

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Menggunakan Canva pada Pelajaran Sistem Komputer untuk Siswa Kelas VII di SMP Islam Al Fattahiyyah

Mohammad Aziz Setya Kusuma^{a*}, Fahrur Rozi^a

^a Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 18-12-2025

Revised : 02-01-2026

Accepted : 05-01-2026

Keywords: Audio Visual, Canva, Computer Systems, Interactive Learning Media, Learning Motivation

Kata Kunci: Audio Visual, Canva, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Sistem Komputer

Corresponding Author:
azizsetya99@gmail.com*

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

Low student motivation and learning outcomes in the Computer Systems subject at SMP Islam Al Fattahiyyah have become a major issue that needs to be addressed. This study aimed to develop interactive audio-visual learning media using Canva to create a more engaging and effective learning experience. The research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes needs analysis, media design, product development, implementation through small and large group trials, and feasibility evaluation. The instruments used comprised interview guidelines, student needs questionnaires, expert validation sheets, and student response questionnaires. Validation results showed feasibility scores of 88.8% in the first media expert assessment, 92% in the second, 81.6% from another media expert, and 92.94% from the material expert. The small group trial reached 86.125%, and the large group trial achieved 84%, with an overall average of 88.76%, categorized as highly feasible. These findings indicate that interactive learning media based on Canva are effective in improving student motivation and understanding of computer systems material.

ABSTRAK

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer di SMP Islam Al Fattahiyyah menjadi salah satu permasalahan utama yang perlu diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual menggunakan Canva sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi melalui uji coba kelompok kecil dan besar, serta

evaluasi kelayakan. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli, dan angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan sebesar 88,8% pada uji pertama ahli media, 92% pada uji kedua ahli media, 81,6% dari ahli media lain, serta 92,94% dari ahli materi. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 86,125% dan kelompok besar 84%, dengan rata-rata keseluruhan 88,76%, yang termasuk kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi sistem komputer.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki peran strategis dalam kemajuan bangsa. Oleh karena itu, hampir semua negara menempatkan pendidikan sebagai aspek vital yang diperlukan dalam rangka mendukung kemajuan bangsa. Begitu pula di Indonesia, pendidikan diakui sebagai hal yang penting, sebagaimana tercantum dalam alinea keempat Pembukaan UUD 1945, yang menyatakan bahwa salah satu tujuan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa (Rama et al., 2022). Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara kondisi ideal tersebut dan kondisi faktual, khususnya dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP Islam Al Fattahiyyah Kabupaten Tulungagung.

Berdasarkan hasil observasi awal pada Januari 2025, dari 30 siswa kelas VII yang menjadi responden, sebanyak 60% mengaku kesulitan memahami materi sistem komputer karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa media visual yang menarik. Data nilai hasil belajar juga menunjukkan hanya sekitar 55% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mencerminkan rendahnya tingkat pemahaman dan motivasi belajar. Kondisi ini menjadi tantangan yang perlu segera diatasi dengan inovasi pembelajaran yang tepat.

Untuk menanggulangi hal tersebut perlu adanya media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023). Sutarno & Mukhidin (2013) menyebutkan Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi canva yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi dengan menarik, sebagaimana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Siswa dapat memahami materi dengan

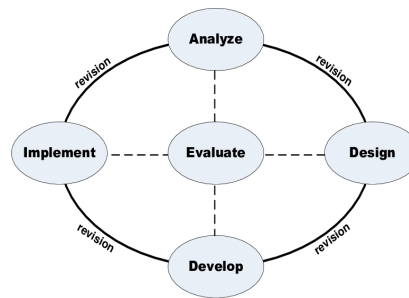
baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Rahmatullah et al., 2020).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam: (a) Audio Visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara; dan (b) Audio Visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette. Adapun pembagian lain dari media ini adalah: (a) Audio Visual Murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film video-cassette; dan (b) Audio Visual Tidak Murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*. Contohnya lainnya adalah film strip suara dan cetak suara (Hayati & Harianto, 2017).

