

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPS BAGI SISWA SDN CIRACAS 11 PAGI

Septiana Haliza Ramandha¹., Fitri Alyani²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia
Email: haliza.ramandha@uhamka.ac.id, fitrialyani@uhamka.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 05-Juli-2023

Disetujui: 28-Februari-2024

Kata Kunci:

Media Audio Visual;

Canva; Pembelajaran IPS

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian dilatarbelakangi oleh masih banyak peserta didik kurang mengerti materi yang disampaikan guru hal itu disebabkan karena guru kurang memanfaatkan media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran pada pelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku. Tujuan penelitian untuk menganalisis uji kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi *Canva* pada materi keberagaman budaya bangsaku. Penelitian dilakukan di SDN Ciracas 11 pagi kelas IV sebanyak 33 peserta didik. Metode yang digunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D. Metode pengumpulan data menggunakan angket divalidasi ahli media dan ahli materi serta berupa pertanyaan yang ditunjukkan kepada peserta didik selaku subjek pada penelitian ini. Hasil dari uji kelayakan yang di validasi oleh dua validator yaitu validator media memperoleh nilai presentase sebesar 96% mendapatkan kriteria sangat layak kemudian validator materi memperoleh nilai presentase 86% mendapat kriteria sangat layak, sedangkan pada respon peserta didik diperoleh presentase sebesar 92 % kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Canva* yang dikemas menjadi video pembelajaran materi keberagaman budaya bangsaku untuk kelas IV di SDN Ciracas 11 sangat layak untuk digunakan.

Abstract: The background of the research is that there are still many students who do not understand the material conveyed by the teacher, this is because the teacher does not use the media as a support in the learning process in social studies subject to the cultural diversity of my nation. The aim of the study was to analyze the due diligence and student responses to audio-visual-based learning media using the *Canva* application on the cultural diversity of my people. The research was conducted at SDN Ciracas 11 AM class IV as many as 33 students. The method used is research and development (*Research and Development*) with a 4D model. The data collection method using a questionnaire was validated by media experts and material experts and in the form of questions directed to students as subjects in this study. The results of the feasibility test were validated by two validators, namely the media validator obtained a percentage value of 96% getting very feasible criteria then the material validator obtained a percentage value of 86% getting very feasible criteria, while in student responses obtained a percentage of 92% very feasible criteria. Based on the results of the assessment, it can be concluded that audio-visual learning media using the *Canva* application which is packaged into learning videos on the cultural diversity of my people for class IV at SDN Ciracas 11 is very feasible to use.



