



PENGARUH APLIKASI CANVA PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA

Rizka Salsabila Nasution^{1*} dan Rohani²

^{1&2}Program Studi Tadris Biologi, FITK, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

*E-Mail : rizka.salsabila@uinsu.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6298>

Submit: 30-10-2022; Revised: 30-10-2022; Accepted: 02-11-2022; Published: 30-12-2022

ABSTRAK: Canva merupakan multimedia interaktif yang menyediakan fungsi pendidikan yang dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu keterampilan, kreativitas, dan kolaborasi, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran Canva dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, guru dapat menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar kognitif. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi Canva pada materi keanekaragaman hayati terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X MA Negeri Batubara, Kecamatan Lima Puluh, Kabupaten Batu Bara. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment*, dengan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Sampel yang digunakan adalah kelas X IPA-2 sebanyak 33 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas X-IPA 1 sebanyak 35 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif siswa menggunakan *pre-test* dan *post-test* sebanyak 25 soal pilihan ganda mengenai materi keanekaragaman hayati. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar kognitif siswa kelas X MA Negeri Batubara, Kecamatan Lima Puluh, Kabupaten Batu Bara pada materi keanekaragaman hayati yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi Canva mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 45,70 menjadi 84,85. Hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati yang diajarkan tanpa menggunakan aplikasi Canva mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 40,11 menjadi 81,03. Terdapat pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati pada kelas X MA Negeri Batubara, Kecamatan Lima Puluh, Kabupaten Batu Bara yang dibuktikan melalui uji hipotesis dengan perolehan nilai signifikansi $0,036 < 0,05$.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar Kognitif.

ABSTRACT: Canva is an interactive multimedia that provides educational functions that can be used as a tool to help skills, creativity and collaboration, thus making learning easier and more enjoyable. Canva's learning media can be used to assist the learning process, teachers can save time in designing learning media, and improve cognitive learning outcomes. The aim of the study was to determine the effect of the Canva application on biodiversity material on the cognitive learning outcomes of class X students of Batubara State Islamic Senior High School, Lima Puluh District, Batu Bara Regency. This type of research is a *quasi experiment*, with a *non-equivalent control group design*. The sampling technique used *random sampling technique*. The sample used was class X IPA-2 with 33 students as the experimental class, and class X-IPA 1 with 35 students as the control class. The research instrument was students' cognitive learning outcomes using a *pre-test* and *post-test* of 25 multiple choice questions regarding biodiversity material. The data analysis technique used is the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results showed that the cognitive learning outcomes of class X students at Batubara State Islamic Senior High School, Lima Puluh District, Batu Bara Regency in the subject of biodiversity taught using the Canva application experienced an increase in the average score from 45.70 to 84.85. Students' cognitive learning outcomes on biodiversity material taught without using the Canva application experienced an increase in the average score from 40.11 to 81.03. There is an effect of the Canva application on students' cognitive learning outcomes on biodiversity material in class X MA





Negeri Batubara, Lima Puluh District, Batu Bara Regency which is proven through hypothesis testing with the acquisition of a significance value of $0.036 < 0.05$.

Keywords: *Learning Media, Canva, Cognitive Learning Outcomes.*



Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif berkembang dalam hal spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kompetensi yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat (Imarotussa'adah & Sukmana, 2021). Di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat tidak lepas pengaruhnya terhadap pendidikan.

Teknologi informasi dan komunikasi menawarkan berbagai macam kemajuan teknologi yang dapat diterapkan untuk mewujudkan rencana pembelajaran dan pengetahuan kepada siswa oleh guru (Harvianto, 2021). Untuk berinovasi dalam pembelajaran, seorang guru harus dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan memaksimalkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Hapsari & Zulherman, 2021).

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa (Tobamba *et al.*, 2019). Media pembelajaran menurut Newby, Stepich, Lehman, dan Russel adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu memperlancar komunikasi dan meningkatkan hasil belajar (Kristanto, 2016).

