

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS V SD**

Is Oktaria Pratiwi¹, Riski Alwi²

¹MPGMI Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

²Ilmu Pemerintahan Psikologi dan Ilmu Sosial Politik Universitas Abdurrah

¹22211024791@students.uin-suska.ac.id , ²riski.alwi@univrab.ac.id

ABSTRACT

Technology is very important to achieve learning goals today. However, the quality of learning in the field is still very low, and students feel bored with classroom learning. The purpose of this study is to develop learning media that can increase student interest. Research and Depelovement is the method used. The data collection method is using interviews, observations, questionnaires, and documentation. The instruments used are product validation sheets and teacher and student response sheets. In this study, the value of media experts was 84.6%, material experts 81.67%. In addition, the teacher's response showed a percentage of 84.51% and students 83.36%. The results showed that Canva-based video learning media met the validity criteria evaluated by material experts and media experts. In addition, based on the trial use of the media in learning, students show high interest in learning. The results of the questionnaire given to students show that students are more interested in learning than before. This study found that video learning media used through Canva application can increase students' interest in learning.

Keywords: Learning Media, Canva Application, Increase, Learning Interest, Students

ABSTRAK

Teknologi sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dewasa ini. Namun, kualitas pembelajaran di lapangan masih sangat rendah, dan siswa merasa bosan dengan pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa. *Research and Depelovement* adalah metode yang digunakan. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun instrument yang digunakan adalah lembar validasi produk serta lembar respon guru dan siswa. Dalam penelitian ini diperoleh nilai dari ahli media sebesar 84,6%, ahli materi 81,67% . Selain itu respon guru menunjukkan persentase sebesar 84,51% dan siswa 83.36%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis Canva memenuhi kriteria validitas yang dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu, berdasarkan uji coba penggunaan media tersebut dalam

pembelajaran, siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam belajar. Hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar daripada sebelumnya. penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran video yang digunakan melalui aplikasi Canva dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi canva, Meningkatkan, Minat Belajar, Siswa

A. Pendahuluan

Banyak aspek kehidupan manusia telah berubah karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada dasarnya, teknologi memungkinkan manusia untuk lebih mudah mencapai tujuan dan melakukan pekerjaan mereka dengan lebih efisien. Salah satu dampak dari kemajuan ini adalah Sektor pendidikan mengalami perubahan karena munculnya teknologi. Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pendidikan.

Hingga saat ini, perkembangan teknologi terus mengalami kemajuan. Pendidikan juga mengalami perubahan ini, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran (Hidayatullah, 2023). Media pembelajaran adalah apa pun yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan kepada penerima, sehingga dapat mendorong pikiran, perasaan

perhatian, dan dorongan belajar peserta didik (Tafonao, 2018). Menurut Ichsan (2018), penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan. Awalnya berbentuk fisik, tetapi sekarang banyak media online. Perubahan ini akan mengubah kebiasaan mengajar guru, dengan guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Pendidikan modern menekankan kemampuan siswa untuk berpikir kritis karena mereka dapat mengaitkan apa yang mereka ketahui dengan keadaan dunia nyata (Lestari & Sujana, 2021).

Namun, faktanya, guru tidak terlalu tertarik untuk membuat media pembelajaran mereka sendiri. Mereka lebih banyak bergantung pada buku paket, buku teks, atau bahan ajar yang sudah ada, sehingga pelajaran menjadi tidak menarik dan siswa tampaknya tidak tertarik untuk belajar.

Minatnya adalah sumber inspirasi penting yang dapat mendorong siswa untuk belajar dalam jangka waktu tertentu (Nisa, 2015). Minatnya menjadi dorongan psikis bagi siswa untuk mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan. Ini menyebabkan siswa secara aktif dan senang melakukannya (Friantini & Winata, 2019; Sari & Maharani, 2019).

Guru menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran karena dua faktor (Hakim, 2017). Yang pertama adalah kurangnya sarana TIK yang tersedia di sekolah dan yang kedua adalah kurangnya pemahaman tentang proses dan teknis pembuatan bahan ajar. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi sangat penting untuk pengajaran karena dapat memberikan kesan menarik dan kreatif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis TIK. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa (Zulfadewina, 2020).

Ketika guru membuat alat bantu pembelajaran, video animasi adalah pilihan yang dapat digunakan. Media video animasi adalah cara untuk menyebarkan pesan atau informasi yang terdiri dari kumpulan gambar yang bergerak yang dapat dilihat dan didengar. Canva adalah aplikasi desain grafis dengan banyak template yang menarik yang dapat digunakan untuk membuat media video animasi ini (Rahmasari & Yogananti, 2021).