Penelitian oleh Yuridiya Fridayanti¹, Yudha Irhasyuarna, Rizky Febriyani Putri (2022) menyebutkan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fridayanti et al., 2022). Nora Afnita, Febri Wandha Putra, Dian Puspita Sari, Arif Arafat, Joni Indra Wandu (2022) juga menyebutkan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Fitriani et al., 2022). Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual menggunakan Canva pada materi sistem komputer, serta mengevaluasi respon siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Sukmadinata, 2012) Penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian proses atau tahapan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, dengan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2011), yang menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat efektivitas produk tersebut (Ulfa & Nasryah, 2020). Pada pengembangan media pembelajaran ini, model yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model pengembangan ADDIE mencakup lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Bagan Model ADDIE

Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan, dimana dilakukan analisis terhadap tujuan dan kebutuhan pengembangan. Tahap kedua adalah tahap desain, produk dengan membuat perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, dimana produk dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap keempat adalah tahap implementasi, mengimplementasikan produk hasil pengembangan kepada konsumen atau subjek penelitian dan selanjutnya diterapkan pada kondisi sesungguhnya. Tahap kelima adalah tahap evaluasi, mengevaluasi produk hasil pengembangan untuk mengetahui kelayakan produk apakah layak dipakai atau tidak dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria dalam Pemberian Skor

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

Sumber (Sugiyono, 2011)

Setelah hasil data kuantitatif diubah menjadi data deskriptif, selanjutnya data dihitung dalam bentuk persentase. Untuk mengetahui tingkat kelayakan berdasarkan penilaian dalam bentuk persentase maka digunakan rumus sebagai berikut. Rumus tersebut berdasarkan sumber Hidayat & Irawan (2017):

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor hasil analisis}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah persentase kelayakan dihitung. Tingkat kelayakan dapat dipastikan dengan menyesuaikan hasil persentase dengan kriteria persentase skala penilaian. Kriteria persentase penilaian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Persentase Penilaian

Hasil Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Sangat Kurang Layak

Sumber (Arikunto, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan sesuai dengan langkah-langkah yang harus diikuti selama pengembangan suatu produk. Pada penelitian ini akan dikembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis audio visual dengan topik sistem komputer pada mata pelajaran informatika. Model ADDIE adalah sebuah metode pengembangan yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Diagram yang menggambarkan alur pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 Berdasarkan tahapan dan alur kerja dalam model ADDIE, dapat disusun sebuah rancangan pengembangan dalam penelitian ini dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis



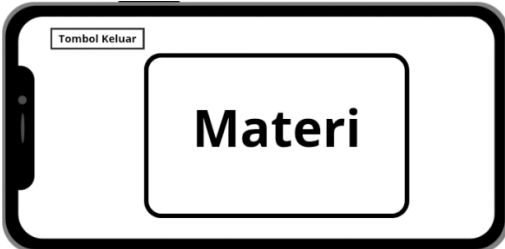
Merupakan tahap pertama dalam pengembangan model ADDIE yang berisi tentang analisis kebutuhan pengembangan produk baru (model, metode, bahan dan alat peraga) dengan menganalisis kelayakan. Tahap analisis dilakukan dengan melihat dan mengamati kondisi, situasi lingkungan pada kelas VII di SMP Islam Al Fattahiyah menggunakan cara observasi maupun wawancara sehingga mampu menentukan pokok permasalahan yang mana ketika pendidik menerangkan pelajaran (dengan berbagai jenis metode ajar) peserta didik terlihat kurang berminat dan kurang antusias sehingga materi yang diajarkan tidak dapat dipahami dengan maksimal. Permasalahan tersebut digunakan sebagai acuan atau landasan dalam mengembangkan produk instrumen penilaian diri sebagai bentuk solusinya. Pada tahap analisis, evaluasi akan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta terhadap materi pembelajaran yang akan diintegrasikan ke dalam

media pembelajaran interaktif berbasis audio visual.

