



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CANVA 3D TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS VIII

SMP NEGERI 3 PANCARIJANG

Irwansyah, Syamsunir, Madaling

¹²³Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Email:
qwertydbzz@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh penggunaan media CANVA 3D terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 PancaRijang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode Studi Eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media pembelajaran Canva sebagai variabel bebas dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai variabel terikat. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-3 I SMP SMP Negeri 3 Panca Rijang yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan tes awal (pre-test), kemudian diberikan tes akhir (post-test)

pada akhir pembelajaran. Uji pengambilan hipotesis dengan program aplikasi SPSS 25.0 yang digunakan adalah uji analisis hipotesis Non Parametrik Wilcoxon. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$. Nilai pretest yang diperoleh siswa yakni 50,99 sedangkan nilai posttest yang diperoleh siswa 89,82 jadi nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat. Hipotesis yang dihitung dengan program aplikasi SPSS 25.0 For Windows dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Kerja (H1) diterima dan Hipotesis Nihil (H0) ditolak, artinya ada perbedaan signifikan antara hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pretest dan posttest. Pengambilan keputusan hipotesis bahwa "Pengaruh Penggunaan Media CANVA 3D terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Panca Rijang".

Kata Kunci : Media Canva 3D, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstract

This study aims to find out the effect of the use of CANVA 3D media on the learning outcomes of Social Sciences students in grade VIII of SMP Negeri 3 Panca Rijang. This research is a quantitative research with the Experimental Study method with the One Group Pretest-Posttest Design. The variables in this study consisted of two variables, namely Canva learning media as an independent variable and Social Science learning outcomes as a bound variable. The sample in this study is students in grades VIII-3 I JUNIOR HIGH SCHOOL SMP Negeri 3 Panca Rijang which totals 20 students. The data collection technique is carried out by giving an initial test (pre-test), then given a final test (post-test) at the end of learning. The hypothesis taking test with the SPSS 25.0 lication program used was the Wilcoxon Non-Parametric hypothesis analysis test. The results of this study showed a significance value of $0.00 < 0.05$.

The pretest score obtained by students was 50.99 while the posttest score obtained by students was 89.82, so the average score obtained by students increased. The hypothesis calculated with the SPSS 25.0 For Windows application program can be concluded that the Working Hypothesis (H1) is accepted and the Null Hypothesis (H0) is rejected, meaning that there is a significant difference between the pretest and posttest Social Science learning outcomes. Hypothetical decision making that "The Effect of the Use of CANVA 3D Media on Social Science Learning Outcomes

of Grade VIII Students of SMP Negeri 3 Panca Rijang".

Keywords: CANVA 3D Media, Learning Outcomes, Social Sciences.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter yang mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan harus terus mengalami pembaruan dan inovasi agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang semakin dinamis.

Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi inti utama yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya interaksi yang aktif antara guru dan siswa, serta didukung oleh penggunaan metode dan media yang tepat. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran, yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Teknologi telah membuka peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat. Namun, pembelajaran IPS sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena penyajiannya yang cenderung bersifat teoritis dan kurang variatif. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dalam proses

pembelajaran serta kurang optimalnya hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi IPS agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan media berbasis aplikasi digital seperti Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur menarik untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi, infografis, dan video pembelajaran. Dengan adanya fitur 3D dan elemen multimedia seperti gambar, animasi, dan audio, Canva mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih visual dan interaktif. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam serta meningkatkan daya tarik dalam belajar.

Penggunaan media Canva 3D dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara kreatif sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media visual yang menarik juga dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, pemanfaatan media Canva 3D diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Panca Rijang, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih kurang optimal karena minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Guru cenderung menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang terlihat dari nilai yang masih berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Canva 3D, dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan media Canva 3D terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dengan menggunakan data numerik serta analisis statistik. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan

penelitian yang ingin mengetahui pengaruh penggunaan media Canva 3D terhadap hasil belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini, hanya terdapat satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Kelompok tersebut diberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan media Canva 3D dalam pembelajaran, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest). Perbandingan antara hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$

Keterangan:

O_1 = Pretest (tes awal)

X = Perlakuan (pembelajaran menggunakan Canva 3D)

O_2 = Posttest (tes akhir)

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (independen)
Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran Canva 3D.
2. Variabel terikat (dependen)
Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran variabel, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Media Canva 3D
Media Canva 3D adalah aplikasi desain grafis berbasis digital yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan elemen multimedia.
2. Hasil Belajar
Hasil belajar adalah tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diukur melalui tes berupa soal pilihan ganda dan dinyatakan dalam bentuk nilai.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Panca Rijang yang berjumlah 62 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Cluster Random Sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok (kelas).

Berdasarkan teknik tersebut, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-3 yang berjumlah 20 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah siswa, kondisi sekolah, serta data pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 nomor dengan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Tes dilakukan dua kali, yaitu pretest dan posttest.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik sebagai berikut:

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar siswa melalui nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi.

