



Vol. 3 Issue (4) 2024

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar SBdP

Awaluddin Muin¹, Muhammad Idris Jafar², Andi St.Hajar Intang³

¹PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar. Email: unmawal@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar. Email: m.idrisdjafar@unma.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar. Email: hajarintang@gmail.com

unmawal@gmail.com

Abstrak; Penelitian ini adalah jenis penelitian Quasi Eksperimental dengan desain non equivalent control group design untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading yang berjumlah 41 siswa. Data dikumpulkan dengan instrument tes. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan 54,52% dengan kategori kurang dan pada kelas kontrol 51,57% dengan kategori kurang. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan 67,38% dengan kategori baik dan pada kelas kontrol 54,50 % dengan kategori kurang. Kemudian berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menunjukkan nilai $t_{hitung} 2.148 > 1.68488$. pada taraf signifikansi 24% pada kelas eksperimen dan pada kelas control sebesar 5%. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading berpengaruh.

Kata kunci: Hasil Belajar; SBdP; Media Pembelajaran Interaktif; Canva

Abstract; This research is a Quasi-Experimental type of research with a non-equivalent control group design to determine the effect of the use of canva-based interactive media on the learning outcomes of SBdP fifth grade students at SD Inpres 6/75 Kading, a total of 41 students. Data was collected with a test instrument. Data were analyzed descriptively and inferentially. Based on the results of the descriptive analysis, the average student learning outcomes in the experimental class before treatment were 54.52% in the less category and in the control class 51.57% in the less category. The average student learning outcomes in the experimental class after being treated were 67.38% in the good category and in the control class 54.50% in the less category. Then, based on the results of inferential statistical analysis, the tcount value is $2.148 > 1.68488$. at a significance level of 24% in the experimental class and 5% in the control class. Thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on the research, it was concluded that the use of Canva-based interactive media had an effect on the learning outcomes of SBdP grade V SD Inpres 6/75 Kading students..

Keywords: *Learning Outcomes; SBdP; Interactive Learning Media: Canva*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi mengajar yang terdiri dari guru dan siswa. Guru sebagai pendidik memiliki peran penting yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, menantang dan membangkitkan gairah siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1 yang berbunyi : Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik secara psikologis siswa.

Berdasarkan uraian di atas, hal tersebut menjadi salah satu kriteria dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana dalam Peraturan pemerintah Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pasal 1 ayat 1 bahwa standar proses pada pendidikan dasar dan menengah selanjutnya disebut standar proses yang merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan menengah untuk mencapai kompetensi lulusan. Oleh karena itu guru harus mampu merencanakan strategi pembelajaran dan mengembangkan pembelajaran secara kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran sebagai salah satu kriteria pelaksanaan pembelajaran agar siswa dapat mencapai kompetensi lulusan dengan nilai yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Setyaningsih (2020) yang mengatakan bahwa guru perlu menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Muin (2017) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran agar efektif maka diperlukan suatu sumber belajar yang sesuai dengan karakter siswa, suasana dan prasarana penunjang serta dengan adanya situasi pembelajaran yang efektif. Melihat hal tersebut maka salah satu sarana yang dapat menunjang strategi guru dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tafonao (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk aktif dalam belajar. Media pembelajaran yang beragam dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi akan membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Gunawan (2020) mengatakan bahwa dengan kemajuan jaman yang pesat, guru harus kreatif, inovatif dan fleksibel dalam melaksanakan proses pembelajaran. Teknologi informasi komunikasi yang berkembang sangat pesat telah mendorong terciptanya sebuah inovasi-inovasi disegala bidang terutama pada bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya berbagai konsep media salah satunya media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif berbasis canva merupakan media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Menurut Putri.,dkk (2022) media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran merupakan suatu layanan digital yang menyajikan penggabungan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game.