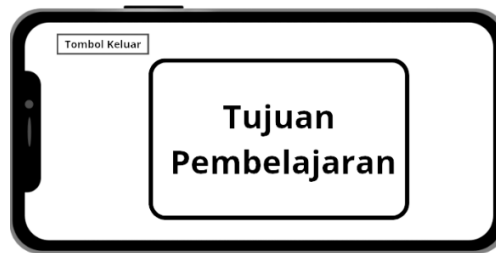
2. Tahap *Design*

Desain merupakan tahapan kedua dalam pengembangan model ADDIE yang mengacu tentang proses sistematis yang dimulai dari perancangan konsep produk dan konten. Pada tahap ini, desain produk masih berupa ide dan akan menjadi dasar untuk proses pengembangan tahap selanjutnya. Setelah tahap berikut dilakukannya evaluasi yang divalidasi oleh ahli media.

Tabel 3 Rancangan Tampilan

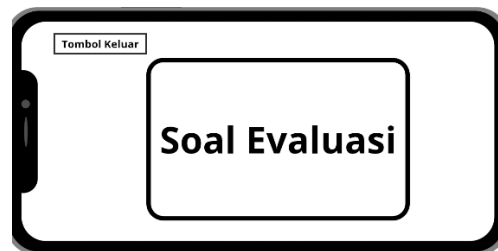
No	Desain	Keterangan
1		Merupakan tampilan awal yang berisi logo dan tombol mulai.
2		Tampilan yang berisi tombol menu, materi, tujuan pembelajaran, evaluasi, video dan motivasi.
3		Tampilan materi yang berisi tentang materi pembelajaran dan tombol keluar.

4



Tampilan yang berisi tentang tujuan pembelajaran dan tombol keluar.

5



Tampilan yang berisi tentang kuis evaluasi yang mengacu pada materi dan tombol keluar.

6



Tampilan yang berisi tentang link yang merujuk pada salah satu video yang ada di youtube dan tombol keluar.

7



Tampilan yang berisi beberapa soal evaluasi dan tombol keluar.

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan merupakan Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukannya proses penyusunan produk yang akan dikembangkan adalah dengan membuat media pembelajaran digital berbasis Android dan produk media pembelajaran dibuat sesuai format yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu menggunakan canva berdasarkan rancangan produk yang sudah dilakukan pada

tahap desain. Setelah media pembelajaran digital ini selesai dalam bentuk produk jadi, dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta mendapat saran dan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk hasil media pembelajaran sebelum di uji coba kan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil evaluasi dari ahli media dan ahli materi akan dilakukan perbaikan.

4. Tahap Implementasi

Implementasi merupakan tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE. Setelah media pembelajaran digital tersebut berbentuk produk yang telah dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan tahap uji coba kepada peserta didik kelas 7 SMP Islam Al Fattahiyah. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan produk media pembelajaran dan untuk menguji kelayakan media berdasarkan penilaian oleh peserta didik.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap kelima dalam model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga dilakukan modifikasi berdasarkan evaluasi atau kebutuhan produk yang kurang memuaskan terhadap produk. Tujuan akhir dari penilaian adalah untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.

Tabel 4 Data Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Ahli Media 1 tahap 1	111	125	88,8%	Sangat Layak
Ahli Media 1 Tahap 2	115	125	92%	Sangat Layak
Ahli Media 2	122	125	81,6%	Sangat Layak
Ahli Materi	79	85	92,94%	Sangat Layak

Tabel 5 Data Hasil Uji Coba Pengguna

Jenis Uji Coba	Jumlah Siswa	Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Uji Coba Kel. Kecil	5	869	800	86,125 %	Sangat Layak

Jenis Uji Coba	Jumlah Siswa	Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Uji Coba Kel. Besar	25	3357	4000	84%	Sangat Layak

Tabel 6 Sajian Data Akhir

Aspek	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Keterangan
Ahli Media	115	125	92%	Sangat Layak
Ahli Materi	79	85	92,94%	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil	689	800	86,125 %	Sangat Layak
Uji Kelompok Besar	3357	4000	84%	Sangat Layak
		Rata-rata	88,76	Sangat Layak

