

Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD N 230 Palembang

Puri Miranti*, Hikmah Lestari, Mega Prasrihamni

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Jasmani, Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas PGRI Palembang

*Corresponding Author: mirantip910@gmail.com, hik2mah@gmail.com, megaprasrihamni@gmail.com

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 15th, 2025

Abstract: Hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media audio visual terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 230 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*). Variabel bebas dari penelitian ini yaitu media audio visual dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPAS. Metode penelitian ini menggunakan desain *posttest control group design* dengan sampel siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil analisis data post test menunjukkan bahwa rata-rata nilai eksperimen 80,83 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 43,04. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t, pada pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,05 > 0,455$, berdasarkan uji *independent sampel test-t* pada penelitian ini diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a (terdapat pengaruh) diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pada penggunaan media audio visual berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 230 Palembang.

Keywords: Hasil Belajar, IPAS, Media audio visual

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting untuk setiap manusia, adanya pendidikan dapat membuat seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang tidak mengerti menjadi mengerti dan dapat memahami suatu ilmu yang sebelumnya belum dapat seseorang pahami, Pendidikan memiliki peranan penting untuk mendorong kemajuan di berbagai bidang (Hanifah & Ayuningtyas, 2024, p. 2988). Didalam Pendidikan terdapatnya sebuah pembelajaran Dimana pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan Kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Djamaluddin & wardana, 2019, p. 13).

Hasil belajar adalah sebuah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut

mengalami aktivitas belajar. (Djonomiarjo, 2019, p. 42). Seperti halnya dalam mendapatkan hasil belajar yang maksimal pada pembelajaran IPAS yang mana pembelajaran IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta, ipas juga merupakan bentuk perpaduan antara Pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). (Meylovvia & Julianto, 2023, p. 85).

Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang membantu seorang pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa secara menarik. Media pembelajaran secara implisit mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, seperti buku, tape recorder, kaset, kamera video, dan perekam video yang ditampilkan *film slide* (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi, komputer. Sejalan dengan hal menggap media pembelajaran adalah Kumpulan media yang menyampaikan pesan dan informasi yang dimaksudkan atau mengandung tujuan pembelajaran (Hikmah & Dkk, 2024, p. 2498). Agar tidak membuat para siswa mudah bosan

dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat menangkap materi yang disampaikan, sebaiknya guru membuat media berbasis audio visual yang mana Media audio visual yaitu media yang menggabungkan unsur gambar sekaligus suara dalam satu unit media yang membantu menyampaikan penjelasan dari pengajar kepada siswa untuk mencapai indikator (Rahmadhani & Quro, 2022, p. 1143).

Berdasarkan hasil observasi di SD 230 Palembang yang dilakukan oleh peneliti, memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran ipas di kelas 5 ditemukan beberapa fakta terdapat peserta didik yang kurang memahami terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran dan Adapun masih banyak yang kurang aktif misalnya hanya duduk berdiam diri di kursi dan mengobrol pada teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung, Hal tersebut dikarenakan guru masih berpedoman pada sebuah buku dan masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu hampir 80% kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru adalah satu arah dari guru ke siswa. Maka dari itu guru yang sudah menggunakan media audio visual mengadakan penelitian pada guru yang menggunakan media saat pembelajaran. penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Sulistiyowati & Fajrie, 2023, p. 5886). Hasil belajar siswa diukur dengan tes skor hasil tes dibandingkan antara pretest atau sebelum penggunaan media canva dan post tes atau setelah treatment menggunakan media canva dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa permasalahan terhadap hasil belajar siswa sangatlah berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Begitu pula dengan permasalahan yang ada di sekolah Sd Negeri 230 Palembang yang masih memiliki hasil belajar yang rendah dan juga kurang memahami dan tertarik dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan media audio visual ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan ketrampilan siswa dalam belajar, maka penelitian berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh

Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD N 230 Palembang”.

Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu (Susanti, 2020, p. 29). Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang menjelaskan tentang faktor yang terdapat dalam diri individu atau diri seseorang, faktor ini dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar. Faktor internal ini ada dua bagian yaitu; faktor fisiologi dan faktor psikologis, yang dimana faktor fisiologi ini adalah yang berkaitan dengan kondisi atau jasmani terdapat pada seseorang sedangkan faktor psikologis adalah berkaitan dengan kecerdasan siswa maupun dalam minat dan sikap. Kemudian terdapat faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat dalam diri, Faktor eksternal ini terdapat beberapa bagian yaitu; faktor lingkungan dan juga faktor yang terdapat dari instrumental. Faktor lingkungan adalah yang berasal dari lingkungan sekitar baik dari sosial maupun fisik. Faktor instrumental adalah faktor yang dirancang dengan baik agar dapat membuat kualitas dalam belajar dan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dapat diharapkan.

Menurut (Nabillah & Abadi, 2019, p. 660) yang membagi tujuan Pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan terdiri atas ranah kognitif, efektif, psikomotorik. Pembelajaran ipas adalah salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi ipa dan ips menjadi satu tema dalam pembelajaran, ipa yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi Masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif (Suhelayanti & z, 2023, p. 30). Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan buat menyalurkan pesan ataupun informasi, media bisa menunjang mengantarkan informasi dari guru kepada siswa maupun kebalikannya, oleh sebab itu media merupakan komponen pendukung keberhasilan proses belajar di bangku Pendidikan (Alti R. M., 2022, p. 1). Media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang

peserta didik untuk belajar (Rahmadhani & Quro, 2022, p. 1142).

Menurut (Harvianto, 2021, p. 3) menyatakan bahwa ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran yaitu :

- a. Media Auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja (radio, kaset rekorder).
- b. Media Visual yaitu media yang hanya mengandalkan Indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam (Film, bingkai, foto, gambar, atau lukisan).
- c. Media Audio Visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.

Menurut (Shoffa & dkk, 2023, p. 141). media audio visual adalah media yang menjadi perantara atau penyampai informasi yang mempunyai unsur suara, gambar, warna, gerakan dan cahaya. Bahan pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Media Audio Visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya (Suprianto, 2019, p. 24).

Adapun kelebihan dari media audio visual menurut (Alti & Anasti, 2022, p. 37).

- a. Media dapat menyajikan gambar dan suara
- b. Media dapat berperan dalam pembelajaran tutorial
- c. Media dapat digunakan secara klasikal
- d. Media dapat digunakan berulang kali
- e. Media dapat dipercepat maupun diperlambat
- f. Sebagai pengganti objek yang sifatnya berbahaya sehingga penyajian objek tersebut bisa secara detail dengan audio visual
- g. Mengatasi terbatasnya ruang, waktu, dan indra

Adapun kekurangan dalam media audio visual menurut (Alti & Anasti, 2022, p. 37).

- a. Proses pembelajaran cenderung metode tutorial berbasis media
- b. Pendidik juga harus menguasai Teknik pengajaran menggunakan media
- c. Pembuatan media diperlukan keahlian dan keterampilan khusus
- d. Peralatan yang digunakan dalam

pembuatan media harus lengkap

- e. Media yang telah jadi akan sulit untuk dilakukan revisi.

- f. Perlu pembiayaan dalam membuat media

Karakteristik dalam media audio visual yaitu memiliki sifat yang liner, digunakan dengan cara yang telah ditentukan oleh perancang sebelum membuat sebuah videonya, dan menyajikan visualisasi yang dinamis adalah media yang mengandung sebuah gambar dan unsur suara yang dapat dilihat dan didengar dan sebuah metode penyajian data agar dapat memungkinkan siswa berinteraksi dengan gurunya, umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah dikarenakan mereka pada saat guru menyampaikan materi mereka asik sendiri dengan dirinya dan mengobrol pada teman sebangkunya, dalam menampilkan video banyak variasi dalam setiap penyajiannya.

Media berbasis aplikasi canva merupakan suatu media yang dibuat dengan menggunakan suatu aplikasi canva, aplikasi canva ini dapat mempermudah dalam pembuatan video dalam mendesainnya karena banyak terdapat fitur- fitur dan desain yang menarik didalamnya. Canva merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai macam template untuk membuat desain, seperti, poster, brosur, presentasi infografis, grafik, logo, resume, flyer, dokumen A4, dan masih banyak lagi (Zulfiati, 2023, p. 254).

