



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO CANVA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIST KELAS IX DARUL ULUM PALANGKA RAYA

Alpianor¹, Jasiah²

IAIN Palangka Raya^{1,2}

fauzynasya@gmail.com¹jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstract

This article is related to the development of video-based learning media that is made as attractive as possible using the Canva application at Mts Darul Ulum Palangka Raya. The main objective of the study is to develop a product in the form of video-based learning media for the material of the Qur'an and Hadith for class IX at MTs Darul Ulum Palangka Raya. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The stages of the study include problem identification, learning media design, media development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Based on the results of the study, it shows that the video-based learning media that was developed is very effective in increasing students' enthusiasm for learning and making it easier to understand the material of maad and its division. From the results of the validation of media experts and media material experts, this media managed to obtain high scores, and received positive enthusiasm from class students in the learning process. This study shows that the use of video-based learning media that is made as attractive as possible for learning the Qur'an and Hadith brings positive results. Therefore, these results can be used as a reference for teachers and other educational institutions to integrate technology in the teaching and learning process.

Keyword : Instructional Media, Canva, Concept Understanding

Abstrak

Artikel ini terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan aplikasi canva di MTs Darul Ulum Palangka Raya. Tujuan utama penelitian adalah mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video untuk materi al-qur'an hadist kelas IX di MTs Darul Ulum Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah Research And Development (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Tahapan-tahapan penelitian meliputi identifikasi masalah, desain media pembelajaran, pengembangan media, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui obeservasi wawancara, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan semangat siswa belajar dan mempermudah dalam memahami materi maad dan pembagiannya. Dari hasil Validasi ahli media dan ahli materi media ini berhasil memperoleh skor yang tinggi, serta mendapat antusiasme positif dari siswa kelas dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video yang dibuat semenarik mungkin untuk pembelajaran al-qur'an hadist membawa hasil yang positif. Oleh karena itu hasil ini bisa dijadikan rujukan bagi guru dan instansi pendidikan lainnya guna untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Canva, Pemahaman Konsep*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan dapat mengubah pola pikir dan perilaku manusia menuju ke arah yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan lulusan atau sumber daya manusia yang berkualitas begitu pula sebaliknya.(Gulo & Harefa, 2022) Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Perkembangan pendidikan yang baik haruslah mampu mengikuti perkembangan jaman. Jaman saat ini teknologi berkembang dengan sangat baik, adanya teknologi menjadikan segala sesuatu menjadi lebih mudah.(No, 2022)

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, kebutuhan akan media pembelajaran dan metode yang menarik dan mudah diakses semakin meningkat. Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan berkembang cukup pesat.(A. Suryanti et al., 2021) Adapun fungsi umum dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi, menghindari hambatan dalam proses pembelajaran, merangsang motivasi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan proses pembelajaran.(Jaringan, 2023)

Pembelajaran yang efektif membutuhkan media representatif yang dapat menghubungkan antara pengetahuan siswa di keadaan nyata dan materi pembelajaran.(Abidin, 2020) Ada banyak media yang dapat digunakan untuk pembelajaran, Salah satu jenis media yang efektif dalam menyampaikan informasi adalah video. Video tidak hanya mampu menarik perhatian audiens, tetapi juga dapat mempermudah pemahaman materi melalui visualisasi yang jelas dan dinamis, sehingga dapat memahami lebih tentang kegiatan belajar, dalam proses pembuatan video, guru harus bisa memfasilitasi siswa dengan berbagai kebutuhannya, seperti lewat video yang dibikin sedemikian rupa mungkin baiknya lewat aplikasi.

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.(Parina et al., 2022) Video pembelajaran yang dibuat lewat aplikasi dapat membuat video tersebut menjadi menarik, seperti aplikasi canva. Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis.

Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya.(Alfian et al., 2022) Platform ini menawarkan kemudahan akses, berbagai template kreatif, dan fitur-fitur intuitif yang memungkinkan penggunaanya, baik profesional maupun pemula, untuk membuat konten video yang menarik dengan cepat. Di sini seorang guru harus bisa menggunakan aplikasi tersebut untuk dijadikan media pembelajaran sebagai fasilitas bagi siswa, oleh karena itu pada proses pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam memfasilitasi siswa.(Abidin, 2020)

Pemanfaatan Canva dalam pengembangan media video memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan materi ajar yang interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan berbagai fitur yang mendukung kolaborasi dan kemampuan untuk mengedit video secara real-time, Canva sebagai aplikasi baru sudah banyak dimanfaatkan guru-guru dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kelebihan-kelebihan yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dan sangat praktis. Template yang telah ada hanya perlu dimodifikasi ulang oleh penggunaanya. Selain itu, canva juga menyediakan berbagai fitur grafis, foto, video, animasi, teks dan lain sebagainya.(Didik & Zebua, 2023)

Dalam konteks kegiatan pembelajaran, perlu dipertimbangkan efektivitas artinya sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai sesuai harapan. Ciri-ciri keefektifan

program pembelajaran adalah berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditentukan, memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif, sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional dan memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar. (Azhar et al., 2022)

Menurut Soemosasmito suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu :

- a. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM
- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa
- c. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan dan
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir b, tanpa mengabaikan butir d. (Zalewska & Trzcińska, 2022)

Sistem pendidikan perlu lebih mengembangkan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran disebabkan kurangnya penggunaan media sebagai sumber belajar. (Gulo & Harefa, 2022) Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik akan selalu berusaha menggunakan media pembelajaran seoptimal mungkin apabila sudah memahami benar manfaat media pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses pembelajaran. Menurut Akbar manfaat dari media yaitu sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung
3. Mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu
4. Memberikan kesamaan pengalaman belajar pada mahasiswa. (Arsyad & Fatmawati, 2018)

Dengan pemanfaatan perkembangan teknologi saat ini, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran yang didesain semenarik mungkin. Selain itu media pembelajaran ini bisa dipelajari oleh mahasiswa dimana saja, kapan saja dan tidak ada batasan waktu untuk dipelajari. Sehingga akan tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, serta menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang biasanya dikenal dengan *research and development (R&D)*. Menurut Purnama penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk. Penelitian pengembangan juga merupakan salah satu alternatif prosedur penelitian untuk menjawab persoalan hidup manusia. (Penelitian & Konsep, 2024)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk media video pembelajaran pada materi *Maad Al-qur'an Hadist* untuk kelas IX di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Video yang dikembangkan oleh peneliti merupakan suatu rancangan media pembelajaran yang dikembangkan dengan model ADDIE (*Analisi, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ADDIE yaitu sebagai berikut:

Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang muncul selama pembelajaran serta menganalisis kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan. Tahap kedua desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahapan ketiga *development*, dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video *canva*. Selanjutnya tahap *implementation* media diterapkan di

kelas IX MTs Darul Ulum Palangka Raya. Kemudian tahap terakhir yaitu evaluasi ialah melakukan evaluasi dengan menggunakan instrumen berupa angket dalam menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi wawancara, angket dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran video pada materi Maad pada mata pelajaran Al-qur'an hadist. Media pembelajaran ini juga dirancang untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar Al-qur'an hadist dan memudahkan siswa untuk mengingat serta memahami materi maad dengan cara belajar yang menarik dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, development, implementation, dan evaluation. Berikut di bawah ini tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

1. Analisis

Tahapan analisis merupakan tahapan awal dari model pengembangan ADDIE yang mana pada tahapan ini peneliti melakukan analisis dari berbagai aspek kebutuhan siswa dan karakteristik siswa

- a. Sebagaimana hasil dari wawancara peneliti pada hari selasa, 26 oktober 2024, dengan ibu W.P. selaku guru Al-qur'an hadist di MTs Darul Ulum Palangkaraya, hasil wawancara saat itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran al-qur'an hadist masih terbatas dan monoton, seperti halnya dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya, padahal peserta didik di kelas IX MTs Darul Ulum tersebut memerlukan media pembelajaran baru yang dapat menarik minat serta perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih semangat dalam belajar mata pelajaran al-qur'an hadist. Proses pembelajaran seperti ini dinilai kurang efektif dan perlu adanya sebuah media pembelajaran secara visual, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disampaikan. (Arsyad & Fatmawati, 2018) Metode Pada materi Maad khususnya, siswa memerlukan bantuan media pembelajaran untuk lebih mudah memahami materi tersebut, bagaimana definisinya, pembagiannya, dan bagaimana cara menerapkannya. Dikarenakan di sekolah tersebut belum pernah pembelajaran al-qur'an hadist menggunakan media pembelajaran, maka oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang dibuat sebaik dan semenarik mungkin guna membangun semangat siswa melalui aplikasi canva dan capcut, sehingga mereka dapat memahami materi tersebut dengan mudah dan baik.
- b. Analisis Karakteristik siswa, pada tahapan ini, peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan ibu W.P selaku guru al-qur'an hadist di kelas IX MTs Darul Ulum. Dalam wawancara tersebut diketahui bahwa para peserta didik di kelas IX memiliki kemampuan untuk menguasai teknologi, dan mereka juga lebih menyukai pembelajaran yang menarik serta melibatkan teknologi. Oleh sebab itu, agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang didesain semenarik mungkin menggunakan tulisan serta suara dan perintah-perintah yang ada di dalam video tersebut. Media ini bertujuan untuk mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan juga mudah dalam memahami serta mengingat

