

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKS ANEKDOT FASE E 7 SMA NEGERI 1 BAYAH

Aam Nuraeni¹, Elih Solihatulmilah², Eka Nurul Muallimah³

¹ Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, e-mail: aamnuraeniaam@gmail.com

² Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, e-mail: elihsolihatulmilah3@gmail.com

³ Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, e-mail: eka88nurul@gmail.com

Riwayat artikel

Diterima Juli 2023

Disetujui Agustus 2023

Diterbitkan September
2023

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang sangat cepat di era globalisasi ini berdampak baik bagi pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Teks Anekdote, penggunaan media saat proses pembelajaran belum diterapkan secara maksimal. Dalam hal ini terdapat beberapa permasalahan yang ditemui diantaranya yaitu guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, respon siswa rendah saat pembelajaran karena guru terbiasa mengajar dengan metode ceramah tanpa media pembelajaran, sehingga banyak Siswa yang memperoleh hasil belajar dibawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Siswa yang menggunakan Media pembelajaran *Canva* pada Fase E 7 SMA Negeri 1 Bayah; untuk mengetahui hasil belajar Siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Canva* pada Materi Teks Anekdote dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh setelah menggunakan model pembelajaran *Canva* pada Fase E 7 SMA Negeri 1.Bayah. Adapun yang menjadi variabel pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Canva* sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar sebagai variabel terikat. Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif dan analisis statistic inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva* menunjukkan rata-rata 61,42 ;kemudian rata-rata hasil belajar Siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Canva* adalah 83 hal ini menunjukkan nilai Peserta Didik mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 21,58; hasil tersebut menunjukkan bahwa Media pembelajaran *Canva* berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa pada materi Teks Anekdote.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Hasil belajar

ABSTRACT

The rapid development of technology in this era of globalization has a positive impact on education, especially in the use of learning media for the Indonesian language subject, particularly in the anecdote text material. The use of media during the learning process has not been maximally implemented yet, and there are several problems encountered, including teachers not utilizing appropriate learning media and low student response during learning due to the teachers' habit of teaching through lecture methods without learning media. As a result, many students achieve learning outcomes below the Minimum

Completion Criteria (KKM). This study aims to determine the learning outcomes of students using Canva learning media in Phase E7 of SMA Negeri 1 Bayah, to compare the learning outcomes of students before and after using Canva learning media for the anecdote text material, and to determine whether there is an influence after using Canva learning media in Phase E7 of SMA Negeri 1 Bayah. The variables in this study are Canva learning media as the independent variable and learning outcomes as the dependent variable. Data analysis in this study involves descriptive data analysis techniques and inferential statistical analysis. The research results show that the learning outcomes before using Canva learning media had an average of 61.42. After using Canva learning media, the average learning outcomes of students increased to 83. This indicates an average improvement of 21.58 in students' scores. These results demonstrate that learning media has an influence on student learning outcomes in the anecdote text material.

Keywords: *learning media, Canva, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan suatu kombinasi dari proses yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan suatu perubahan sikap dan tingkah laku dalam diri seorang Siswa. Menurut Sudjana (2009: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh Siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan Siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat dan juga untuk mencapai hasil belajar Siswa yang lebih maksimal, diperlukan juga kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran (individu/kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam dan di luar kelas) menjadi lebih efektif (Elpira, 2015:95). Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Dengan cara tersebut maka penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa *Canva* mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *Canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik salah satu yang di gunakan dalam media pembelajaran *Canva* pada materi Teka anekdot.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks anekdot Fase E 7 SMA Negeri 1 Bayah menunjukkan indikasi adanya permasalahan-permasalahan yang muncul diantaranya

adalah rendahnya tingkat keaktifan Siswa, kurangnya motivasi Siswa dalam belajar bahasa Indonesia pada materi teks anekdot, kurangnya keberanian Siswa dalam mengeluarkan ide dan pendapat, rendahnya ingatan Siswa, Siswa cenderung tidak memperhatikan saat guru menerangkan, belum adanya kreatifitas terhadap media, dan media *Canva* merupakan media yang tepat untuk mengatasi permasalahan khususnya pada materi Teks anekdot

KAJIAN LITERATUR

Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah Siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Haliday dan Ruqaiyah (Mahsun, 2014: 1) menyebutkan bahwa teks merupakan jalan menuju pemahaman tentang bahasa. Itu, sebabnya teks menurutnya merupakan bahasa yang berfungsi atau bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi. dengan demikian mashun (2014: 1) mendefinisikan teks sebagai suatu bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berfikir yang lengkap.