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual merupakan salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di jenjang SMP. Hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dirancang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media yang dikembangkan memuat kombinasi elemen teks, gambar, suara, dan animasi yang terintegrasi secara harmonis dalam satu platform. Keunggulan Canva sebagai platform desain visual yang fleksibel dan user-friendly menjadikannya media yang efektif untuk menyampaikan materi abstrak seperti sistem komputer. Hal ini sesuai dengan pendapat Sania et al., (2022), yang menyatakan bahwa media audio visual mampu memperjelas penyampaian pesan dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran memperoleh skor kelayakan rata-rata sebesar 88,76% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup aspek kejelasan materi, tampilan visual, interaktivitas, dan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan, baik dari segi kemudahan penggunaan

maupun daya tarik tampilan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriyani, (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dan berbasis animasi dapat meningkatkan minat belajar serta penguasaan konsep siswa. Lebih lanjut, HANIFAH, (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memberikan dampak positif .

Keunggulan utama media ini terletak pada kemampuannya untuk diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun smartphone, yang memungkinkan fleksibilitas dalam proses belajar, termasuk untuk pembelajaran jarak jauh. Selain itu, desain visual yang menarik dapat meningkatkan fokus siswa dan membantu mereka memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Setelah selesai melakukan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan yaitu penelitian pengembangan ini menghasilkan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Sistem Komputer di SMP Islam Al Fattahiyyah. Pengembangan bahan ajar ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan utama yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Pada tahap Analisis, dilakukan kajian terhadap kondisi dan kebutuhan belajar siswa di kelas VII D guna memperoleh gambaran lingkungan dan situasi pembelajaran yang aktual. Tahap Perancangan difokuskan pada penyusunan konsep dan struktur konten media yang akan dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap Pengembangan, dilakukan pembuatan produk media pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun. Tahap Implementasi mencakup kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang menghasilkan skor kelayakan masing-masing sebesar 92% dan 92,94%, keduanya tergolong dalam kategori "Sangat Layak".

Tahap akhir, yaitu Evaluasi, bertujuan untuk menilai kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Hasil uji coba pada kelompok kecil menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86,125 % sedangkan uji coba pada kelompok besar memperoleh skor 84%, yang keduanya juga masuk dalam kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Sistem Komputer di SMP Islam Al Fattahiyyah layak digunakan untuk mendukung kegiatan kegiatan belajar mengajar siswa kelas VII D di SMP Islam Al Fattahiyyah. Penelitian oleh Yossinta Intaniasari, Ratnasari Diah Utami, Eko Purnomo, Aswadi (2022) juga

menyebutkan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (Fridayanti et al., 2022).

Meskipun media Canva ini terbukti sangat layak dan mampu meningkatkan motivasi belajar pada materi sistem komputer, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada aspek ketergantungan pada akses internet tetap menjadi kendala teknis utama dalam implementasi media berbasis daring ini. Oleh karena itu, pengembangan penelitian mendatang direkomendasikan untuk memperluas penerapan media serupa pada berbagai materi pelajaran lain yang lebih kompleks, mengintegrasikan fitur simulasi interaktif tambahan, serta melakukan analisis kuantitatif yang lebih mendalam guna mengukur dampak signifikan penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, N. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn di SMPN 17 Kota Serang. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*, 3(2), 48–53. <https://doi.org/10.37251/jske.v3i2.407>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fitriani, F., Faizal, M., & Fatmawati, F. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1108. <https://doi.org/10.70713/pjp.v2i3.30370>
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- HANIFAH, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226–233. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rama, A., Giatman, M., & Maksum, H. (2022). *Konsep fungsi dan prinsip manajemen*

pendidikan. 8(2), 130–136.

- Sania, K., Yogica, R., Ristono, R., & Selaras, G. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual Bermuatan Literasi Sains Menggunakan Aplikasi Powtoon tentang Materi Keanekaragaman Hayati. *Biodik*, 8(1), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.17011>
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i1.44>