

EFEKTIVITAS MULTIMEDIA CANVA PADA HASIL BELAJAR PKn KELAS IV MI DARUL ISTIQAMAH BANJARMASIN

Huriyah

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

huriyah.90.99@gmail.com

Abstract: In the world of education technology is growing quickly, yet there are still a lot of educators who have difficulty using technology that should be able to make educators more effective in delivering subject matter. The development of technology presents applications that are easily accessible by all groups, including educators. In this study, the application used was based on Canva. Consequently, the goal of this research is how the effectiveness of canva-based multimedia on learning outcomes of civics class IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin. This type of field research was used utilizing an experimental methodology in this investigation, in one class with a sample of 24 students, using pretest-posttest research design. The dependent variable is learning outcomes, while the independent variable is multimedia created with canva. In collecting data researchers used interviews, observations, and tests. The tests were analyzed using the Normality test, N-Gain, and one sample t-test. The study's findings revealed that Canva-based multimedia was effective in increasing learning outcomes in Civics lessons with an initial score on the pretest getting an average of 66.25 while the posttest score got an average score of 87.50 with an 0.66 N-Gain score in the medium range. With Canva-based multimedia it is effective in improving learning outcomes in Civics lessons in class IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin. In addition, Students can learn more actively and with greater focus when Canva-based multimedia is used in the classroom.

Keywords: Canva Multimedia, Effectiveness, Learning Outcomes.

Abstrak: Dalam dunia pendidikan teknologi berkembang dengan cepat, namun masih banyak pendidik yang kesulitan menggunakan teknologi yang seharusnya dapat mengefektifkan pendidik menyampaikan materi pelajaran. Berkembangnya teknologi menghadirkan aplikasi yang

mudah diakses oleh semua kalangan termasuk pendidik, aplikasi berbasis *canva* digunakan dalam penelitian ini. Sehingga tujuan dari penelitian ini yakni bagaimana efektivitas multimedia didasarkan pada Canva sebagai hasil belajar dari pelajaran PKn di kelas IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin. Dalam penelitian ini, metode eksperimen digunakan sebagai jenis penelitian lapangan, pada satu kelas dengan jumlah sampel 24 siswa, menggunakan desain penelitian *pretest-posttest*. Penggunaan multimedia berbasis *canva* dianggap sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar dianggap sebagai variabel terikat. Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan wawancara, observasi, dan tes. Tes dianalisis menggunakan uji Normalitas, N-Gain, dan uji satu sampel t-test. Hasil penelitian menemukan multimedia berbasis *Canva* efektif dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PKn dengan nilai awal pada *pretest* mendapatkan rata-rata 66,25 sedangkan pada nilai *posttest* mendapat nilai rata-rata 87,50 dengan nilai N-Gain 0,66 kriteria sedang. Dengan adanya multimedia berbasis *Canva* efektif meningkatkan hasil belajar pelajaran PKn di kelas IV MI Darul Istiqamah Banjarmasin. Selain itu penggunaan multimedia berbasis *Canva* pada proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih fokus, aktif, dan siswa lebih antusias.

Kata Kunci: Efektifitas, Hasil Belajar, Multimedia *Canva*.

Pendahuluan

Suksesnya sebuah negara diawali dengan adanya IPTEK, sehingga dapat melahirkan sesuatu yang belum ada. IPTEK berkembang sangat pesat di berbagai bidang, di antaranya di dunia pendidikan. Di dunia pendidikan IPTEK bisa membuat perkembangan yang lebih bagus, persaingan kompetitif dapat menjamin kebanggaan negara.¹

Pembelajaran sering kali menemui dua kendala. Terutama pada pendidikan kewarganegaraan di mana siswa kurang aktif dan rendahnya keberhasilan siswa dalam belajar. Penyebabnya kurang penggunaan media ketika pembelajaran, sebab itu siswa kurang tanggap memahami materi sehingga perolehan hasil belajar kurang bagus. Pembelajaran hanya dengan komunikasi satu arah, dan pembelajaran dengan metode menghafal saja, kemudian hafalan

¹ Fitri Nuryani and Nur Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1, 3 (2021): 101–2, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.83>.