Rumus mean (rata-rata):

$$M = \frac{\sum X}{N} \quad M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Jumlah siswa

2. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media Canva 3D terhadap hasil belajar siswa, digunakan uji statistik Paired Sample T-test. Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest dalam satu kelompok.

Kriteria pengujian hipotesis:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat pengaruh signifikan
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh signifikan

3. Kriteria Ketuntasan Belajar

Hasil belajar siswa dikategorikan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

- Nilai ≥ 75 : Tuntas
- Nilai < 75 : Tidak tuntas

Dengan teknik analisis ini, dapat diketahui apakah penggunaan media Canva 3D memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva 3D terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Panca Rijang. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir) yang diberikan kepada 20 siswa sebagai sampel penelitian. Pretest dilakukan sebelum pemberian perlakuan, sedangkan posttest dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media Canva 3D.

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 50,996 yang berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa belum menguasai materi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan baik.

Berdasarkan hasil pretest, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 66,66 sedangkan nilai terendah adalah 36,66. Sebagian besar siswa berada pada kategori kurang dan cukup, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum memberikan hasil yang optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Canva 3D dalam pembelajaran, dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest.

Nilai rata-rata posttest siswa mencapai 89,82 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan telah melampaui KKM.

Pada hasil posttest, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 96,66 sedangkan nilai terendah adalah 80,00. Seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Canva 3D mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Perbandingan antara hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Selisih rata-rata nilai antara pretest dan posttest sebesar 38,83. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva 3D memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva 3D berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, hipotesis alternatif (H1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Canva 3D terhadap hasil belajar siswa diterima, sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa media Canva 3D efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Panca Rijang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva 3D memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest yang mengalami peningkatan secara signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Rendahnya hasil pretest disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan media yang menarik. Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang aktif dan kurang memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak variatif dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa.

Setelah diterapkan media Canva 3D, siswa menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media Canva 3D memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan elemen visual lainnya. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media Canva 3D mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif dalam memperhatikan, memahami, dan merespon materi yang disampaikan. Hal ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor visualisasi yang menarik dari media Canva 3D. Media visual yang baik dapat meningkatkan daya ingat siswa dan membantu dalam proses pemahaman materi. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa media visual memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva 3D merupakan salah satu solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media Canva 3D terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Panca Rijang, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari perbedaan nilai rata-rata pretest sebesar 50,996 yang berada pada kategori kurang, meningkat menjadi 89,82 pada posttest yang berada pada kategori sangat baik dan telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Canva 3D. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Canva 3D berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan adanya peningkatan hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva 3D efektif digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media ini mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva 3D sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan.

REFERENSI

- Ahmad, F., Puji Cahyani, V., Jumrah, E., Sukaria, M. I., & Fadly, D. (2024). *Implementasi penggunaan blog sebagai media pembelajaran di SMPN 4 Tanralili Kabupaten Maros*. *Jurnal Abdimas PHB*, 7(4).
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439.
<https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>
- Andryanto, Bara, R. V., Abigail, O., Muchtar, N. A., Apriliani, N., & B, A. M. (2023). Bahan Ajar Interaktif: Canva, Powtoon, Dan Kahoot. 71.
- Aseka, S. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Basam, F. (2022). Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Numbered Heads Together. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 100–106.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Djollong, A. F. (2017). KEDUDUKAN GURU SEBAGAI PENDIDIK (Teacher's Position As Education). *Istiqra` : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, IV(2), 122–137. <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/274>
- Lestari, D., Kanton, S., & Herlindawati, D. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SMARTPHONE MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA (Vol. 11, Issue 2).
- Madaling. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA SEKOLAH MENEGAH PERTAMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 2023.
<https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/index>
- Nurchaili. (2010). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(6), 648.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i6.493>
- Nurmayanti. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR PKN
SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG.

<https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/index>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oliver, J. (2013). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN TERPADU. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rohayati, Y., & Kusuma Wijaya, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 3(2). https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social_pedagogy
- Sari, W., Siska, J., & Dehasen Bengkulu Prodi Pendidikan Komputer Corresponding Author, U. (2023). Jalan Meranti Raya Nomor 32 Sawah Lebar. In *Computer and Informatics Education Review-CIER* (Vol. 2023, Issue 2).
- Sofa, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS VIDEO ANIMASI BERBANTU ADOBE PREMIER. 6.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran. *Jurnal Perspektif*, 15(1).
- Suntari, Y. (2012). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 25(XVI), 7–15. <https://doi.org/10.21009/pip.251.2>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>

Yahdi Kusnadi, M. (2016). PARADIGMA Vol. XVIII. No.2 September 2016
PENGARUH KETERIMAAN APLIKASI PENDAFTARAN ONLINE
TERHADAP JUMLAH PENDAFTAR DI SEKOLAH DASAR NEGERI
JAKARTA. Paradigma, XVIII(2), 89–101.