Mobile learning yaitu proses pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran pada perangkat seluler pribadi seperti *smartphone* (Talakua & Elly, 2020). Media pembelajaran berbasis digital ini mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat digunakan secara *online* maupun *offline* (Analicia & Yogica, 2021). Media pembelajaran berbasis aplikasi, salah satunya yaitu Canva, dapat dikembangkan sebab adanya teknologi komputer atau *smartphone* yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran *online* atau daring (Mahardika *et al.*, 2021).

Canva adalah *software* yang menyediakan berbagai jenis desain, seperti: presentasi, poster, resume, brosur, pamflet, penanda buku, spanduk, grafik, infografis, buletin, dan sebagainya (Pelangi, 2020). Canva merupakan multimedia interaktif yang menyediakan fungsi pendidikan yang dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu kreativitas, keterampilan, dan kolaborasi, sehingga menjadikan pembelajaran dan komunikasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Amrina *et al.*, 2021). Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi Canva dapat





meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran (Nurhalisa & Sukmawarti, 2022). Selain itu dapat meningkatkan keterampilan kreativitas siswa (Agustini, 2021).

Berbagai penelitian terdahulu membuktikan bahwa pada dasarnya media tidak menentukan hasil belajar, namun proses pembelajaran yang berhasil dalam meningkatkan hasil belajar memanfaatkan media pembelajaran didasarkan atas isi pesan, penyampaian pesan, dan ciri-ciri dari penerima pesan (Rubiman & Kamali, 2013). Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan seorang siswa setelah guru menyampaikan materi dalam kurun waktu tertentu. Tujuan pembelajaran tercapai jika siswa mendapat hasil belajar yang memuaskan. Setelah dilakukan penilaian oleh guru, maka dapat diketahui hasil belajar siswa (Sau & Cahayani, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang diuji oleh Tanjung & Faiza (2019), media pembelajaran Canva dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, guru dapat menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang juga dilakukan oleh Merdiana & Yamlean (2022) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Canva berpengaruh pada hasil belajar. Penelitian tersebut bertujuan agar guru dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan teknologi agar siswa menjadi lebih aktif, sehingga hasil belajar menjadi maksimal. Penelitian Agustini (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan Canva dalam proses pembelajaran sangat efektif dan efisien, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru biologi di MA Negeri Batubara, sekolah tersebut belum pernah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pelajaran biologi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik mengkaji penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam bentuk poster digital yang berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada materi keanekaragaman hayati. Adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi Canva pada materi keanekaragaman hayati terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X MA Negeri Batubara.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Negeri Batubara, Kecamatan Lima Puluh, Kabupaten Batu Bara, Provinsi Sumatera Utara pada semester genap yaitu bulan April-Mei tahun 2022. Jenis penelitian adalah *quasi experiment*. Desain penelitian yaitu *Non-Equivalent Control Group Design*, dengan rancangan penelitian seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Non-Equivalent Control Group Design.

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄





Keterangan:

- X = Pemberian perlakuan;
- O₁ = Pemberian *pre-test* di kelompok eksperimen;
- O₂ = Pemberian *post-test* di kelompok eksperimen;
- O₃ = Pemberian *pre-test* di kelompok kontrol; dan
- O₄ = Pemberian *post-test* di kelompok kontrol.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas X MA Negeri Batubara Tahun Ajaran 2021/2022. Teknik pengambilan sampel adalah teknik *random sampling*. Terdapat dua kelompok sampel, yaitu eksperimen dan kontrol. Sampel yang digunakan adalah kelas X IPA-2 sebanyak 33 siswa sebagai kelompok eksperimen dengan perlakuan menggunakan aplikasi Canva, dan kelas X-IPA 1 sebanyak 35 siswa sebagai kelompok kontrol tanpa menggunakan aplikasi Canva.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar kognitif siswa pada *pre-test* dan *post-test* sebanyak 25 soal pilihan ganda mengenai materi keanekaragaman hayati. Data hasil tes kemudian dianalisis menggunakan statistik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (*t-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapat dari hasil analisis *pre-test* dan *post-test* siswa di kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian ini diolah dengan menggunakan *software* SPSS versi 25 dan dijelaskan pada pembahasan hasil penelitian setelah dianalisis. Berikut adalah tabel perbandingan nilai rata-rata *pre-test* di kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 2. Statistik Nilai Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen.