pembelajaran tersebut, sehingga setiap peserta didik dapat belajar dengan baik dan efektif.

2. Desain

Pada tahapan desain, peneliti merancang media pembelajaran edukasi yang di dalamnya mengambil tema safari tour. Tahapan rancangan media ini mencakup beberapa kegiatan, yaitu pembuatan desain media yang akan dikembangkan, menyusun materi, merancang konten media, membuat pertanyaan berbentuk soal, serta memilih elemen dan sound pendukung dalam media pembelajaran tersebut. Dan juga pada tahapan ini melibatkan pemilihan perangkat lunak aplikasi yang akan mendukung pengembangan media pembelajaran game edukasi dengan misi safari tour. Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan perangkat lunak aplikasi canva dan capcut.

3. Development

Peneliti memulai pembuatan media pembelajaran edukasi dengan misi safari tour berdasarkan rancangan awal yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengembangan ini menggunakan platform Capcut dan Canva. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, terdapat beberapa penambahan yang diperlukan, seperti menambahkan tujuan pembelajaran dalam video dan mengubah font agar diperbesar lagi. Kemudian juga dari hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa media tersebut sudah sesuai dan tidak memerlukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan dari segi font, media pembelajaran ini dinyatakan layak dengan memperoleh skor 80%, yang menunjukkan kriteria baik dan dapat diaplikasikan tanpa revisi. Berdasarkan validasi dari ahli materi, media pembelajaran berbasis canva ini memperoleh skor sebesar 83% dengan kriteria baik dan dapat diaplikasikan tanpa revisi. Alhasil dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada materi “maad” pada mata pelajaran al-qur’an hadist yang dikembangkan untuk kelas IX MTs Darul Ulum Palangkaraya, dikategorikan baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation

Tahapan selanjutnya yaitu implementation, di sini peneliti melakukan uji coba media pembelajaran berbasis canva materi maad pada peserta didik kelas IX di MTs Darul Ulum Palangkaraya. Media ini diimplementasikan untuk materi maad dan pembagiannya. Pada tahap implementasi di lapangan, peneliti terlebih dahulu menjelaskan apa saja yang harus dilakukan oleh peserta didik. Setelah penjelasan, peneliti memulai pembelajaran, dan peserta didik diminta memainkan mengikuti arahan-arahan yang sudah dijelaskan dalam video pembelajaran tersebut. Dan pada proses pengimplementasian media pembelajaran ini berjalan dengan baik, dan peserta didik menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran al-qur’an hadist ini. Setelah media pembelajaran diimplementasikan, peneliti membagikan angket respon kepada siswa dan guru untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Dan hasil angket respon pada saat itu menunjukkan baik dan efektif digunakan.

5. Evaluation

Kemudian pada tahap terakhir adalah evaluasi, pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, evaluasi ini dilakukan dengan angket yang melibatkan guru dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang diperoleh skor 85,0% yang menunjukkan kategori baik kemudian angket respon guru menghasilkan skor 86,5% yang menunjukkan kriteria sangat baik.

Kemudiann Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran edukasi dalam pembelajaran al-qur'an hadist, khususnya pada materi maad dan pembagiannya, di kelas IX MTs Darul Ulum Palangka Raya, Menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran al-qur'an hadist. Kelayakan media ini juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan media pembelajaran edukasi, sekalipun dengan menggunakan konsep dan tema yang berbeda.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang meneliti tentang video pembelajaran berbasis game edukasi dalam pembelajaran. Pertama, penelitian oleh Windawati & Koeswanti (2021) yang meneliti pengembangan game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, Kedua, penelitian oleh Enstein et al. (2022) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. Ketiga, penelitian oleh Rozi & Kristari (2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Fisika untuk Siswa Kelas XI di SMAN 1 Tulung agung dan penelitian D Oktariyanti, A Frima, dan R Febriandi (2021) tentang pengembangan media pembelajaran online berbasis edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar.