TIK sangat penting untuk pembelajaran modern. Aplikasi Canva, yang menawarkan kemampuan untuk menampilkan suara dan gambar secara bersamaan, merupakan salah satu teknologi pendidikan yang dapat digunakan. Aplikasi Canva dapat menarik perhatian siswa saat membuat video pembelajaran (Putri & Mudinillah, 2021). Canva adalah aplikasi desain online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan banyak lagi (Monoarfa & Haling, 2021). Menurut Tanjung dan Faiza (2019), ada beberapa keuntungan dari aplikasi Canva: (1) Memiliki banyak desain yang menarik; (2) Memungkinkan guru dan siswa untuk

lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia; (3) Sangat praktis dan menghemat waktu; dan (4) dapat digunakan melalui ponsel.

Sebelum ini, Hapsari dan Zulherman (2021) melakukan penelitian tentang pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dengan desain infografis. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang mereka buat dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga telah oleh Darung et al. (2020), yang menunjukkan bahwa infografis juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran geografi. Namun, yang membedakan penelitian ini adalah bahwa media yang dikembangkan difokuskan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi canva yang dapat diandalkan dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS), penggunaan video animasi dapat membantu konsep materi yang

abstrak. Dengan menggunakan aplikasi Canva ini, Anda dapat membuat video animasi yang menggambarkan kehidupan sehari-hari dengan gambar dan video. Media pembelajaran dikembangkan dalam beberapa tahap. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana guru dan siswa menilai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), bertujuan untuk mengetahui perkembangan kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang berupa video animasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analysis; (2) Design; (3)Development; (4) Implementation and (5) Evaluation (Dadi et al., 2019). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuisioner/angket dan dokumentasi. Metode angket untuk pengujian validitas produk yang telah dikembangkan.

Penelitian RnD membutuhkan umpan balik ahli, atau validasi (Hikmah & Purnamasari, 2017). Angket validasi yang digunakan adalah angket validitas oleh ahli materi, ahli media, pengguna (Guru), dan tanggapan siswa. Data validasi ini dikumpulkan melalui penyebaran angket Google Form yang diisi melalui link secara online dengan skala likert. Penilaian validasi produk dilakukan menggunakan skala likert dengan kriteria yang tercantum di tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi Produk

| Skor | Kriteria |
|-------------|-----------------|
| 5 | Sangat baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Sedang |
| 2 | Buruk |
| 1 | Buruk sekali |

(Oktaviara & Pahlevi, 2019)

Selanjutnya hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru dinyatakan dalam bentuk persentase dan dinterpretasikan berdasarkan tingkat validitas sebagai mana disajikan di tabel 2

Tabel 2. Persentase Kriteria Validitas

| Presentase | Kriteria |
|-------------------|--------------------|
| 81%-100% | Sangat Valid |
| 61%-80% | Valid |
| 41%-60% | Kurang valid |
| 21%-40% | Tidak valid |
| 0%-20% | Sangat tidak valid |

(Jannah & Julianto, 2018)

Untuk mengetahui minat belajar siswa, angket diisi dua kali, sebelum dan sesudah uji coba produk pengembangan. Seberapa pengaruhnya terhadap minat belajar dapat ditentukan dengan menggunakan angket ini. Angket ini kemudian dianalisis diklasifikasikan berdasarkan tabel 3

Tabel 3. Persentasi Hasil Respon Siswa

| Presentase | Kriteria |
|-------------------|-------------------|
| 81%-100% | Sangat baik |
| 61%-80% | Baik |
| 41%-60% | Cukup baik |
| 21%-40% | Kurang baik |
| 0%-20% | Sangat tidak baik |

(Jannah & Julianto, 2018)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media animasi berbasis aplikasi canva yang dapat digunakan untuk mengajar IPS materi yang berkaitan dengan keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti menguji kelayakan ahli media dan ahli materi. Menurut Dewanti (2018), validasi media adalah proses penilaian rancangan produk oleh spesialis yang berpengalaman.

Tujuannya adalah untuk menentukan kekuatan dan kelemahan

media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa penilaian produk dapat dilakukan berdasarkan acuan, aspek, atau indikator yang ada pada instrumen validasi oleh validator ahli (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Tabel 4 menunjukkan hasil validasi ahli media.