This is an open access article under the **BY-SA** license



A. LATAR BELAKANG

Seiring dengan kemajuan zaman, di Indonesia mengalami pertumbuhan teknologi secara pesat pada era globalisasi saat ini dimana manusia membutuhkan teknologi. Perkembangan teknologi saat ini juga sudah mempengaruhi sektor pendidikan untuk meningkatkan kualitas dalam pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi terutama pada bidang pendidikan terdapat perubahan informasi yang dapat memudahkan tenaga pendidik serta peserta didik dalam memperoleh sumber informasi dari berbagai platform media yang telah disediakan saat ini (F. A. Zahwa dan I. Syafi'i. 2022). Penggunaan teknologi pada era digital saat ini sangat membantu dalam rangkaian pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dan memudahkan guru untuk membuat bahan pembelajaran (H. Hidayat, H. Mulyani, S. D. Nurhasanah, W. Khairunnisa, dan Z. Sholihah. 2020). Teknologi telah membuka peluang baru untuk menghasilkan cara belajar yang inovatif dan efisien. Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan guru untuk mentransfer pembelajaran, yang membuat penyampaian materi menjadi gambaran yang lebih hidup dan menarik yang guna mempermudah peserta didik menelaah isi materi yang disampaikan oleh guru (E. Melati, A. D. Fayola, I. P. Agus, D. Hita, A. Muh, dan A. Saputra. 2023).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah penggabungan dari beberapa ilmu sosial yang mempelajari ilmu berkaitan dengan kehidupan sosial manusia. Penggabungan tersebut bertujuan agar membiasakan peserta didik sejak usia sekolah dasar agar mampu mengembangkan pemahaman, karakter peserta didik, serta keterampilan untuk memahami realitas sosial yang terjadi dalam lingkungan masyarakat (C. Gianistika, D. Ajeng Arini, dan S. Azizah. 2021). Pembelajaran IPS ialah mata pelajaran dasar yang mengajarkan peserta didik pengetahuan sosial dan memberikan wawasan tentang peran sosial dalam kehidupan bangsa dan negara (T. Kurniawan dan K. Wonosobo. 2022). Terkadang peserta didik terkesan tidak tertarik dengan pelajaran IPS karena dirasa membuat jenuh. Sedangkan pelajaran IPS banyak memberikan informasi sosial yang penting bagi kehidupan sosial (R. Marcela, M. Idris, dan K. Aryaningrum. 2022). Pembelajaran IPS harus dirancang menarik agar mampu membangun karakter peserta didik secara efektif dan efisien, sehingga mereka dapat menjadi penerus bangsa yang dapat diandalkan sesuai dengan karakter Indonesia (J. M. Sulaiman. 2022). Agar membuat materi pembelajaran IPS mudah diingat dan membuat paham peserta didik, media yang dibuat harus menarik dan kreatif untuk digunakan dalam pembelajaran (V. Selsabila dan P. Pramudiani. 2022). Oleh sebab itu tenaga pendidik harus mampu mendesain, merangkai, menelaah, dan mengembangkan media yang relevan dengan materi yang mereka ajarkan. Ini dapat dicapai menggunakan media pembelajaran kreatif akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif (A. Dora dan M. Idris. 2019).

Metode pembelajaran IPS sampai saat ini masih kurang inovatif dan memakai metode ceramah sehingga peserta didik merasa kurang menarik perhatian serta membosankan. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam muatan pelajaran IPS menjadi lebih mudah dimengerti peserta didik (A. Heryani, N. Pebriyanti, T. Rustini, dan Y. Wahyuningsih. 2022). Media pembelajaran dimanfaatkan saat pembelajaran dapat memudahkan guru memberikan informasi dan menolong peserta didik memahami materi yang disampaikan (D. Murtado, I. P. Agus, D. Hita, D. Chusumastuti, S. Nuridah, dan A. Haqiqi. 2023). Media pembelajaran mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran, melalui media guru akan terbantu saat menyampaikan materi hal ini dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang disajikan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung (N. D. P. Gabriela. 2021). Penggunaan media mampu menolong peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, serta mempermudah dalam mendapatkan informasi (L. & Widiastuti dan Y. Wiyarno. 2019). Media pembelajaran diyakini sebagai sebuah bahan ajar konkret untuk mentransfer materi sehingga kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien (N. Dwi Hariani, S. Wibowo, dan E. Nurhayati. 2022). Media dapat diklasifikasikan secara pedoman untuk mengambil informasi yang terkait dengan kegiatan pembelajaran (M. Elen Salsa Bila, N. Khoirul Umam, dan N. Wahyuning Subayani. 2022).

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran melalui pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) yang ditampilkan dan dikemas secara menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran bertujuan agar mendapatkan umpan balik kemajuan belajar peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan guru di depan kelas melalui media pembelajaran audio visual (S. Jubaedah dan A. Rahim. 2022). Media audio visual digunakan sebagai pengganti media terdahulu yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dengan cara melihat dan mendengar sehingga membuat kelas menjadi kondusif dan menyenangkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (K. A. Saputro, C. K. Sari, dan S. Winarsi. 2021). Media audio visual mampu mendukung peserta didik untuk menambah konsentrasi dan kemampuan mengingat. Selain itu pembelajaran yang ditampilkan melalui audio visual sangat menarik dan efektif untuk digunakan (Y. Rifmasari, R. Zein, dan V. Anggraini. 2022).