Teks anekdot adalah cerita singkat yang di dalamnya mengandung unsur lucu dan mempunyai maksud untuk melakukan kritikan. Teks anekdot biasanya bertopik tentang layanan publik, politik, lingkungan, dan sosial. Anekdot merupakan teks yang lucu, berkarakter dan di dalamnya mengandung kritikan yang membangun. Beberapa para ahli mengemukakan pengertian anekdot sebagai berikut.

Keraf (Apriliana 2016: 3) mengatakan bahwa anekdot adalah semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain. Anekdot itu bisa diartikan cerita pendek yang berkarakter dan di dalamnya mengandung kritikan yang membangun. Bisa juga diartikan sebagai cerita lucu yang bertujuan untuk mengkritik seseorang atau sesuatu hal.

Ciri-ciri teks anekdot adalah sebagai berikut: (1) Teks Anekdot diceritakan secara singkat, (2) Berisi tentang humor yang menarik, (3) Bersifat menghibur atau entertain, (4) Biasanya mengenai orang penting atau terkenal, (5) Cerita berdasarkan kejadian sebenarnya, (6) Memiliki tujuan tertentu, (7) bersifat menyindir, (8) cerita yang disampaikan mirip dengan dongen, dan (9) Secara umum menceritakan tentang hewan dan manusia.

kemendikbud (2013: 194) menyatakan struktur teks anekdot sebagai berikut. (1) Abstraksi: Berupa isyarat akan apa yang diceritakan berupa kejadian yang tidak lumrah, tidak biasa, aneh atau berupa rangkuman atas apa yang akan diceritakan atau dipaparkan teks; (2) Orientasi: Pendahuluan atau pembuka berupa pengenalan tokoh, waktu dan tempat; (3) Krisis: Pemunculan masalah; (4) Reaksi: Tindakan atau langka yang diambil untuk merespon masalah; (5) Koda: Perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita; dan (6) Reorientasi: ungkapan yang menunjukkan cerita sudah berakhir.

Langkah-langkah menulis Teks anekdot, sebagai berikut: (1) Menentukan topik, (2) mencari bahan referensi, (3) menentukan pesan yang akan disampaikan atau sindiran yang akan disampaikan, (4) Menentukan unsur lucu, (5) menentukan alur cerita berdasarkan struktur teks anekdot, (6) Mengembangkan teks anekdot, (7) Menyunting teks, (8) merevisi teks sesuai dengan hasil suntingan pada tahap ini, siswa menulis ulang teks yang sudah disunting. Dan (9) memberi judul.

Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook dan masih banyak desain lainnya. dalam *Canva* ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya. Penggunaan media *Canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan *Canva* ini dapat membantu untuk mempermudah peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN

Dalam penelitian ini Penulis menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2010) “penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau meniadakan faktor-faktor lain yang mengganggu”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan penelitian preexperiment, yang menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan yaitu one group pretest-posttest adalah kelompok eksperimen yang diberikan test awal (pretest) lalu diberikan perlakuan pembelajaran yang menggunakan media presentasi power point pada proses pembelajaran di Fase E7 yang selanjutnya dilakukan test kembali (posttest) setelah proses pembelajaran dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMANegeri 1 Bayah dengan memperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui Hasil belajar Siswa Pada materi teks Anekdote sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*. Dari hasil Perhitungan maka dapat diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar Siswa Fase E7 SMA Negeri 1 Bayah sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva* yaitu 61,42, Variasi 42.636 dan standar deviasi 206,48 Adapun dikategorikan pada kurikulum 2013, maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Tingkat hasil belajar menulis teks Anekdote

Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
0-59	Sangat Rendah	15	46
60-69	Rendah	6	18
70-79	Sedang	7	21
80-89	Tinggi	5	15
90-100	Sangat Tinggi	0	0
JUMLAH		33	100

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil menulis teks Anekdote pada tahap pretest menggunakan instrument tes dikategorikan sangat rendah yaitu 46 % ,rendah yaitu 18% ,sedang yaitu 21%, tinggi yaitu 15%, dan sanagt tinggi yaitu, 0 % melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bawa tingkat hasil belajar menulis Teks Anekdote Siswa Sebelum menggunakan media *Canva tergolong rendah*.