mudah hilang karena siswa belajar hanya dengan menghafal karena siswa kurang paham pada materi yang diajarkan. Belajar adalah proses yang sangat berbeda dari memperhatikan, menurut pendapat.²

Media pada proses pendidikan sangat penting pada proses pembelajaran serta Pendidikan. Pemanfaatan media diharapkan siswa paham dengan mudah apa yang diajarkan guru. Pada aktivitas pembelajaran, kurang spesifiknya materi yang disampaikan didukung oleh penggunaan media sebagai fasilitator. Kompleksitas materi yang diajarkan kepada siswa bisa dipermudah oleh media. Media bisa mengungkapkan apa yang tidak bisa dikatakan guru dengan frasa tersendiri. Keabstrakkan bahan ajar juga bisa diwujudkan dengan hadirnya media. Dari banyaknya jenis media pembelajaran diantaranya adalah media yang berdasarkan teknologi komputer. Teknologi sangat bermanfaat pada pembelajaran serta dalam menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengevaluasi dan mengimplementasikan teknologi sangat diperlukan dalam materi pembelajaran.³ *Canva* adalah salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan, *Canva* yaitu aplikasi daring yang bisa digunakan buat mengolah media pembelajaran.⁴

Pelaksanaan untuk penelitian ini tepatnya di MI Darul Istiqamah Banjarmasin. Bahan ajar PKn SD serta SMP sangat tepat jika diajarkan dengan media pembelajaran, tetapi pelajaran SMA kurang tepat karena dengan harapan siswa bisa berpikir dengan abstrak dengan bahan ajar lebih rumit. Didasarkan dengan keadaan yang telah dijelaskan, peneliti mengambil materi tematik PKn SD/MI. materi pembelajaran PKn SD/MI yang terkait dengan materi makna dan lambang pada Burung Garuda.

Berdasarkan hasil penelitian Rahmad Agusliansyah (2018) perolehan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif

² Uun Hasanah, Omin, and Nuraeni, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif MONIPA Terhadap Hasil Belajar Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas VI SDN I Keresek," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1, 7 (2021): 113, <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v7i1.1674>.

³ E Richard and West et al, "An Analysis of Instructional Design and Technology Department," *Educational Technology Research and Development*, 4, 65 (2016): 870, <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-016-9490-1>.

⁴ Rahmatullah Inanna and Andi Tenri Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 2, 12 (2020): 319, <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.

yaitu sebesar 46. Kemudian hasil belajar siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 71,27. Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh pada penerapan multimedia berbasis *Canva* atau multimedia pembelajaran interaktif.⁵

Perbedaan pada penelitian ini di pelajaran Bangun Ruang Sisi Datar, software yang diaplikasikan *Camtasia Studio 8* dan subjek penelitian pada jenjang SMP, sedangkan peneliti meneliti materi makna dan lambang pada Burung Garuda menggunakan software *Canva* dan subjek penelitian pada jenjang SD. Manfaat dilakukannya penelitian ini dengan harapan bisa memberi perubahan yang baik pada pendidikan serta keguruan, terutama dalam mata pelajaran PKn. Bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah dan pemerintah.

Tujuan penelitian ini guna mengetahui pengaruh penggunaan multimedia *Canva* pada keefektifan belajar siswa kelas IV dalam pelajaran PKn, bagaimana pengaruh dan besarnya pengaruh multimedia berbasis *Canva* pada keefektifan belajar siswa kelas IV pada pelajaran PKn di MI Darul Istiqamah Banjarmasin.

Adapun solusi yang bisa diterapkan guru untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam pembelajaran PKn adalah guru bisa membuat media pembelajaran, media dapat menarik minat siswa dan merangsang peran aktif siswa. Agar media pembelajaran tidak monoton guru bisa menggunakan multimedia berbasis *Canva*. Multimedia berbasis *Canva* adalah media pembelajaran berbasis komputer yang diprogram secara terpadu dan interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini lebih memfokuskan kepada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka. Bukti nyata ataupun fenomena alam yang dikaji memiliki realitas objektif yang bisa diuji.⁶ Penelitian lapangan adalah jenis studi yang digunakan dalam penelitian ini dan metode eksperimen adalah metode yang diterapkan. Desain

⁵ Rahmad Agusliansyah, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Teorama Pythagoras Berbasis Camtasia Studio 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tahun Pelajaran 2017/2018" (Banjarmasin, Skripsi; FTK UIN Antasari Banjarmasin, 2018).