Tabel 4. Validasi Ahli Media

| Aspek | Indikator | No . bu tir | Persen tase | Krite ria | ilustrasi yang dipresentasi bersifat kontekstual. | 1 | | |
|---------|---|-------------|-------------|--------------|---|------------------------------|-------|---|
| | Kesesuaian warna pada tampilan video | 3 | | | Selaras antara pengiring 1360usic dan cerita | 2 | | |
| | warna toon tidak terlalu kontras | 4 | | | Suara jelas | 7 | | Sangat valid |
| | kesesuaian antara tampilan gambar dan bahan materi yang ditunjukkan | 6 | 88,6% | | Kesesuaian gambar dan suara | 9 | 82,2% | |
| Visu al | Font yang digunakan mudah dipahami dan menarik. | 5 | | Sangat valid | Kuali tas | Video yang berkualitas bagus | 8 | 83,4% Sangat valid |
| | | | | | Isi | Susunan isi materi | 10 | 84,2% Sangat valid |
| | | | | | | Rata-rata | | 84,6% Sangat valid |
| | | | | | | | | Berdasarkan hasil rata-rata, persentase validasi secara keseluruhan menunjukkan kriteria "Sangat Valid" dengan rata-rata 84,6%. Komentar dan saran dari ahli media yaitu menyarankan untuk dilakukan perbaikan pada isi materi dan konten di dalamnya. Perbaikan atau revisi dilakukan setelah ahli |

media dan validator materi memberikan saran tentang beberapa komponen (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Tabel 5 menunjukkan hasil validasi ahli materi untuk media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva

Tabel 5. Validasi ahli materi

| Aspek | Indikator | No . bu tir | Persen tase | Krite ria | media video animasi | | | |
|-----------------------|--|-------------|-------------|---------------|---|----|--------|---------------|
| Kelaya kan isi | Kompatib ilitas isi dengan KI KD | 5 | 80,11% | Valid | Keselara san dalam kombina si warna, tulisan, Sangat Valid dan gambar | 2 | | |
| | Penyajia n materi dengan cara yang sistemati s | 1 | | | Kejelasan gambar dalam animasi | 4 | 80,59% | Valid |
| | Gambar sebagai ilustrasi materi | 3 | | | Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami | 8 | | |
| | Tampilan video yang menarik | 7 | | | Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif | 10 | 84,67% | Sang at Valid |
| Kelaya kan Penyaj ian | Membuat materi lebih mudah dipahami dengan menggunakan | 6 | 81,32% | Sang at Valid | Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD | 9 | | |
| | | | | | Rata-rata | | 81,67 | Sang at Valid |

| | | | | |
|--|--|---|---------------|---------------------|
| <p>Hasil presentase validasi ahli materi, rata-rata 81,67%, menunjukkan bahwa materi dalam media video pembelajaran berbasis Canva tersebut memenuhi kriteria "Sangat Valid". Ahli materi menyarankan untuk menyederhanakan materi agar lebih kontekstual bagi siswa.</p> <p>Produk media video pembelajaran berbasis canva diuji dalam pembelajaran setelah melalui uji validasi dari ahli media dan ahli materi. Uji coba media video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva ini dilakukan terhadap guru dan siswa kelas V. Setelah uji coba selesai, guru menggunakan angket untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran ini. Hasil angket uji coba penerapan media yang dikembangkan untuk guru dapat dilihat di tabel 6.</p> | <p>Komposisi warna yang tepat.</p> <p>Dengan menggunakan efek suara yang mendukung materi</p> <p>Ada dukungan video, misalnya musik.</p> <p>Memenuhi tujuan pembelajaran</p> <p>Materi disajikan sesuai dengan silabus.</p> <p>Materi sesuai dengan tujuan KI KD.</p> <p>Materi yang disajikan memenuhi tujuan pembelajaran IPS.</p> <p>Pembelajaran</p> | <p>4</p> <p>13</p> <p>5</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>11</p> | <p>84,67%</p> | <p>Sangat valid</p> |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Tabel 6. Hasil angket Uji Coba Pengguna Guru

| Aspek | Indikator | No . but ir | Percent ase | Krite ria |
|---------|----------------------------|-------------|-------------|--------------|
| Visu al | Gambar dalam video menarik | 3 | 82,36% | Sangat valid |