Tabel 2 Tingkat hasil menulis teks Anekdote

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
$0 \leq X \leq 70$	Tidak tuntas	21	63,64
$0 \leq X \leq 70$	tuntas	12	36,36
Jumlah		33	100

Apabila table 2 dikaitkan dengan indicator kriteria ketuntasan hasil menulis Siswa yang ditentukan oleh penelitian yaitu jumlah Siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil menulis teks Anekdote belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena Siswa yang tuntas hanya $36,36\% \leq 75\%$. Data Perolehan hasil menulis teks Anekdote setelah perlakuan media pembelajaran *Canva*

Dari hasil Perhitungan diatas maka dapat diperoleh nilai rata- rata dari hasil belajar Siswa Fase E7 SMA Negeri 1 Bayah setelah menggunakan media pembelajaran *Canva* yaitu 83 Variasi 102.60 dan standar deviasi 10,12 Adapun dikategorikan pada kurikulum 2013, maka keterangan Siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Tingkat hasil belajar menulis teks Anekdote

Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
0-59	Sangat Rendah	0	0
60-69	Rendah	2	6
70-79	Sedang	8	24
80-89	Tinggi	3	9
90-100	Sangat Tinggi	20	61
JUMLAH		33	100

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Siswa pada tahap posttest dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat tinggi yaitu 61 %, tinggi 9%, Sedang 24%, rendah 6%, dan sangat rendah 0 % Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil menulis Siswa dalam menulis teks Anekdote setelah menggunakan media pembelajaran *Canva* tergolong tinggi.

Tabel 3 Tingkat hasil menulis teks Anekdot

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
$0 \leq X \leq 70$	Tidak tuntas	2	6
$0 \leq X \leq 70$	tuntas	31	94
Jumlah		33	100

Apabila tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah Siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil menulis teks Anekdot Fase e 7 SMA Negeri 1 Bayah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena Siswa yang tuntas adalah $94\% \geq 75\%$

Berdasarkan data yang dapat diperoleh bahwa hasil menulis teks Anekdot sebelum diterapkan media pembelajaran *Canva* yaitu aspek makna isi teks yang mendapat nilai A yaitu 0 Siswa, yang mendapatkan nilai B yaitu 7 Siswa, yang mendapatkan Nilai C yaitu 12 Siswa, yang mendapatkan nilai D yaitu 14 Siswa. Pada aspek identifikasi unsur teks yang mendapatkan nilai A yaitu 0 Siswa, yang mendapatkan nilai B 12 Siswa, yang mendapatkan nilai C yaitu 10 Siswa, dan yang mendapatkan nilai D yaitu 11 Siswa. Pada aspek Identifikasi Struktur teks yang mendapatkan nilai A yaitu 5 Siswa, yang mendapatkan Nilai B yaitu 8 Siswa, yang mendapatkan nilai C yaitu 18 Siswa dan yang mendapatkan nilai D 2 Siswa. Pada aspek susunan kalimat yang mendapatkan nilai A yaitu 0 Siswa, yang mendapatkan nilai B yaitu 10 Siswa yang mendapatkan nilai C yaitu 13 Siswa dan yang mendapatkan nilai D 10 Siswa. Melihat dari hasil data yang ada dapat dikatakan bahwa sebelum menggunakan media *Canva* tingkat kemampuan menulis teks Anekdot Siswa tergolong masih rendah.