Salah satu pembelajaran yang membutuhkan media interaktif yaitu muatan pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 yang mempelajari tentang kesenian, kebudayaan, dan keterampilan seperti seni lukis, seni musik dan seni tari. Sejalan dengan pendapat Sari.,dkk (2022) yang mengatakan bahwa pembelajaran seni Budaya dan prakarya (SBdP) di sekolah dasar mencakup seni rupa, seni budaya, seni tari dan seni musik. Namun banyaknya siswa di sekolah dasar yang beranggapan bahwa SBdP adalah pelajaran yang hanya menggambar dan mewarnai secara terus menerus sehingga siswa merasa bosan dan jenuh serta kurangnya antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran SBdP. Begitupun dengan

minimnya guru dan kurangnya kemampuan guru yang tidak menguasai semua aspek dalam pembelajaran SBdP.

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan pada tanggal 05 sampai dengan 07 Januari 2023 di SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan fakta bahwa pada saat proses pembelajaran SBdP di kelas V pembelajaran dianggap tidak begitu menarik dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini karena pada setiap aspek pembelajaran SBdP seperti seni tari, seni musik, seni rupa dan seni budaya, guru hanya menugaskan siswa untuk menggambar dan mewarnai secara terus menerus pada setiap pekannya, sehingga bagi sebagian siswa itu sangat membosankan dan tidak antusias mengikuti pembelajaran SBdP.

Selanjutnya pada tanggal 09 Januari 2023, hasil wawancara dengan guru wali kelas V bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP masih rendah. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan penggunaan alat bantu berupa buku ajar dan hanya beberapa kali menggunakan media interaktif seperti power poin. Ketersediaan sarana dan prasarana seperti proyektor dan laptop di sekolah sudah tersedia sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi atau media pembelajaran interaktif. Guru juga mengemukakan bahwa berbagai faktor yang mempengaruhi hal tersebut salah satunya dikarenakan kurangnya antusias siswa terhadap proses pembelajaran karena pembelajaran SBdP dianggap pembelajaran yang hanya menggambar dan mewarnai pada setiap aspek pembelajaran dan juga kurangnya kemampuan guru yang menguasai semua aspek seni sehingga pembelajaran dianggap membosankan oleh siswa. Hal ini memerlukan kreativitas dari guru untuk menunjang kreativitas dan semangat siswa dalam belajar.

Berkaitan dengan penggunaan media interaktif berbasis canva. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Igirisa.,dkk (2021) dengan judul pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2017) menyimpulkan bahwa respon serta antusias siswa sangat tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan rata-rata respon 86,33%.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan *Quasi Eksperimental*. Bentuk desainnya terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone yang dilaksanakan pada bulan maret sampai bulan mei 2023. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent control group design*. Desain ini terdiri atas dua kelas yaitu kelas pertama yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua yang menggunakan media pembelajaran konvensional (buku cetak) sebagai kelas control. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh atau total sampling. Penelitian ini anggota sampelnya mencakup keseluruhan populasi yaitu seluruh siswa kelas V.

Prosedur penelitian ini terdiri atas 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap penulisan laporan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Jenis tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Pre-Test dan post-test. Jenis tes tersebut yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan pencapaian siswa setelah diberikan perlakuan sehingga dapat diketahui perbedaan antara kemampuan awal siswa dengan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes yang berbentuk pilihan ganda untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Adapun teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan teknik statistic inferensial. Data yang dianalisis adalah keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar SBdP siswa yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* dengan melihat peningkatan nilai sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pertama analisis statistic deskriptif. Analisis statistik deskriptif ini digunakan untuk melihat gambaran tentang hasil belajar SBdP sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Analisis statistik

deskriptif digunakan untuk menghitung data berupa table distributive frekuensi, mean (rata-rata), median, standar deviasi (simpanan buku), dan persentase hasil pretest dan posttest hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran Media pembelajaran interaktif. Setelah menganalisis data, maka untuk menarik kesimpulan deskriptif maka nilai persentase yang telah diperoleh dikonversi yang dikemukakan Arikunto (2013) Sebagai berikut :