Penelitian-penelitian di atas tersebut memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan agar dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran al-qur'an hadist materi "Maad dan pembagiannya" di kelas IX MTs Darul Ulum Palangka Raya.

Faktor lainnya yang menjadi pendukung bahwa media pembelajaran menjadi salah satu media yang cocok untuk pembelajaran apapun karena dirancang untuk memadukan aspek edukasi sehingga media sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai aktivitas bermain. Dalam media video pembelajaran safari tour ini dilengkapi dengan 3 tahapan, pertama berisi tentang penjabaran materi secara umum, yang kedua adalah pembagian kelompok, kemudian yang ke 3 berisi soal-soal yang dapat mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi maad.

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat mengingat dan memahami definisi- definisi yang ada pada materi maad dan pembagiannya, peserta didik juga dapat mengingat dan menuturkan contoh contoh, serta peserta didik dapat memahami materi maad dan pembagiannya.

Kemudai media ini juga dapat mendukung hidupnya suasana pembelajaran, karena disajikan dengan menampilkan video yang berlatarkan defenisi-defenisi yang menampilkan huruf serta suara dan dikasih sedikit musik secara halus agar tidak membosankan peserta didik. Juga dalam video pembelajaran ini terdapat elemen- elemen yang mendukung dalam pembelajaran, seperti latar yang bergerak-gerak, warna yang indah dipandang, sound pada media yang menarik, dan gambar- gambar menarik seperti matahari, serta soal- soal yang menarik. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 26 oktober 2024 penerapan media pembelajaran ini direspon baik oleh peserta didik dan dapat disimpulkan juga bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti ini telah layak digunakan dalam pembelajaran Al-qur'an hadist di kelas IX MTs Darul Ulum Palangkaraya.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan aplikasi canva dan capcut di MTs Darul Ulum Palangka Raya. Tujuan utama penelitian adalah mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video untuk materi maad pada mata pelajaran al-qur'an hadist kelas IX di MTs Darul Ulum Palangka Raya

Kemudian penelitian ini dimulai dengan observasi, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, wawancara dengan guru Al-qur'an hadist di MTs Darul Ulum Palangka Raya yang mana dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Al-qur'an hadist masih terbatas dan monoton, yang mengakibatkan kurangnya semangat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin dengan aplikasi canva dan capcut untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Proses pengembangan media pembelajaran ini meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan skor yang baik, yaitu masing-masing 80,0% dan 83,0%. Implementasi media pembelajaran ini dilakukan di kelas IX MTs Darul Ulum Palangkaraya. Siswa diminta secara berkelompok, dan hasilnya menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran al-qur'an hadist. Angket respon dari siswa dan guru menunjukkan hasil validasi yang dinilai sangat baik oleh para ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk materi "maad dan pembagiannya" pada mata pelajaran al-qur'an hadist sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam era digital sekarang ini peneliti merekomendasikan bahwa pembelajaran itu sudah seharusnya menggunakan media pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, gunakan aplikasi-aplikasi seperti canva, capcut, dan lain-lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang ingin dibuat.

REFERENSI

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
- Abidin, Z. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37–52. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10736>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. 5(1), 75–84.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>
- Azhar, A. A., Prabowo, B., Nasir, M., Anisyah Hasibuan, Y., & Taufiq Azhari, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 2(2), 127–132. <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i2.397>
- Didik, D. P., & Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru. 2(1), 229–234.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Jaringan, K. (2023). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*. 4(1), 39–45.
- No, V. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS*. 8(3), 841–850.
- Parina, R., Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2022). Aplikasi Chatbot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif SD N 17 Kota Bengkulu Berbasis Android. *Jurnal Media*

Infotama, 18(1), 121.

Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). *dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.

Zalewska, E., & Trzcńska, K. (2022). Effectiveness of distance learning during the COVID-19 pandemic. *Wiadomości Statystyczne. The Polish Statistician*, 67(10), 48–61. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0016.0659>