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan PLP di kelas IV SDN Ciracas 11 Pagi, pada proses kegiatan pembelajaran guru hanya mengandalkan buku siswa dan guru kurang melibatkan media hal itu sangat berpengaruh sehingga membuat IPS cenderung monoton. Pada dasarnya jika media dimanfaatkan sesuai kebutuhan, daya ingat peserta didik akan meningkat, ini akan membantu peserta didik dalam memahami pesan berupa materi yang telah dipelajari dari proses pembelajaran (F. Rusanti, N. Khoirul Umam, dan N. Wahyuning Subayani. 2022). Melalui bahasan yang telah diuraikan, peneliti ingin membuat suatu inovasi baru untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*.

Canva ialah salah satu dari berbagai aplikasi yang bisa digunakan guru untuk merancang media pembelajaran (H. Ginting. 2021). *Canva* sebagai aplikasi desain grafis yang bisa dimanfaatkan guru untuk membuat konten visual. *Canva* dapat diakses secara gratis namun pada saat menggunakan fitur premium dikenakan biaya tambahan (M. A. Putri dan H. Jusra. 2021). *Canva* mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, dikarenakan banyak fitur template yang menarik yang bisa dibuat dalam bentuk video pembelajaran, gambar serta presentasi yang bisa membuat pembelajaran menjadi komunikatif serta dapat memikat perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran (Andi Rustandi dan Rismayanti. 2021). *Canva* memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan guru hal ini dikarenakan aplikasi tersebut menampilkan teks, animasi, gambar, audio, video, animasi, grafik, gambar yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tampilan yang diinginkan dapat dibuat dengan kesan menarik perhatian peserta didik agar menarik fokus memperhatikan materi yang diajarkan guru menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang di aplikasi *Canva* (R. E. Tanjung dan D. Faiza. 2019).

Berlandaskan masalah yang sudah dijabarkan di atas, peneliti berniat mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian ini.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN Ciracas 11 Pagi subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas IV sejumlah 32 peserta didik. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) metode ini dapat menghasilkan sebuah produk berupa media, materi, serta metode pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran, inovasi yang dihasilkan tidak hanya sekedar yang bersifat teoritis saja tetapi juga mempertimbangkan kegunaan dan penggunaan produk yang dihasilkan agar dapat diterima dalam kegiatan pembelajaran (M. S. Rumatna, T. N. Lina, dan A. B. Santoso. 2020). Penelitian ini menghasilkan satu produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* yang dikemas menjadi video pembelajaran berisi materi keberagaman budaya bangsaku.

Model yang digunakan adalah 4D merupakan model yang perencanaanya dilakukan secara sederhana dalam pengembangan model 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu : *define, design, development, disseminate* (I. M. Tegeh, A. H. Simamora, dan K. Dwipayana. 2019).

1. *Define* (pendefinisian)

Aktivitas tahap ini membuat ketetapan serta definisi syarat yang harus dilakukan pada saat pengembangan. Untuk menentukan syarat-syarat yang harus terlaksanakannya pembelajaran menggunakan produk yang akan dihasilkan dengan menganalisis tujuan dan materi yang akan dirancang sebagai media pembelajaran.

2. *Design* (perancangan)

Pada tahapan ini peneliti menyiapkan beberapa konsep dalam perencanaan membuat media pembelajaran. Tahap ini terdiri: 1. Menentukan media, 2. Menentukan format, 3. Desain awal atau rancangan awal.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan kegiatan pengembangan dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* materi keberagaman budaya bangsaku.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahapan ini dilakukan kegiatan penyebarluasan sebuah media yang sudah dikembangkan dan dilakukan uji coba dua validator media dan materi serta mengetahui respon peserta didik.