⁶ Basuki, *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif* (Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2021).

penelitian yang diterapkan yaitu *one-group pretest-posttest design*. Lokasi penelitian tepatnya di MI Darul Istiqamah Banjarmasin di Jalan Pengembangan RT. 06 No. 89, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

Penelitian ini populasinya adalah siswa pada kelas IV di MI Darul Istiqamah Banjarmasin dengan jumlah 24 siswa. Sampling jenuh adalah Teknik sampling yang diterapkan untuk penelitian ini dengan jumlah 24 siswa. Variabel yang diteliti adalah penerapan multimedia berbasis *Canva* yaitu sebagai variabel terikat hasil belajar dari pelajaran PKn dengan variabel bebas. Teknik atau cara pengambilan data meliputi observasi, tes dan wawancara. Sementara itu, teknologi analisis data dengan menerapkan N-Gain, uji normalitas dan uji satu sampel t-test (*One Sample T-Test*).

Hasil dan Pembahasan

Multimedia Berbasis *Canva*

Multimedia pada pembelajaran adalah cara sinergis mengintegrasikan berbagai media seperti gambar, teks, animasi, audio dan video agar mencapai suatu tujuan dengan komputer ataupun perangkat elektronik yang lain. Multimedia merupakan rancangan pembelajaran yang melingkupi simulasi dengan sinergis dengan menerapkan gambar, teks, suara, grafik, animasi, video, perangkat komputasi, dan masih banyak lagi untuk memperoleh suatu tujuan pembelajaran.⁷

Canva merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk desain daring yang memiliki bermacam-macam sarana pengeditan untuk mengolah bermacam-macam desain grafis, presentasi, grafik sosial media, konten visual, video, poster dan lainnya. *Canva* memiliki bermacam-macam contoh desain yang bisa digunakan untuk mengolah video, PPT, poster dan berbagai macam desain grafis. Multimedia berbasis *Canva* adalah media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Hasil Belajar

Menurut pendapat Nawawi dalam Susanto, keberhasilan belajar merupakan kesuksesan siswa pada memperoleh ilmu di sekolah dilihat dari nilai yang didapat dari tes guna menentukan suatu materi tertentu.⁸ Hasil belajar

⁷ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan* (Yogyakarta: UNY Press, 2017).

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Kencana, 2016).

yaitu keahlian belajar yang diperoleh siswa sesudah menyelesaikan aktivitas belajar. Menurut Sudjana, hasil belajar dinilai melalui proses menilai hasil belajar yang sudah didapatkan siswa dengan syarat tertentu.⁹ Maksudnya mata pelajaran yang diujikan merupakan keberhasilan dari proses belajar. Keberhasilan dari siswa belajar sebenarnya merupakan perubahan sikap yang melingkupi segi afektif, kognitif dan psikomotorik.

Pelajaran PKn

PKn atau pendidikan kewarganegaraan yaitu bentuk pendidikan dengan mengutamakan demokrasi politik dan telah diperluas untuk mencakup dampak positif dari sumber pengetahuan lain, masyarakat, sekolah, serta pendidikan orang tua. Semua ini dilakukan untuk membimbing siswa dalam perilaku kritis, analitis dan demokratis. Menurut Pancasila dan UUD 1945, warga negara adalah pokok pembuatan yang bermacam-macam dalam hal sosial budaya, agama, usia, bahasa, dan suku. Menjadi masyarakat yang cerdas serta berkualitas sebagaimana yang telah diatur dalam Pancasila dan UUD 1945. Pada keadaan ini warga negara membantu meningkatkan intelektualitas warga negara, memajukan partisipasi warga negara, dan mengembangkan tanggung jawab masyarakat terhadap bela negara.

