grafik Butir Pernyataan Office 5 .....	50
Gambar 4. 15 Grafik Butir Pernyataan Canva 6 .....	51
Gambar 4. 16 Grafik Butir Pernyataan Office 6 .....	51
Gambar 4. 17 Garis Kontinum <i>Memorability</i> .....	52
Gambar 4. 18 Grafik Butir Pernyataan Canva 7 .....	53
Gambar 4. 19 Grafik Butir Pernyataan Office 7 .....	53
Gambar 4. 20 Grafik Butir Pernyataan Canva 8 .....	54
Gambar 4. 21 Grafik Butir Pernyataan Office 8 .....	54
Gambar 4. 22 Grafik Butir Pernyataan Canva 9 .....	55
Gambar 4. 23 Grafik Butir Pernyataan Office 9 .....	55
Gambar 4. 24 Garis Kontinum <i>Errors</i> .....	56
Gambar 4. 25 Grafik Butir Pernyataan Canva 10 .....	57
Gambar 4. 26 Grafik Butir Pernyataan Office 10 .....	57
Gambar 4. 27 Grafik Butir Pernyataan Canva 11 .....	58
Gambar 4. 28 Grafik Butir Pernyataan Office 11 .....	58
Gambar 4. 29 Grafik Butir Pernyataan Canva 12 .....	59
Gambar 4. 30 Grafik Butir Pernyataan Office 12 .....	59
Gambar 4. 31 Garis Kontinum <i>Satisfaction</i> .....	60
Gambar 4. 32 Grafik Butir Pernyataan Canva 13 .....	61
Gambar 4. 33 Grafik Butir Pernyataan Office 13 .....	61
Gambar 4. 34 Grafik Butir Pernyataan Canva 14 .....	62
Gambar 4. 35 Grafik Butir Pernyataan Office 14 .....	62
Gambar 4. 36 Grafik Butir Pernyataan Canva 15 .....	63
Gambar 4. 37 Grafik Butir Pernyataan Office 15 .....	63

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian .....	34
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas.....	37
Tabel 3. 3 Hasil Uji Reliabilitas.....	38
Tabel 3. 4 Kriteria Intepretasi Skor.....	40
Tabel 4. 1 Tanggapan Responden <i>Learnability</i> .....	43
Tabel 4. 2 Tanggapan Responden <i>Efficiency</i> .....	48
Tabel 4. 3 Tanggapan Responden <i>Memorability</i> .....	52
Tabel 4. 4 Tanggapa Responden <i>Errors</i> .....	56
Tabel 4. 5 Tanggapan Responden Satisfaction .....	60
Tabel 4. 7 Tanggapan Responden <i>Usability</i> Canva .....	70
Tabel 4. 8 Tanggapan Responden <i>Usability</i> Microsoft Office PowerPoint 365... ..	70

## Daftar Pustaka

- Abdullah, Ma'ruf. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ahdar, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(2), 287–302.
- Akhmadan, Widyastuti. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Flash Dan Moodle. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27–40.
- Alizamar, Alizamar and Couto, Nasbahry (2016). Psikologi Persepsi dan Desain Informasi: Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual. Media Akademika, Yogyakarta
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1(1), 1-17.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Benny, P. A. (2017). *Media dan Tekhnologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Brooks, J. G. & Brooks, M. G. (1999). In search of understanding the case for constructivist classrooms. Alexandria: ASCD.
- Dahar, R. W. (1989). *Teori-teori belajar*. Erlangga.
- Eltahir, M., Al-Qatawneh, S., Al-Ramahi, N., & Alsalhi, N. (2019). The Perspective of Students and Faculty Members on the Efficiency and Usability of E-Learning Courses at Ajman University: A Case Study. *Journal of Technology and Science Education*, 9(3), 388-403.

- Ghozali, Imam. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: UNDIP.
- Gunawan, & Ritonga, A., A. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Press.
- Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft PowerPoint Pada Siswa SMP Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. 1(1), 15–19.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. Edu Publisher.
- Johnson, D (2021) How to use PowerPoint Designer to create professionally designed slideshow presentations.. Retrieved 11 June 2023, from <https://www.businessinsider.com/guides/tech/how-to-use-powerpoint-designer#:~:text=PowerPoint%20Designer%2C%20also%20called%20PowerPoint,layouts%2C%20images%2C%20and%20designs>.
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68.
- Kesuma, D., P. (2021). Penggunaan Metode *System Usability Scale* Untuk Mengukur Aspek *Usability* Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(3), 1615-1626
- Kaya, A., Ozturk, R., & Gumussoy, C. A. (2020). *Usability Measurement of Mobile Applications with System Usability Scale ( SUS )*.
- Mudinillah, A. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Mulyasa. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*, Useit.com: Usable Information Technology, UseNet Alertbox.
- Purnamasari, A. I., & Setiawan, A. (2021). Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System *Usability Scale* (SUS). *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 19(2), 70-75.



- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis penggunaan media power point dalam pembelajaran jarak jauh pada materi animalia kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157.
- Prihati, P., Nurdianto, K., & Heses, M. A. (2021). Analisis e-Learning Fresto dengan Prinsip *Usability*. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 1(2), 1-14.
- Pujawan, K. A. H. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1(1).
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(2).
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian *Usability* Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjar Masin: Antasari Press.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 560-568.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335– 343.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2008). *Perilaku Organisasi* Buku 1. Jakarta: Salemba Empat.
- Santrock, W John. (2008). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyono (2018). *Metodologi Penelitian Manajemen*. Bandung : Afabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. 2(1), 43– 48.

- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tanjung, R., E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *J. Vokasional Tek. Elektron. dan Inform*, 7(2), 79–85.
- Taylor, P., Borsci, S., Federici, S., Bacci, S., Gnaldi, M., Bartolucci, F., ... Bartolucci, F. (2015). *International Journal of Human-Computer Interaction Assessing User Satisfaction in the Era of User Experience : Comparison of the SUS , UMUX , and UMUX- LITE as a Function of Product Experience Assessing User Satisfaction in the Era of User Experience : C*, (August).
- Wina, Sanjaya. (2008) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol*, 19(1), 75–82.
- Yogananti, A. F., Pratama, B. C., & Akrom, A. (2022). Kolaborasi Teori Nielsen dan System *Usability Scale (SUS) Usability Game Lokapala. Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 49-66.