Pada tahapan penelitian ini dilakukan kegiatan analisis pengumpulan data melalui observasi serta angket untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Instrument yang digunakan melalui validasi media dan materi serta respon peserta didik menggunakan teknik penilaian skala likert berbentuk checklist dengan ukuran 5.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat layak
4	Layak
3	Cukup layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

Tabel 2. Penilaian Angket

Ruang Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang layak
0%-25%	Tidak layak

Teknik analisis dilakukan menggunakan teknik persentase dengan rumus dibawah ini (M. A. Widiastika, N. Hendracipta, dan A. Syachruroji. 2020):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n = Banyaknya individu

P = Angka Persentase

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Canva* yang dikemas menjadi video pembelajaran untuk menambah wawasan peserta didik kelas pada materi keberagaman budaya bangsaku. Model yang digunakan yaitu 4D dengan 4 tahapan penelitian, *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebarluasan).

Tahapan pendefinisian kegiatan ini dilakukan untuk menentukan berbagai syarat pendefinisian yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Canva* di SDN Ciracas 11 Pagi. Untuk mengetahui kebutuhan peserta didik peneliti melakukan observasi selama PLP di kelas IV SDN Ciracas 11 Pagi. Berdasarkan hasil observasi tersebut didapatkan bahwa pada muatan pelajaran IPS guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber informasi dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik cenderung bosan pada saat pelajaran IPS. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan menguatkan peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran audio visual muatan pelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsaku.

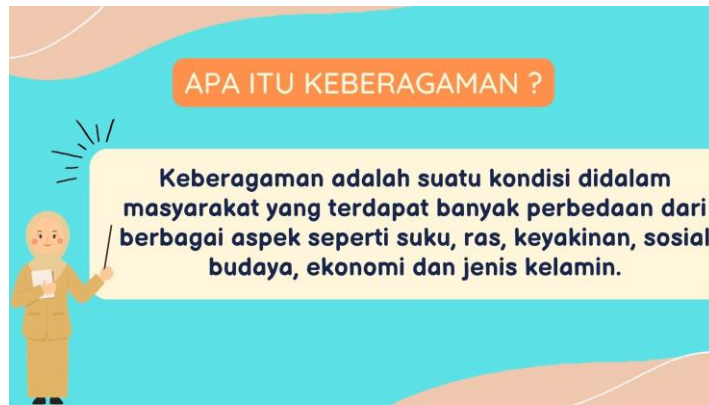
Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Ciracas 11 Pagi. Peneliti menemukan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* dipilih sebagai media pada materi keberagaman budaya bangsaku. Penggunaan aplikasi *Canva* sangat mudah digunakan hanya tinggal memilih gambar, font, warna, latar ataupun symbol sesuai dengan kebutuhan (I. S. Desy Rosmalinda, Risdalina. 2023). Pada kali ini peneliti mengembangkan aplikasi *Canva* untuk pembelajaran audio visual yang dikemas menjadi video pembelajaran.

Tahap pengembangan peneliti melakukan kegiatan merancang desain media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, tahapan yang dilakukan ialah. Mendesain tampilan awal sampai akhir, Memasukkan materi atau informasi yang sesuai dengan materi keberagaman budaya bangsaku ke dalam aplikasi *Canva*, Mendubbing suara sesuai dengan informasi yang akan disampaikan, Menyelaraskan waktu pada tiap tampilan agar selaras dengan rekaman suara, Memeriksa Kembali agar semua sudah terancang sesuai dengan yang diinginkan, Mengunduh media pembelajaran yang sudah dikembangkan dalam bentuk MP4. Kegiatan uji coba media dan materi yang dilakukan oleh dua validator, yaitu media dan materi. Peneliti melakukan kegiatan validasi agar mendapati untuk menguji kelayakan dari sebuah produk yang sudah dikembangkan sebagai media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Tahapan penyebarluasan peneliti melakukan kegiatan uji validitas dan respon peserta didik terkait dengan produk yang sudah dikembangkan. Dilakukan uji coba produk dengan dua validator media, materi serta respon peserta didik kelas IV SDN 11 Ciracas Pagi dengan jumlah responden 32 siswa. Adapun media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* berikut ini:



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Isi Materi



Gambar 3. Tampilan Peta Indonesia

Media yang digunakan dapat dilihat pada <https://youtu.be/RR6kJwZiVM>. Setelah pembuatan media kemudian dilanjutkan tahap validasi oleh dua validator, dan dilakukan penyebaran angket tanggapan peserta didik melalui lembar instrumen penilaian agar melihat kelayakan media. Kemudian media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Canva* diperlihatkan kepada validator. Berikut adalah hasil penilaian dua validator oleh media, materi, serta respon peserta didik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kriteria
Tampilan	95%	Sangat layak
Penggunaan suara	93%	Sangat layak
Penunjang media	100%	Sangat layak

Pada tahap validasi media yang dilakukan ahli media diperoleh hasil dari tiga aspek yang dinilai pada media pembelajaran dengan perolehan persentase 96% kriteria “Sangat layak” digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kriteria
Kesesuaian materi	88%	Sangat layak
Tampilan	83%	Sangat layak

Pada tahap validasi materi yang dilakukan ahli materi diperoleh hasil dari dua aspek yang dinilai pada media pembelajaran dengan perolehan persentase 86%. Sehingga, mendapat kriteria “Sangat layak” digunakan.

Tabel 5. Respon Peserta Didik

Aspek	Persentase	Kategori
Media	90%	Sangat layak
Materi	93%	Sangat layak

Uji coba di kelas IV SDN Ciracas 11 Pagi responden 32 peserta didik diperoleh dari hasil dua aspek penilaian yaitu media dan materi mendapat persentase 92%. Disimpulkan bahwa respon peserta didik terkait media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti mendapat kriteria “Sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya bangsaku pada muatan pembelajaran IPS.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Canva* pada materi keberagaman budaya bangsaku di kelas IV SDN Ciracas 11 Pagi disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Canva* dapat dengan mudah dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran penggunaan audio visual dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan guru dikarenakan tampilan yang nyata beserta suara yang dikemas menjadi video pembelajaran yang membahas materi pembelajaran. Hasil presentase yang dihasilkan dari uji validasi validator media mendapat persentase 96% “Sangat layak” dilakukan oleh validator materi mendapat persentase 86% kriteria “Sangat layak”. Hasil dari data respon peserta didik berjumlah 32 responden mendapatkan persentase 92% kriteria “Sangat layak”.

Saran dari peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh untuk kegiatan pembelajaran guna mencapai keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil uji coba media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Canva* membuat pembelajaran IPS yang terkesan membosankan menjadi menarik perhatian peserta didik untuk belajar pada materi keberagaman budaya bangsaku.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Rustandi dan Rismayanti. 2021. Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda,” *J. Fasilkom*, vol. 11, no. 2, hal. 57–60, 2021, doi: 10.37859/jf.v11i2.2546.
- A. Dora dan M. Idris. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam Di Kecamatan Sirah Pulau Padang,” *Kalpataru J. Sej. dan Pembelajaran Sej.*, vol. 5, no. 1, hal. 45–53, 2019, doi: 10.31851/kalpataru.v5i1.2941.
- A. Heryani, N. Pebriyanti, T. Rustini, dan Y. Wahyuningsih. 2022. Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi,” *J. Pendidik.*, vol. 31, no. 1, hal. 17, 2022, doi: 10.32585/jp.v31i1.1977.
- C. Gianistika, D. Ajeng Arini, dan S. Azizah. 2021. Pemanfaatan Model Cooperative Learning Teknik Two Stay Two Stray Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,” *J. Tahsinia*, vol. 2, no. 2, hal. 144–157, 2021, doi: 10.57171/jt.v2i2.301.
- D. Murtado, I. P. Agus, D. Hita, D. Chusumastuti, S. Nuridah, dan A. Haqiqi. 2023. Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas,” vol. 06, no. 01, hal. 35–47, 2023.
- E. Melati, A. D. Fayola, I. P. Agus, D. Hita, A. Muh, dan A. Saputra. 2023. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” vol. 06, no. 01, hal. 732–741, 2023.
- F. A. Zahwa dan I. Syafi’i. 2022. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 19, no. 01, hal. 61–78, 2022, doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.
- F. Rusanti, N. Khoirul Umam, dan N. Wahyuning Subayani. 2022. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas 3,” *J. Pendidik. Dasar Flobamorata*, vol. 3, no. 2, hal. 344–352, 2022, doi: 10.51494/jpdf.v3i2.778.
- H. Ginting. 2021. Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,” *Educ. J. Penelit. Pendidik. dan ...*, vol. 1, no. 2, hal. 47–52, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.actual-insight.com/index.php/educare/article/view/956>
- H. Hidayat, H. Mulyani, S. D. Nurhasanah, W. Khairunnisa, dan Z. Sholihah. 2020. “Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa,” *J. Pendidik. Kewarganegaraan Undiksha*, vol. 8, no. 2, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- I. M. Tegeh, A. H. Simamora, dan K. Dwipayana. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu,” *Mimb. Ilmu*, vol. 24, no. 2, hal. 158, 2019, doi: 10.23887/mi.v24i2.21262.
- I. S. Desy Rosmalinda, Risdalina. 2023. Pengembangan Modul Elektronik Praktikum IPA Menggunakan Aplikasi Canva Dan Flip Builder,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 08, 2023.