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode yang akan digunakan metode Quasi Eksperimental. Dengan bentuk desain penelitian ini adalah *Nonequivalent control Group Design*. Adapun yang akan menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 230 Palembang tahun Pelajaran 2024/2025. Adapun penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling terdapat kelas VA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 24 siswa sedangkan kelas VB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu tes dengan berbentuk uraian sebanyak 10 soal dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan *t-test sampel related*. Penelitian ini akan

dilaksanakan oleh peneliti bertempat di SD Negeri 230 Palembang dan waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap, pada tanggal 14 April sampai 26 April tahun 2024/2025. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Sd Negeri 230 Palembang yang terletak di jl. Tegal Binangun

Lr. Karang Anyar, PLAJU DARAT, Kec. Plaju, Kota Palembang. Siswa kelas kontrol diajarkan tidak menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal 14 April, 16 April, 21 April dan 23 April 2025. Siswa kelas kontrol diberikan lembar soal tes siswa yang diberikan pada saat akhir pertemuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman materi siswa. Berikut ini hasil lembar *posttest* kelas control.

Tabel 1. Hasil Lembar Post Test Kelas Kontrol

Jumlah Siswa	Jumlah Soal	Jumlah Nilai	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
23	10	990	43,04	12,99	176,67	85	50

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa setelah pembelajaran IPAS materi indonesiaku kaya hayatinya tanpa menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva. Rata-rata posttest sebesar 43,04 dengan standar deviasi atau ukuran penyebaran data dari rata-rata 12,99. Data tersebut menunjukkan hasil belajar tanpa menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva pada kelas kontrol belum mencapai kriteria ketuntasan minimal belajar yang ditetapkan pada mata Pelajaran IPAS di

sekolah yaitu 70. Siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal 14 April, 16 April, 21 April dan 23 April 2025 selama pemberian perlakuan, siswa kelas eksperimen diberikan lembar soal tes siswa yang diberikan pada saat akhir pertemuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman materi siswa. Berikut ini hasil data nilai siswa kelas eksperimen.

Tabel 2. Data Nilai Siswa Kelas Eksperimen

Jumlah Siswa	Jumlah Soal	Jumlah Nilai	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Nilai Maksimum	Nilai Minimum
24	10	1.940	80,83	9,965	103,6	100	70

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva rata-rata posttest sebesar 80,83 dengan standar deviasi 9,965. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Ketika diterapkan media audio visual berbasis aplikasi canva pada kelas eksperimen telah mencapai kriteria

ketuntasan minimal belajar yang ditetapkan pada mata pelajaran IPAS di sekolah yaitu 70. Uji normalitas menunjukkan apakah data berasal dari yang berdistribusi normal atau tidak, jika nilai signifikan $> (\alpha = 0,05)$, maka dapat dinyatakan berdistribusi normal. Hasil normalitas data dirangkum pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk				
Kelas	Data	N	Sig	Distribusi Data
Kelas Eksperimen	Posttest	24	0,055	Data Berdistribusi Normal
Kelas Kontrol	Posttest	23	0,080	Data Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil data Tabel 3 di atas pada kolom Shapiro-wilk menunjukkan bahwa data posttest kelas eksperimen dengan nilai sig yang didapat yaitu $0.055 > 0,05$, data pada posttest

kelas kontrol $0,080 > 0,05$ maka nilai signifikan kedua kelompok siswa yang disajikan, sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal. Uji homogen digunakan

untuk menunjukkan bahwa dua kelompok atau lebih dan sampel berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama. Uji homogenitas rata-rata menggunakan uji *Levene's*, Jika nilai

signifikan $> 0,05$ maka varians sampel dinyatakan homogenitas. Berikut adalah tabel data homogenitas:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig	Keterangan
0,567	1	45	0,455	Homogen

Berdasarkan hasil data Tabel 4 di atas diperoleh bahwa nilai probabilitas (Signifikan) sebesar 0,455 lebih besar dari 0,05 dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Apabila diketahui data hasil belajar kedua sampel berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan data posttest kedua kelas yang disajikan dalam Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Data	F	T _{tabel}	T _{hitung}	Sig tailed	Keterangan
Hasil Belajar	0,567	0,05	0,455	0,000	Ha Diterima