Statistik	Nilai Pre-Test	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	40.11	45.70
Median	40.00	44.00
Standard Deviation	10.011	9.951
Variance	100.222	99.030
Minimum	24	32
Maximum	68	68

Berdasarkan data penelitian di kelas kontrol, nilai *pre-test* memiliki *mean* sebesar 40,11, *median* sebesar 40,00, *standard deviation* sebesar 10,011, *variance* sebesar 100,222, nilai *minimum* sebesar 24, dan nilai *maximum* sebesar 68. Pada kelas eksperimen, diketahui bahwa nilai *pre-test* memiliki *mean* sebesar 45,70, *median* sebesar 44,00, *standard deviation* sebesar 9,951, *variance* sebesar 99,030, nilai *minimum* sebesar 32, dan nilai *maximum* sebesar 68. Selanjutnya disajikan tabel perbandingan hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen.





Tabel 3. Statistik Nilai Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen.

Statistik	Nilai Post-Test	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	81.03	84.85
Median	80.00	88.00
Standard Deviation	10.554	9.631
Variance	111.382	92.758
Minimum	64	68
Maximum	100	100

Berdasarkan data penelitian di kelas kontrol, diketahui bahwa nilai *post-test* memiliki *mean* sebesar 81,03, *median* sebesar 80,00, *Standard Deviation* sebesar 10,554, *variance* sebesar 111,554, nilai *minimum* sebesar 64, dan nilai *maximum* sebesar 100. Pada kelas eksperimen, diketahui bahwa nilai *post-test* memiliki *mean* sebesar 84,85, *median* sebesar 88,00, *Standard Deviation* sebesar 9,631, *variance* sebesar 92,758, nilai *minimum* sebesar 68, dan nilai *maximum* sebesar 100.

Dari data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol, dilakukan pengujian kenormalan data dengan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* pada taraf 5% dengan kriteria: 1) jika signifikansi $\alpha < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal; dan 2) jika signifikansi $\alpha > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Kelompok Eksperimen	0.140	33	0.102
Hasil Belajar Post-Test Kelompok Eksperimen	0.131	33	0.159
Kognitif Pre-Test Kelompok Kontrol	0.129	35	0.154
Post-Test Kelompok Kontrol	0.102	35	0.200

Diperoleh hasil bahwa data *pre-test* dan *post-test* di kelompok eksperimen dan kontrol memiliki signifikansi $\alpha > 0,05$, sehingga data memiliki distribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, lalu dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui homogen atau tidak kedua kelas dengan uji *levene's statistic* menggunakan SPSS 25 pada taraf signifikansi 5% dengan kriteria: 1) jika signifikansi $\alpha < 0,05$ maka data tidak homogen; dan 2) jika signifikansi $\alpha > 0,05$ maka data homogen.

Tabel 5. Uji Homogenitas.

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.329	1	66	0.568

Berdasarkan data pada Tabel 5, diperoleh hasil penelitian yang memiliki nilai signifikansi $0,568 > 0,05$, sehingga data dikatakan homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dapat dilakukan uji t untuk pengujian hipotesis. Uji t digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis diterima atau ditolak dengan aplikasi SPSS versi 25. Berikut kriteria dalam





menentukan taraf signifikansi: 1) jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima; dan 2) jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Tabel 6. Uji t.

t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
2.146	66	0.036	8.506	3.963

Berdasarkan data hasil perhitungan SPSS, diketahui hasil pengujian memiliki nilai signifikansi $0,036 < 0,05$. Berdasarkan ketentuan di atas, maka dapat diketahui bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yaitu aplikasi Canva berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati pada kelas X MA Negeri Batubara.