Tabel 1. Klasifikasi Presentase Skor Hasil Belajar SBdP

Skor penilaian	Klasifikasi
80% - 100%	A (sangat baik)
66% - 79%	B (baik)
56% - 65%	C (sedang)
41% - 55%	D (Kurang)
0% - 40%	E (Sangat Kurang)

Sumber : Arikunto (2013)

Kedua, analisis statistic inferensial. analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji persyaratan analisis yang terdiri atas beberapa jenis pengujian, yaitu uji normalitas, uji mohogenitas. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis (uji-T)

pada penelitian ini dilakukan dengan cara uji t untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar SBdP sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan program *Statistical Package For Social Science* (SPSS) versi 25 dengan teknik analisis independent sampel t-Tes dengan cara membandingkan thitung dengan ttabel ($\alpha = 5\%$).

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading melalui tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Post-test*). Pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Program *IBM SPSS Statistik Version 25*. Adapun hasil data *pretest* dan *post-test* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Statistik Deskriptif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel (n)	21,00	20,00
Rata-rata (Mean)	54.52	51.75
Standar Deviasi	17.742	15.155
Median	55.00	50.00
Modus	35,00	45,00

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 25*

Jika skor *pretest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase pada tabel berikut :

Tabel 2 Distribusi Frekuensi skor nilai *pretes* hasil belajar siswa kelas

No	Skor	Katagori	Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	80-100	Baik Sekali	3	14,00%	1	5,00%

2	66-79	Baik	4	19,00%	1	5,00%
3	56-65	Cukup	2	10,00%	7	35,00%
4	41-55	Kurang	4	19,00%	8	40,00%
5	0-40	Sangat Kurang	8	38,00%	3	15,00%
Jumlah			21	100%	20	100%

Sumber : IBM SPSS Statistik Version 25

Berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, hasil *Pretest* pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang Sedangkan pada kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa, hasil *Pretest* pada kelas kontrol berada pada kategori kurang.

Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan keas

Statistik Deskriptif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel (n)	21,00	20,00
Rata-rata (Mean)	67.38	54.50
Standar Deviasi	16.017	12.237
Median	65.00	52.50
Modus	65,00	50,00

Sumber : IBM SPSS Statistik Version 25

jika skor *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi pada tabel berikut:

Tabel 4 Distribusi frekuensi skor nilai *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol

No	Skor	Katagori	Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	80-100	Baik Sekali	5	23,81%	2	10%
2	66-79	Baik	5	23,81%	-	-
3	56-66	Cukup	6	28,58%	5	25%
4	41-55	Kurang	3	14,28%	10	50%
5	0-40	Sangat Kurang	2	9,52%	3	15%
Jumlah			21	100%	20	100%

Sumber : IBM SPSS Statistik Version 25

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, hasil *posttest* pada kelas ekperimen berada pada kategori baik Sedangkan pada kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa, hasil *posttest* pada kelas kontrol berada pada kategori kurang

Dalam penelitian ini digunakan uji *independent sampel T-test* dengan cara membandingkan thitung dengan ttabel.

Independent sampel T-test Pretest kelas eksperimen dan kontrol

Berikut ini adalah hasil *Independent Sampel t-Test* nilai *Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7 *Independent sampel t-tes pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
------	---	----	--------------------	------------

<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan <i>pretest</i> kelas kontrol	537	39	0,594	0,594 > 0,05 = Tidak ada perbedaan
--	-----	----	-------	---------------------------------------

Sumber : IBM SPSS Statistik Version 25

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai thitung sebesar 537 dibandingkan dengan nilai ttabel dengan $\alpha = 5\%$ dan $df = 39$, diperoleh ttabel sebesar 1. Maka thitung memiliki nilai lebih kecil daripada ttabel ($537 < 1.68488$) Jika thitung < ttabel maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan.