Masyarakat yang cerdas diharapkan dapat menghadapi masalah negara dan bangsanya. Tidak ada satu negara pun di negara maju tanpa partisipasi aktif warganya. Sehingga melalui partisipasi warganya akan membawa kemajuan bagi negara tersebut. Demikian pula tanggung jawab suatu negara dan warga negaranya terhadap masalah-masalahnya akan memberikan kontribusi bagi kemajuan negara dan bangsanya.

Pembahasan Hasil Analisis

Mengingat singkatnya waktu untuk proses dalam belajar mengajar dan media yang perlu disiapkan, penerapan belajar mengajar dengan multimedia berbasis *Canva* dapat mengurangi waktu pembelajaran, terbukti dengan 2 RPP yang disusun peneliti untuk kelas IV bisa dilaksanakan dengan cukup baik sesuai pada waktu yang sudah direncanakan. Sesuai dengan pendapat Kristanto dengan menggunakan media pesan yang disampaikan lebih jelas

⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).

dan dapat menyelesaikan masalah keterbatasan waktu.¹⁰ Sarana dan prasarana MI Darul Istiqamah Banjarmasin cukup memadai untuk pembelajaran PKn pada materi makna dan lambang pada Burung Garuda dengan multimedia berbasis *Canva*.

Penerapan multimedia berbasis *Canva* dalam pembelajaran, termasuk terobosan serta kreasi guru pada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan monoton. Menurut Kristanto, memanfaatkan media pembelajaran dapat Menarik minat siswa, menambah antusias siswa dalam belajar, menambah interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungan serta keadaannya.¹¹ Terbukti pada proses pembelajaran siswa lebih antusias, lebih aktif dan lebih fokus. Hasil *pretest* sebelum pembelajaran materi makna dan lambang pada Burung Garuda dengan multimedia berbasis *Canva* pada saat *pretest* hanya 4 orang memperoleh nilai kriteria baik sekali serta hasil rata-rata nilai *pretest* 66,25 sedangkan pada saat *posttest* yang memperoleh nilai pada kriteria baik sekali ada 16 orang serta hasil rata-rata nilai *posttest* 87,5.

Hasil Pretest-Posttest Siswa

Tabel 1. Nilai Pretest Siswa

Komponen	Nilai
Nilai Paling Tinggi	90
Nilai Paling Rendah	0
Rata-Rata	66,25
Standar Deviasi	27,48

Seperti terlihat pada tabel 1 nilai *pretest* siswa di atas bisa didapati nilai paling tinggi yaitu 90, nilai paling rendah 0, rata-rata nilai siswa 66,27 dan standar deviasi yaitu 27,48.

