



Jurnal Teknologi Pendidikan

Vol. 4– No. 1, 2026 , Hal 232-241

ISSN: 2527-5151 (print)

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



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH RAPPANG

Mardiana Putri, Usman M, Hasanuddin

¹²³Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Email:

mardianaputri30111@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Rappang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode Studi Eksperimental dengan desain One Group Pretest- Postest Design. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media pembelajaran Autoplay Media Studi 8 sebagai variabel bebas dan hasil belajar Bahasa Indonesia sebagai variabel terikat. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.B I SMP Muhammadiyah Rappang yang berjumlah 25 orang siswa, dan selanjutnya Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan tes awal (pre-test), 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 58,13 sedangkan nilai posttest yang diperoleh siswa 93,86 jadi nilai rata-rata yang diperoleh siswa terjadi perubahan. 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 Bahasa Indonesia pretest dan posttest. Pengambilan keputusan hipotesis bahwa “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Rappang”.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Autoplay Media Studio 8, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This study aims to determine the Effect of the Use of the Autoplay Media Studio 8 Application on the Indonesian Language Learning Outcomes of Grade VIII Students of SMP Muhammadiyah Rappang. 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 the learning media, Autoplay Media Study 8 as the independent variable and the Indonesian learning outcomes as the bound variable. The sample in this study was 25 students in grade VIII.B I SMP Muhammadiyah Rappang. 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 58.13 while the posttest score obtained by students was 93.86, 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 Indonesian learning outcomes. Hypothesis decision making that "The Effect of the Use of the Autoplay Media Studio 8 Application on the Indonesian Language Learning Outcomes of Grade VIII Students of SMP Muhammadiyah Rappang".

Keywords: *Learning Media, Autoplay Media Studio 8, Learning Outcomes, Indonesia*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era revolusi industri 4.0 mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini menuntut adanya transformasi dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan, guna menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memenuhi kebutuhan belajar peserta didik di era digital.

Seiring dengan perkembangan tersebut, proses pembelajaran juga mengalami perubahan yang signifikan. Jika sebelumnya pembelajaran banyak dilakukan secara daring, kini kegiatan pembelajaran telah kembali dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran tatap muka memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Namun demikian, perubahan ini juga menuntut adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak monoton dan tetap menarik bagi siswa.

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam proses pembelajaran, berbagai komponen harus saling mendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu komponen penting tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat merangsang minat, perhatian, serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

Peran guru dalam proses pembelajaran juga sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Guru dituntut untuk mampu merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran secara profesional. Selain itu, guru juga harus mampu memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang tersedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, guru dapat menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran. Melalui media, informasi dapat disampaikan secara lebih konkret dan menarik, sehingga siswa lebih mudah dalam menerima dan mengolah informasi. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran adalah penggunaan aplikasi multimedia interaktif, seperti Autoplay Media Studio 8. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu tampilan yang menarik. Keunggulan aplikasi ini terletak pada kemudahan penggunaannya, bahkan bagi pengguna yang tidak memiliki latar belakang pemrograman. Dengan fitur drag and drop yang sederhana, guru dapat membuat media pembelajaran yang interaktif dan profesional.

Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMP Muhammadiyah Rappang, proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode

konvensional seperti ceramah, sehingga siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah aplikasi Autoplay Media Studio 8 sebagai media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Rappang” guna mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang objektif mengenai hubungan antara variabel yang diteliti.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan metode pre-eksperimental design. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest Design, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Dalam desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, kemudian diberikan tes akhir (posttest) setelah perlakuan, sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent variable) dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8, sedangkan variabel terikat (dependent variable) adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hasil belajar diukur melalui tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah proses pembelajaran berlangsung.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Rappang yang berjumlah 56 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik probability sampling, sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 25 orang yang dijadikan sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran di kelas sebelum dan selama penelitian berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti jumlah siswa dan data sekolah. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan

aplikasi SPSS. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan, sehingga hipotesis alternatif diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Rappang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat adanya perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum perlakuan adalah 58,13. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80,00, sedangkan nilai terendah adalah 36,66. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8, dilakukan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 93,86, dengan nilai tertinggi mencapai 100,00 dan nilai terendah sebesar 86,66.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena media yang digunakan lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan data yang diperoleh, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan. Tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga terlihat dari perubahan kategori nilai siswa. Pada pretest, sebagian besar siswa berada pada kategori cukup dan kurang, sedangkan pada posttest, seluruh siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas hasil belajar secara menyeluruh.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Rappang secara signifikan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif.

Media pembelajaran yang interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Dengan adanya kombinasi teks, gambar, audio, dan video, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Penggunaan Autoplay Media Studio 8 juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang sebelumnya bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan menarik. Hal ini membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih baik.

Selain itu, penggunaan media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memahami materi yang disajikan. Keaktifan ini berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah menerima materi.

Dari segi teori, hasil penelitian ini sesuai dengan konsep pembelajaran modern yang menekankan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 juga memerlukan kesiapan dari guru dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Guru perlu memiliki keterampilan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran agar dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Rappang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari sebelum perlakuan (pretest) ke setelah perlakuan (posttest), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut efektif dalam membantu siswa memahami materi.

Selain itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 layak digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrijhon, N. S. (2021). *Desain Multimedia Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS5.5 Pada Materi Gelombang. 1*, 1–6.
- Agnogiri, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Materi Sholat Berjama'ah Kelas VIII Di Smp.*
- Baharuddin, M. R., & Hardianto. (2019). *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Pendahuluan. 2.*
- 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 Rohmatul. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *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.
- 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>
- Madaling, M., Agussalim, A., Suleha, S., & Gusriyani, G. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan, e-ISSN: 3025- 5392*, 1(1), 51–60.

- Marhamah, M., & Faradila, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Sekolah Menengah Pertama. *Paidea: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 1–9.
- Muksin, M., & Ali, N. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika di Kelas XI SMA Negeri 8 Tikep Pada Konsep Fluida Statis. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(24), 698–704.
- Nisa, K., Wati, M., & Ichsan, M. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis Di Sma. 1(1), 13–23.
- Rosdianto, H., Murdani, E., & Hendra. (2017). Implementasi Model Pembelajaran POE (Predict Observe Explain) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Hukum Newton. 6(1), 55–57.
- Sakti, H. G., & Astuti, E. R. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Autoplay Quis Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas VIII Smp Negeri 3 Sakra Timur. *Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(2), 51–58.
- Salsabila, F. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 6088–6096.
- Situmorang, R. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran di Lingkungan Sekolah Dengan Menggunakan Aplikasi Autoplay Terhadap Minat Belajar di SMK 1 Padang Sidempuan. *JURNAL VINERTEK (Vokasional Informatika Edukasi Riset Dan Teknologi)*, 1(1), 23–27.
- 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.

- 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>
- Syamsunir, Ruslan, & Pattaufi. (2020). Pengembangan video tutorial pembelajaran mata kuliah produksi media audio video. *UNM Jurnal*, 1–8.