- J. M. Sulaiman. 2022. Peran Guru dalam Membentuk Karakter Peserta didik Era Pandemi,” *Kompetensi*, vol. 7, no. 1, hal. 39–47, 2022, doi: 10.47655/kompetensi.v7i1.64.
- K. A. Saputro, C. K. Sari, dan S. Winarsi. 2021. Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 5, hal. 1910–1917, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>
- L. & Widiastuti dan Y. Wiyarno. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi,” *TEKNODIK J.*, vol. 23, no. 4, hal. 163–174, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/588/434>
- M. A. Putri dan H. Jusra. 2021. Pengembangan Media Audio Visual dengan Animasi Berbasis Canva pada Peserta Didik Kelas VI SD,” *J. Pendidik. Dasar*, hal. 164–174.
- M. A. Widiastika, N. Hendrapipta, dan A. Syachruji. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, hal. 47–64, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.602.
- M. Elen Salsa Bila, N. Khoirul Umam, dan N. Wahyuning Subayani. 2022. Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Audio Dan Android Materi Metamorfosis Hewan Untuk Kelas Iv Sd,” *J. Pendidik. Dasar Flobamorata*, vol. 3, no. 2, hal. 359–367, 2022, doi: 10.51494/jpdf.v3i2.777.
- M. S. Rumatna, T. N. Lina, dan A. B. Santoso. 2020. Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode Research and Development,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 1, hal. 119–128, 2020, doi: 10.24176/simet.v11i1.3731.
- N. Dwi Hariani, S. Wibowo, dan E. Nurhayati. 2022. Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (Misitaya) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 2, hal. 1089–1103, 2022, doi: 10.23969/jp.v7i2.6224.
- N. D. P. Gabriela. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar,” *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, hal. 104–113, 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1750.
- R. E. Tanjung dan D. Faiza. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 7, no. 2, hal. 79, 2019, doi: 10.24036/voteteknika.v7i2.104261.
- R. Marcela, M. Idris, dan K. Aryaningrum. 2022. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang,” *Jote J. Teach. Educ.*, vol. 4, no. 1, hal. 54–61, 2022.
- S. Jubaedah dan A. Rahim. 2022. Pemanfaatan Audio Visual dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Haurgeulis,” *J. Penelit. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 2, hal. 073–082, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://melatijournal.com/index.php/Metta/article/view/97>
- T. Kurniawan dan K. Wonosobo. 2022. Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP,” *J. Pendidik. Surya Edukasi*, no. 8, hal. 97–108, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>
- V. Selsabila dan P. Pramudiani. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri,” *J. Paedagogy*, vol. 9, no. 3, hal. 458, 2022, doi: 10.33394/jp.v9i3.5372
- Y. Rifmasari, R. Zein, dan V. Anggraini. 2022. The Effect Of Audio Visual Media On The Ability To Count Of Kindergarten. *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, hal. 2777–2784, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.1665.