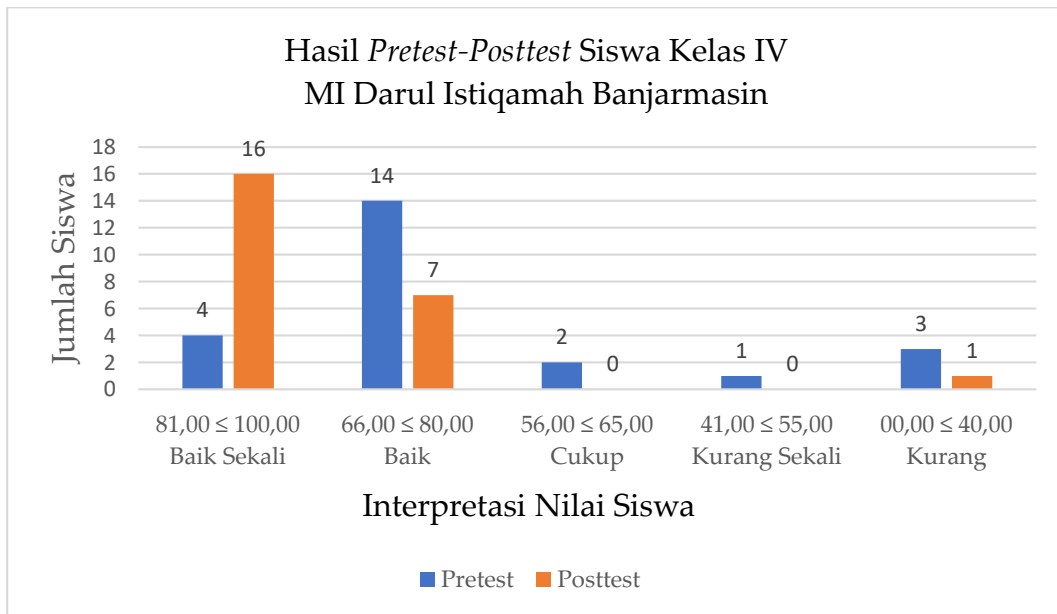
Tabel 2. Nilai Posttest Siswa

Komponen	Nilai
Nilai Paling Tinggi	100
Nilai Paling Rendah	0
Rata-Rata	87,5
Standar Deviasi	21,32

¹⁰ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016).

¹¹ Kristanto.

Seperti terlihat pada tabel 2 nilai *posttest* siswa di atas bisa didapati nilai paling tinggi yaitu 100, nilai paling rendah yaitu 0, rata-rata nilai siswa 87,5 dan standar deviasi yaitu 21,32.



Gambar 1. Hasil Pretest-Posttest Siswa Kelas IV MI Darul Istiqamah

Berdasarkan diagram hasil pre-test dan post-test yang tercantum di atas bisa dilihat dalam *pretest* interpretasi nilai siswa $66,00 \leq 80,00$ dengan kriteria baik paling banyak diperoleh oleh siswa yaitu berjumlah 14 orang. Sedangkan interpretasi nilai siswa $41,00 \leq 55,00$ dengan kriteria kurang paling sedikit diperoleh oleh siswa yaitu berjumlah 1 orang. Sedangkan pada nilai hasil *posttest* interpretasi nilai siswa $81,00 \leq 100,00$ dengan kriteria baik sekali paling banyak diperoleh oleh siswa yaitu berjumlah 16 orang. Sedangkan interpretasi nilai siswa $41,00 \leq 55,00$ dengan kriteria kurang dan $56,00 \leq 65,00$ dengan kriteria cukup paling sedikit diperoleh oleh siswa karena tidak ada yang mendapatkan nilai tersebut.

Hasil Analisis Data

N-Gain

N_Gain dapat mengukur pengaruh penerapan multimedia berbasis *Canva*, yang didapat dengan perolehan dari *pretest* serta *posttest*. Perhitungan hasil dari N-Gain yaitu 0,66. Karena itu, bisa disimpulkan bahwa nilai N-Gain

yaitu 0,66 ada di kiteria sedang, karena berdasarkan kiteria N-Gain nilai $0,3 < g \leq 0,7$ berada dalam kiteria sedang.

N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan multimedia berbasis *Canva* dalam hasil belajar PKn, data yang didapat melalui *pretest* juga *posttest* kemudian dianalisis menerapkan rumus N-Gain. Didapat hasil hitungan N-Gain yang didasarkan dalam standar N-Gain Meltzer, bisa diketahui bahwa rata-rata nilai dari N-Gain yaitu 0,66 ini masuk di kiteria sedang, karena berdasarkan kiteria nilai N-Gain $0,3 < g \leq 0,7$ termasuk di kiteria sedang. Sesudah N-Gain didapatkan, dilakukan pengolahan data. Sesuai dengan pendapat Susanto bahwa keberhasilan belajar merupakan kesuksesan siswa pada memperoleh ilmu di sekolah dilihat dari nilai yang didapat dari tes yang dilaksanakan.¹²

Uji Normalitas

Sebelum menguji hipotesis, harus melakukan pengujian prasyarat berupa uji normalitas. Pengujian Normalitas diujikan menggunakan cara *Kolmogrof-Smirnov* dalam taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui normalitas distribusi data. Setelah dilakukan pengolahan data bisa diperhatikan pada tabel 3 di bawah.