Independent sample T-test Posttest kelas eksperimen dan kontrol

Tabel 8 *Independent sampel T-Test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Post-Test</i> kelas eksperimen dan <i>Post-Test</i> kelas kontrol	2.148	39	0,038	0,038 < 0,05 = Ada perbedaan

Sumber : IBM SPSS Statistik Version 25

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis canva dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif berbasis canva.

Pembahasan

Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar SBdP siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading. Hal ini didukung dengan kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2017) bahwa adanya pengaruh media pembelajaran interaktif pada materi asam basa terhadap hasil belajar siswa MAN 1 Meulaboh dengan kategori tinggi. Adapun perbedaan penelitian ini dan penelitian yang dilakukan oleh Rila suryani adalah materi asam basa serta jenjang pendidikan yaitu MAN sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran SBdP pada jenjang pendidikan SD.

Meskipun secara fakta media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar SBdP siswa mengalami peningkatan, namun tidak bisa dipungkiri bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva juga mengalami kekurangan dalam pelaksanaannya yaitu masih terdapat fitur yang sepenuhnya belum dikuasai oleh guru sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva ini dalam pembelajaran terkadang tidak dapat terkontrol dengan baik. Oleh karena itu, Perlunya guru untuk menguasai media pembelajaran interaktif berbasis canva ini pada saat digunakan ketika pembelajaran dilakukan, dan juga guru perlu menyiapkan dan mendesain media pembelajaran interaktif berbasis canva semenarik mungkin terlebih dahulu sebelum digunakan dan diajarkan agar siswa lebih fokus pada saat pembelajaran. Selain itu, ada juga siswa yang hanya melihat namun tidak memperhatikan makna dari media pembelajaran interaktif berbasis canva tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Igrisa dkk., (2021) yang mengatakan bahwa kekurangan media ini yaitu video pembelajaran yang ditayangkan tidak terdapat tombol button untuk mengontrol jalannya video pembelajaran. Sebagai peneliti, setelah memperlihatkan media pembelajaran interaktif berbasis canva kepada siswa, peneliti menjelaskan kembali makna dari media pembelajaran interaktif berbasis canva tersebut agar siswa lebih memahaminya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut 1) hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading kecamatan

barebbo kabupaten bone sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva di kelas eksperimen berada pada kategori kurang, sedangkan pada kelas kontrol juga berada pada kategori kurang, 2) hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva di kelas eksperimen berada pada kategori baik, sedangkan di kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva berada pada kurang, dan 3) terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test* dengan hasil analisis yang diperoleh yaitu thitung (2.148) > ttabel (1.68488).

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran-saran peneliti yaitu : 1) diharapkan kepada para guru untuk lebih mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada saat proses belajar mengajar dan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat agar dapat memacu semangat kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, 2) siswa sekiranya dapat terus meningkatkan motivasi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal, 3) kepada peneliti yang akan melaksanakan penelitian dengan judul yang sama, agar skripsi ini kiranya dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan lebih teliti dan lebih baik lagi dari penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, D. 2020. Pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Jurnal Eduproxima*, 2(1),1-9.
- Igirisa, F. J., Abdillah, T., & Tuloli, M. S. 2021. Pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis. *Jurnal Of Information Technology Education*, 1(2),1-10.
- Kemendikbud. 2022. *Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang standar penilaian pendidikan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah*. Jakarta.
- Kemendikbud. 2005. *Permendikbud nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan*. Jakarta
- Muin, A. 2017. Keterampilan berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani*, 20(2), 133-135
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. 2022. Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365-276.
- Suryani, R. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Di Man 1 Meulaboh Aceh Barat. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Sari, S. Y. P. M., Sila, I. N., & Suartini, L. 2022. Pembelajaran seni budaya dan prakarya di kelas IV SDN 2 Lendang Nangka Utara. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 129-141.
- Setyaningsih, S., Rusijono, & Wahyudi, A. 2020. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan hindu budha di indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144-156.
- Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.