| | | | | | | | | |
|---|--|----|--------|--------------|--|----------------------------|---|--|
| | terstruktur | | | | | | | 84,51%, menurut hasil penilaian guru terhadap media pembelajaran ini. |
| | Keluasan materi yang baik | 12 | | | | | | Berikut adalah yang menunjukkan hasil penilaian siswa terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva pada tabel 7. |
| | Video memberikan kejelasan dalam materi yang disampaikan | 1 | | | | | | |
| | Video bersifat kontekstual | 2 | | | | | | |
| Bahan dan tulisan | Tulisan yang jelas dan mudah dibaca | 1 | 85,42% | Sangat valid | | Perasaan senang | Mengikuti pelajaran dengan senang hati | San gat baik |
| | Artikulasi yang jelas dalam video pembelajaran | | | | | | Mengikuti pelajaran dengan semangat | |
| Rata-rata | | | 84,51% | Sangat valid | | Ketertarikan untuk belajar | Memiliki keinginan yang besar untuk belajar | San gat baik |
| | | | | | | | Sangat ingin tahu pada pembelajaran yang | |
| Berdasarkan hasil pada tabel di atas dapat dilihat bahwa media video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva ini dinilai layak untuk digunakan, dengan nilai rata-rata | | | | | | | | |

| | | | | | |
|----------------------------|--|--------|--------|-------------|--|
| | berlangsung | | | | pembelajaran dan terbukti dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran. Angket minat belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan. Respon siswa setelah menggunakan video pembelajaran ini bisa meningkatkan hasil belajar mereka. |
| Perhatian saat belajar | Konsentrasি pada penjelasan guru | 6 | 85.65% | Sangat baik | |
| | Menghindari gangguan teman | 7 | | | |
| Keterlibatan dalam belajar | Merespons saat ditanya oleh guru | 8 | 84.30% | Sangat baik | Penelitian ini mampu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Aplikasi ini memungkinkan guru menggunakan kreativitas dan kemampuan mereka untuk melakukan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Canva mempermudah dan menghemat waktu bagi guru untuk merancang bahan ajar dan membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa. Desain aplikasinya memungkinkan bahan ajar yang bervariasi untuk meningkatkan daya tarik siswa. |
| | Giat bekerjasama dengan teman saat mengerjakan kerja kelompok. | 3 | | | |
| Rata-rata | | 83.36% | | Sangat baik | Berdasarkan hasil rata-rata siswa di atas, media pembelajaran ini memperoleh kategori "Sangat Baik" dengan 83,36%. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang digabungkan dengan aplikasi Canva ini layak untuk digunakan selama proses |

meningkatkan kemampuan mereka. Akibatnya, mereka dapat memanfaatkan media audio visual yang disajikan oleh aplikasi tersebut dan mempelajari konsep secara berulang-ulang (Hapsari & Zulherman, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini bergantung pada kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat memfasilitasi interaksi antara pengajar dan siswa serta membantu proses belajar yang lebih efektif (Triningsih, 2021).

Selain itu, aplikasi Canva memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan karena tampilannya yang menarik. Selain itu, penggunaan aplikasi ini sesuai dengan kebiasaan sehari-hari siswa yang sudah terbiasa menggunakan teknologi. Oleh karena itu, siswa tidak merasa asing ketika ada perubahan dalam penggunaan teknologi.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis Canva memenuhi kriteria valid yang dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji coba penggunaan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa minat belajar siswa sangat tinggi. Ini ditunjukkan oleh angket yang diberikan kepada siswa, yang menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan periode sebelumnya. Dengan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video yang menggunakan aplikasi Canva untuk keragaman suku bangsa dan budaya ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan video animasi “bang dasi” berbasis aplikasi camtasia pada materi bangun datar kelas V sekolah dasar. Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar.

Sari, R. N., & Maharani, E. T. W. (2019). Minat belajar Kimia siswa

- Kelas X MIPA di madrasah negeri kota Semarang. EDUSAINTEK.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika).
- Jurnal :**
- Darung, A., Setyasiyah, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis. geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi.
- Dewanti, D. P. (2018). Potensi Selulosa dari Limbah Tandan Kosong Kelapa Sawit untuk Bahan Baku Bioplastik Ramah Lingkungan Cellulose Potential of Empty Fruit Bunches Waste as The Raw Material of Bioplastics Environmentally Friendly. Jurnal Teknologi Lingkungan.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Basicedu.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran).
- Jannah, M., & Julianto, J. U. L. I. A. N. T. O. (2018). Pengembangan media video animasi digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In Seminar Nasional Hasil Pengabdian (Vol. 10851092). Nisa, A. (2017). Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan.
- Oktaviara, R. A. & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran.
- Putri, R. J., & Mudinillah, Adam. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI Di SDN 02 Tarantang. Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Zulfadewina, Z., Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman, Z. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. Jurnal Basicedu, 4(4), 1308–1314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.51>