



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 MARITENGGAE

Mulyakin, Usman M, Madaling

¹²³Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Email:
Mulyakin77@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Maritengngae. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *true experiment* dengan jenis *posttest-only control group design*. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media pembelajaran Canva sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPA sebagai variabel terikat. Sampel pada penelitian ini adalah siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Maritengngae yang berjumlah 70 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 42,09 sedangkan nilai posttest yang diperoleh siswa 87,99 jadi nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat. Hipotesis yang dihitung dengan program aplikasi SPSS 25.0 For Windows dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Kerja (H_1) diterima dan Hipotesis Nihil

(H_0) ditolak , artinya ada perbedaan signifikan antara hasil belajar IPA pretest dan posttest. Pengambilan keputusan hipotesis bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Maritengngae”.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar, IPA.

Abstract

This study aims to determine the Effect of the Use of Canva Application Learning Media on Science Learning

Outcomes of Grade VIII Students of SMP Negeri 5 Maritengngae. This study is a quantitative research with a *true experiment* method with a *posttest-only control group design*. The variables in this study consisted of two variables, namely Canva learning media as an independent variable and science learning outcomes as a bound variable. The sample in this study is 70 students in Class VIII of SMP Negeri 5 Maritengngae. 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 application 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 42.09 while the posttest score obtained by students was 87.99, 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 science learning outcomes.

Hypothetical decision making that "There is an Effect of the Use of Canva Application Learning Media on Science Learning Outcomes of Grade VIII Students of SMP Negeri 5 Maritengngae".

Keywords: Learning Media, Canva, Learning Outcomes, Science

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam konteks pembangunan bangsa, pendidikan memiliki tujuan utama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945. Melalui pendidikan, setiap individu diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal, baik dari segi intelektual, emosional, maupun spiritual. Oleh karena itu, pendidikan harus terus mengalami perkembangan agar mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks.

Perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan demikian, pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi akan mampu menghasilkan generasi yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global.

Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah masih sering menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang umum terjadi adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah. Metode ini cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran juga menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik. Dengan menggunakan media yang tepat, materi pembelajaran dapat disajikan secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Dalam era digital saat ini, berbagai aplikasi berbasis teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur menarik untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, dan video pembelajaran. Kemudahan penggunaan serta tersedianya berbagai template yang menarik menjadikan Canva sebagai salah satu media yang potensial untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan tampilan visual yang kreatif, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), penggunaan media pembelajaran sangat penting karena banyak materi yang bersifat abstrak. Tanpa adanya media yang mendukung, siswa akan kesulitan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 5 Maritengngae masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang memahami materi, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Maritengngae” guna mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang objektif mengenai hubungan antara variabel yang diteliti.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, khususnya pre-eksperimental design. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPA siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah **one group pretest-posttest design**, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal mereka sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Maritengngae. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 70 orang. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Siswa kelas VIII dipilih karena dianggap memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran aplikasi Canva, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPA siswa. Definisi operasional dari media pembelajaran Canva adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan hasil belajar diukur melalui skor yang diperoleh siswa pada tes yang diberikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar hadir siswa, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran IPA. Soal tes disusun untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPA siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Maritengngae dengan melibatkan siswa kelas VIII sebagai subjek penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil pretest dan posttest siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran aplikasi Canva. Selain itu, data juga diperoleh melalui observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang berada di bawah standar ketuntasan minimal (KKM). Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar yang diajarkan, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva, dilakukan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil posttest

menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan, dan sebagian besar siswa telah mencapai nilai di atas KKM.

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif, terlihat adanya peningkatan distribusi nilai siswa ke kategori yang lebih tinggi. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa berada pada kategori rendah dan sedang. Namun, setelah perlakuan, jumlah siswa pada kategori tinggi mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Siswa terlihat lebih tertarik dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, interaksi antara siswa dan guru juga mengalami peningkatan. Siswa lebih berani bertanya dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menyenangkan.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan nilai yang terjadi dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Rendahnya hasil pretest siswa disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Metode ceramah yang dominan membuat siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam menerima informasi. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Setelah diterapkannya media pembelajaran Canva, terjadi perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Canva mampu menyajikan materi secara visual dan menarik,

sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.

Selain itu, penggunaan Canva juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan yang menarik dan fitur yang interaktif membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Motivasi yang tinggi ini berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Keaktifan siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan. Siswa lebih berani untuk bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan kolaboratif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang inovatif terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran Canva mendukung prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dalam hal ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Maritengngae. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai siswa dari pretest ke posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Canva.

Peningkatan hasil belajar siswa juga didukung oleh meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva efektif

digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif di sekolah.

REFERENSI

- Afdhaluzzikri, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat*. Skripsi.
- Afrijhon, N. S. (2021). Desain multimedia interaktif menggunakan software Adobe Flash Professional CS5.5 pada materi gelombang, 1, 1–6.
- Baharuddin, M. R., & Hardianto. (2019). Efektivitas penerapan model pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran matematika sekolah dasar. 2.
- Citradevi. (2021). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275.
- Coring, F. B. (2019). Pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Inggris kurikulum Cambridge di Sekolah Dasar Khadijah Surabaya, 8–19.
- Fanani, I., Djati, S. P., & Silvanita, K. (2017). Pengaruh kepuasan kerja dan komitmen organisasi terhadap organizational citizenship behavior, 9220(1), 40–53.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fitriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. (2019). Pengaruh model discovery learning dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasanuddin, Nurmayanti, Kahar, A., Tahir, M. H., & Akbar. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 1(2), 1–11.
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan aplikasi Canva kepada siswa/siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>

- Kartono. (2017). Tinjauan tentang guru dalam memotivasi siswa untuk mempelajari pendidikan kewarganegaraan, 4(3), 241–250.
- M. Usman, Rosmini, R., Hartati, H., & Subiyantoro, S. (2021). Efektivitas penggunaan Google Classroom pada masa pandemi Covid-19 terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 199–210. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i3.251>
- Muhammad Takdir, T., Zulkifli, & Ferdiansyah, H. (2023). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License, 45(1), 1–17.
- Nasution, R. S., & Rohani, R. (2022). Pengaruh aplikasi Canva pada materi keanekaragaman hayati terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 933. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6298>
- Ratih, K., Dewi, K., Nyoman, N., Harini, P., & Ananta, P. A. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media promosi kreatif dan inovatif pada era digital. *Prospek*, 2.
- Rohayati, Y. (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).
- Rosdianto, H., Murdani, E., & Hendra. (2020). Implementasi model pembelajaran POE (Predict Observe Explain) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi hukum Newton, 6(1), 55–57.
- Sari, D. P., & Simanjuntak, M. P. (2016). Pengaruh model discovery learning berbantuan media PhET terhadap hasil belajar siswa. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 4(4), 26884–26893. <https://doi.org/10.24114/inpafi.v4i4.5631>
- Setyawan, D. A. (2021). *Penelitian*. Tahta Media Group.
- Studi, P., Biologi, P., Pendidikan, J., Pengetahuan, I., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Syarif, N. (2019). Pengaruh media visual berbasis Android terhadap hasil belajar siswa pada konsep.
- Suwandi, M. I. (2019). Keefektifan media Powtoon dalam pembelajaran IPA ditinjau dari minat dan hasil belajar pada siswa kelas V SD, 8(01), 28–34.
- Syamsunir, Ruslan, & Pattaufi. (2020). Pengembangan video tutorial pembelajaran mata kuliah produksi media audio video. *UNM Jurnal*, 1–8.
- Wahidah, A. N., Sari, M. K., & Listiani, I. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif

berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN Sekarputih 1. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 240–244.