Selanjutnya hasil menulis teks Anekdot setelah menggunakan Media pembelajaran *Canva* yaitu pada aspek makna isi teks yang mendapat nilai A yaitu 3 Siswa, yang mendapatkan nilai B yaitu 13 Siswa, yang mendapatkan Nilai C yaitu 10 Siswa, yang mendapatkan nilai D yaitu 7 Siswa. Pada aspek identifikasi unsur teks yang mendapatkan nilai A yaitu 4 Siswa, yang mendapatkan nilai B 15 Siswa, yang mendapatkan nilai C yaitu 8 Siswa, dan yang mendapatkan nilai D yaitu 6 Siswa. Pada aspek. Identifikasi Struktur teks yang mendapatkan nilai A yaitu 6 Siswa, yang mendapatkan Nilai B yaitu 12 Siswa, yang mendapatkan nilai C yaitu 9 Siswa dan yang mendapatkan nilai D yaitu 6 Siswa. Pada aspek susunan kalimat yang mendapatkan nilai A yaitu 7 Siswa, yang mendapatkan nilai B yaitu 13 Siswa yang mendapatkan nilai C yaitu 8 Siswa dan yang mendapatkan nilai D 5 Siswa. Melihat dari hasil data yang ada dapat dikatakan bahwa setelah menggunakan media *Canva* tingkat kemampuan menulis teks Anekdot Siswa tergolong sudah baik.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil menulis 61,42 dengan kategorikan sangat rendah yaitu 46%, rendah yaitu 18%, sedang yaitu 21%, tinggi yaitu 15%, dan sangat tinggi yaitu, 0% melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar menulis Teks Anekdot Siswa Sebelum menggunakan media *Canva* tergolong rendah.

Selanjutnya hasil posttest, nilai rata-rata hasil menulis 83 jadi hasil menulis teks Anekdot setelah menggunakan media pembelajaran *Canva* mempunyai hasil belajar yang efektif lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *Canva*

selain itu persentasi kategori hasil menulis teks Anekdote juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 61 %, tinggi 9%, Sedang 24%, rendah 6%, dan sangat rendah 0 %.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7,386 dengan frekuensi (dk) sebesar $33 - 1 = 32$, pada taraf signifikan 5 % diperoleh $t_{tabel} = 1,693$ Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5 % , maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva*.

Hasil analisis yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Canva* sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama Siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 6 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 Siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat diskusi berlangsung . Pada awal pertemuan, hanya sedikit Siswa yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkan media pembelajaran *Canva* Siswa mulai aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks anekdot Fase E 7 SMA Negeri 1 Bayah yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa secara umum: (1) Hasil belajar Siswa pada materi teks sebelum menggunakan media *Canva* dikategorikan rendah dengan perolehan persentase hasil belajar kategorikan sangat rendah yaitu 46 % ,rendah yaitu 18% ,sedang yaitu 21%, tinggi yaitu 15%, dan sangat tinggi yaitu, 0 %. (2) Hasil belajar Setelah menggunakan media Pembelajaran *Canva* hasil belajar tinggi dengan kategori sangat tinggi yaitu 61 %, tinggi 9%, Sedang 24%, rendah 6%, dan sangat rendah 0 %. (3) Berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} 7,386$ dan $t_{tabel} = 1,693$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7,386 > 1,693$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. Dasa-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta; Bumi Aksara. Arsyad Azhar, 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asdar. 2018. Metode Penelitian Pendidikan. Bogor: Azkiyah Publishing.
- Andi Arief. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Hasil belajar ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar Volume 7, No. 1, Januari-Juni 2023 Pissn 2580- belajar6890 Eissn 2580-9075 36
- Daryanto. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-undang No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY..
- Elpira, Nira. 2015. Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Minat Dan Hasil belajar IPA Siswa Kelas IVSD Jurnal inovasi Teknologi Pendidikan. Vol 2
- Khaerunnisa Febriana, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. Indonesian Journal Of History Education. (online), 6 (1), 31-41.
- Koesnandar. 2003. Media pembelajaran. Jakarta: Pustekkom.

- Mulyawan Dani. 2013. Jurnal pengaruh Penggunaan Microsoft PowerPoint. (online). <http://danimulyawan.38.blogspot.com> Diakses 3 Maret 2022. Akses 23 januari 2022 16.32
- Masitoh, E. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negara Palembang