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t pada Tabel 5 maka diperoleh $t_{hitung} 0,455 < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan artinya H_a diterima dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan media audio visual berbasis aplikasi canva dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran yang tidak menggunakan media audio visual berbasis canva dikelas V SD Negeri 230 Palembang. Hasil belajar pada materi indonesiaku kaya hayatinya kelas V di SD Negeri 230 Palembang dilihat dari rata-rata posttest. Pada kelas eksperimen (VA) dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva rata-rata nilai posttest 80,83 dengan jumlah siswa 24 orang. Dengan presentase 95,83% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 70, dan 4,17 % siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Nilai siswa yang mendapatkan nilai tertinggi terdapat 38,1% peningkatan, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai sedang terdapat 14,28% peningkatan, dan siswa yang mendapatkan nilai terendah terdapat 4,76% peningkatan.

Hasil belajar pada materi indonesiaku kaya hayatinya dengan tidak menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva pada kelas VB di SD Negeri 230 Palembang dilihat dari rata-rata 43,04 posttest dengan jumlah 23 orang dengan presentase 8,7% peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dan 91,3% peserta didik yang

mendapat nilai di bawah KKM. Nilai siswa yang mendapatkan nilai tertinggi terdapat 4,76% peningkatan, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai sedang terdapat 28,57 % peningkatan, dan siswa yang mendapatkan nilai terendah terdapat 61,9% peningkatan. Berdasarkan rata-rata hasil posttest bahwa hasil belajar lebih baik apabila pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva. Hasil penelitian juga diperkuat oleh penelitian (Ningsih & Falah, 2024) tentang penggunaan media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran pkn di SD Negeri Kaduagung Kecamatan Sindangagung Kabupaten Kuningan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa, serta hasil belajar mereka. Pengaruh penggunaan media audio visual berbasis canva dapat diamati dari hasil pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test adalah 64,0, sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 81,60 perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan media audio visual berbasis canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pkn.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan data *posttest* maka dapat disimpulkan bahwa, adanya pengaruh dari kelas

yang tidak menggunakan media audio visual berbasis canva dengan kelas yang menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sampel t-test dengan kriteria pengujian yang digunakannya adalah nilai Signifikan (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak, dan jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ maka diterima. Berdasarkan uji Independent Sampel t-test pada penelitian ini diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a (terdapat pengaruh) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa, adanya pengaruh pada penggunaan media audio visual berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 230 Palembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan guru kelas V SD Negeri 230 Palembang yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

- Alti, R. M. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Alti, R., & Anasti, P. T. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. PADANG: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Djamaluddin, A., & wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. sulawesi selatan: CV. Kaafah Learning Center.
- Djonomiarjo, T. (2019, Januari). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Vol 05(No 01), 42.
- Hanifah, Y. T., & Ayuningtyas, A. D. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Lapbook Pada Peserta Didik Kelas IV. *Matematika Motivasi Belajar*, Vol 3(No 1), 2988.
- Harvianto, Y. (2021). *Jurnal pendidikan jasmani kesehatan & rekreasi*, vol 4(no 1), 13.
- Harvianto, Y. (2021). *Jurnal Pendidikan jasmani kesehatan & rekreasi*, Vol 4(No 1), 3.
- Hikmah, L. et al., (2024, Februari). "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X Akhwat SMA It Izzuddin Palembang Materi Teks Biografi Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Youtube". *Education and Learning Journal*, Volume 3 Nomor 1, 2498.
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). inovasi pembelajaran ipas pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 Bengkulu selatan. *Jurnal pemdidikan islam AL-Affan*, Vol 4(No 1), 85.
- Nabillah, T., & Abadi, A. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Homepage*, 660.
- Ningsih, P. A., & Falah, I. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Ausio Visual Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Of Social Science Research*, Vol 4(No 4), 64.
- Rahmadhani, V. A., & Quro, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar Ipa Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal cakrawala pendas*, Vol 8(No 4), 1143.
- Shoffa, S., & et al. (2023). *Media Pembelajaran*. sumattera barat: CV Afasa Pustaka.
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suhelayanti, & z, S. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Sulistiyowati, & Fajrie, N. (2023). Efektivitas Media Canva Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Jurnal On Education*, Vol 05(No 02), 5886.
- Suprianto, E. (2019). Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal pendidikan dasar*, Vol 1(No 2), 24.
- Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan ke-sd-an*, vol 9(No 3), 254.