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai tes pengetahuan atau kognitif siswa di kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Siswa di kelas eksperimen terlihat lebih antusias dan bersemangat, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan penelitian Ristyanti *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa siswa di kelas kontrol dengan buku sebagai sumber belajar utama, dalam proses belajarnya mengalami kejenuhan yang berpengaruh pada hasil belajar siswa, sedangkan siswa di kelas eksperimen lebih antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang besar dalam belajar menggunakan media pembelajaran yang baru.

Pada penelitian ini, perlakuan pada kelas eksperimen dengan menampilkan poster digital yang telah dibuat dengan aplikasi Canva melalui proyektor dalam menjelaskan materi keanekaragaman hayati. Seluruh siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam diskusi maupun tanya jawab. Media pembelajaran visual ini mempermudah dalam menyampaikan konsep atau informasi, sehingga merangsang siswa dalam menerima materi yang diberikan dalam pembelajaran. Siswa yang mampu menguasai konsep akan berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar yang tercapai secara optimal (Yusmiono, 2018). Menurut Sutraningrum dalam Merdiana & Yamlean (2022), terdapat 2 faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal terkait dengan kepribadian guru yang mampu melaksanakan proses pembelajaran, kemudian faktor eksternal yaitu kondisi yang datang dari luar, seperti keluarga dan lingkungan di masyarakat.

SIMPULAN

Hasil belajar kognitif siswa kelas X MA Negeri Batubara pada materi keanekaragaman hayati yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi Canva mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 45,70 menjadi 84,85. Hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati yang diajarkan tanpa menggunakan aplikasi Canva mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 40,11 menjadi 81,03. Terdapat pengaruh aplikasi Canva terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi keanekaragaman hayati di kelas X MA Negeri Batubara, yang dibuktikan melalui uji hipotesis dengan perolehan nilai signifikansi $0,036 < 0,05$.





SARAN

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan aplikasi Canva terhadap variabel lain seperti kreativitas siswa dan menggunakan *template* yang lebih luas, seperti: resume, komik, kartu, dan lain sebagainya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada kedua orang tua, Ibu Rohani, S.Ag., M.Pd., selaku dosen pembimbing, seluruh pihak sekolah MA Negeri Batubara, para sahabat dan pihak yang mendukung selama ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Qr Code* Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1-10.
- Amrina, Mudinillah, A., dan Handayani, E.P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 101-116.
- Analia, T., dan Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260-266.
- Hapsari, G.P.P., dan Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1-7.
- Imarotussa'adah, I., dan Sukmana, U. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Media Pembelajaran Non Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 17 Bekasi. *Serambi Akademica: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 9(7), 1107-1113.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Mahardika, A.I., Wiranda, N., dan Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- Merdiana, M., dan Yamlean, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS SMP Nurul Hidayah Babelan Bekasi. *Panca Sakti Bekasi: Jurnal Pendidikan dan Bisnis*, 3(2), 357-366.
- Nurhalisa, S., dan Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Saintifik. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 37-45.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18.





- Ristyanti, A., Larasati, D.A., dan Suryarini, D.Y. (2022). Pengaruh Media Canva Berbantuan *QR Code* terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(4), 5757-5764.
- Rubiman, R., dan Kamali, S.R. (2013). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Ikatan Ion. *Jurnal Teknodik*, 16(1), 1-8.
- Sau, T.S.B., dan Cahayani, N.L.P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi MA Tawakkal Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Arthaniti Studies*, 3(1), 20-27.
- Talakua, C., dan Elly, S.S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Mobile Learning* terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi. *Biodik*, 6(1), 46-57.
- Tanjung, R.E., dan Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Tobamba, E.K., Siswono, E., dan Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), 372-380.
- Yusmiono, B.A. (2018). Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi di Universitas PGRI Palembang. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1-8.