Tabel 3. Rangkuman dari Hasil Tes Normalitas

Hasil Gain	Kolmogrof-Smirnov		Taraf Sig.	Kesimpulan
	N	Angka Probabilitas		
Gain	24	0,91	5%	Berdistribusi Normal

Bersumber dalam tabel 3 didapatkan data gain yaitu sig 0,91 dan tingkat signifikansi 0,05 dikarenakan sig lebih besar dari 0,05. Kemudian data gain termasuk distribusi normal, sebab data distribusi normal, lalu cara yang tepat melakukan analisis hipotesis dengan uji satu sampel t-test (*one sample t-test*).

Uji Satu Sampel T-Test (*One Sample T-Test*)

Uji satu sampel t-test (*one sample t-test*) yaitu cara menganalisis membandingkan dengan satu variabel independen. Cara ini diterapkan guna mengetahui apa suatu nilai berbeda dengan signifikan pada rata-rata suatu sampel. Syarat pertama jika ingin melaksanakan uji satu sampel t-test yakni

¹² Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.

data dalam keadaan distribusi normal. Rangkuman uji satu sampel t-test bisa diperhatikan pada tabel 4 di bawah.

Tabel 4. Uji Satu Sampel T-Test (*One Sample T-Test*)

Nilai	Sig (2-tailed)	Taraf Nyata	Keterangan
Gain	0,000	0,05	Ha Diterima

Seperti terlihat pada tabel di atas, setelah dihitung didapatkan Sig (2-tailed) 0,000 sebab hasil dari nilai sig di bawah 0,05 jadi H_0 ditolak sementara H_a diterima. Sesuai dengan pendapat Nana Sudjana pembelajaran dikatakan berhasil jika terdapat peningkatan dari sudut pandang psikomotorik, afektif, dan kognitif.¹³ kemudian dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh yang tinggi pada penggunaan multimedia berbasis *Canva* terhadap hasil belajar PKn pada materi makna dan lambang Burung Garuda. Oleh karena itu, menggunakan multimedia berbasis *Canva* pada hasil belajar PKn dalam materi makna dan lambang pada Burung Garuda berpengaruh dan bisa meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar.

Simpulan

Multimedia berbasis *Canva* pada perolehan hasil belajar siswa di Darul Istiqamah Banjarmasin pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI pada saat *pretest* hanya ada 4 siswa yang memperoleh nilai di kriteria baik sekali serta nilai rata-rata saat *pretest* 66,25, sedangkan pada saat *posttest* yang memperoleh nilai di kriteria baik sekali ada 16 siswa serta rata-rata perolehan nilai saat *posttest* 87,5.

Ada pengaruh yang tinggi pada penggunaan multimedia berbasis *Canva*, berdasarkan analisis hipotesis yang diuji dengan uji t-test satu sampel (*one sample t-test*), setelah dihitung Setelah ditemukan bahwa Sig (2-tailed) 0,000 < 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima dan pada proses pembelajaran siswa lebih antusias, lebih aktif dan lebih fokus.

Besarnya pengaruh pada penggunaan multimedia berbasis *Canva* pada keberhasilan siswa dalam belajar materi PKn untuk siswa MI Darul Istiqamah Banjarmasin kelas IV berada di kriteria sedang karena N-Gain sebesar 0,66, karena berdasarkan kriteria N-Gain nilai $0,3 < g \leq 0,7$ berada di kriteria sedang.

¹³ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

Daftar Pustaka

- Agusliansyah, Rahmad. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Teorama Pythagoras Berbasis Camtasia Studio 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tahun Pelajaran 2017/2018." Skripsi; FTK UIN Antasari Banjarmasin, 2018.
- Basuki. *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2021.
- Hasanah, Uun, Omin, and Nuraeni. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif MONIPA Terhadap Hasil Belajar Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas VI SDN I Keresek." *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1, 7 (2021): 113. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v7i1.1674>.
- Inanna, Rahmatullah, and Andi Tenri Ampa. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 2, 12 (2020): 319. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Nuryani, Fitri, and Nur Haliza. "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1, 3 (2021): 101–2. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.83>.
- Richard, E, and West et al. "An Analysis of Instructional Design and Technology Department." *Educational Technology Research and Development*, 4, 65 (2016): 870. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-016-9490-1>.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana, 2016.