

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Fathiya Desnika¹, Muhammadi², Elfia Sukma³, Serly Safitri⁴

^{1,2,3,4}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

¹fathiyadesnika@gmail.com, ²muhammadi@fip.unp.ac.id,

³elfiasukma@fip.unp.ac.id, ⁴SherlySafitri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using audiovisual learning media based on the Canva application on students' learning interest in Indonesian language learning in grade III elementary school. The background of this research is the low level of students' learning interest caused by the limited use of innovative learning media, resulting in less active participation and low enthusiasm during the learning process. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using the Nonequivalent Control Group Design. The research subjects consisted of third-grade students at SD Negeri 20 Piai as the experimental class and SD Negeri 33 Tanjung Sabar as the control class. Data were collected using a learning interest questionnaire that was administered before and after the treatment. The data were analyzed using prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using an independent samples t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics 27. The results showed that the significance value of the independent samples t-test was $0.001 < 0.05$. Therefore, H_0 was rejected and H_1 was accepted, indicating that the use of audiovisual learning media based on the Canva application had a significant effect on students' learning interest in Indonesian language learning. These findings indicate that Canva-based audiovisual media can be an effective alternative learning medium to create more interesting, interactive, and student-centered learning.

Keywords: *audiovisual learning media, Canva application, learning interest*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif sehingga siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri

dari siswa kelas III SD Negeri 20 Piai sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas III SD Negeri 33 Tanjung Sabar sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test berbantuan IBM SPSS Statistics 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji Independent Samples t-test sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran audiovisual, aplikasi Canva, minat belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kemajuan teknologi mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Sartimah, 2025). Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat (2), pendidik berkewajiban menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis sehingga peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu penyampaian materi sekaligus meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media yang tepat mampu mempermudah siswa memahami pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar (Budiono et al., 2024). Sebaliknya, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas cenderung membuat siswa kurang aktif, cepat bosan, dan memiliki minat belajar yang rendah (Matondang, 2018). Padahal, minat belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih aktif, fokus, serta memiliki motivasi yang kuat dalam mengikuti

kegiatan pembelajaran (Hermansah & Jakaria, 2025).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar adalah media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat video pembelajaran, presentasi, animasi, maupun infografis secara mudah dan menarik (Resmini et al., 2021). Media audiovisual berbasis Canva mengombinasikan unsur gambar, teks, suara, animasi, dan video sehingga mampu merangsang lebih dari satu indera siswa. Karakteristik tersebut sangat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Handayani & Tumiyem, 2025). Selain meningkatkan daya tarik pembelajaran, penggunaan Canva juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi secara inovatif (Sutinah & Suryaman, 2025).

Efektivitas penggunaan media Canva telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Restu Kurnia dan Sunaryati (2023) menunjukkan bahwa

media video berbasis Canva efektif meningkatkan minat belajar siswa. Azizah dan Hendratno (2025) juga melaporkan bahwa media animasi berbasis Canva mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Sementara itu, Atmoko et al. (2023) menemukan bahwa implementasi media audiovisual berbasis Canva memperoleh respons positif dari siswa karena mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme mereka selama pembelajaran. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil observasi di dua sekolah dasar di Kecamatan Lubuk Begalung, yaitu SD Negeri 20 Piai dan SD Negeri 33 Tanjung Sabar, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket dan papan tulis. Sebagian besar siswa masih kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan, sering berbicara dengan teman sebangku, serta menunjukkan perhatian dan antusiasme yang belum merata selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut

menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Canva dalam pembelajaran, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa kelas III sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang dilakukan pada konteks sekolah dasar di Kecamatan Lubuk Begalung, Kota Padang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Menurut Sugiyono (2023), metode

eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan Nonequivalent Control Group Design. Pada rancangan ini digunakan instrumen berupa angket pretest dan posttest untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah pemberian perlakuan (Amaliya & Anas, 2024). Angket *pretest* diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kondisi awal kedua kelompok, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Selanjutnya, posttest diberikan kepada kedua kelompok untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah perlakuan diberikan.

Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas III SD Negeri 20 Piai dan SD Negeri 33 Tanjung Sabar pada Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri

atas siswa kelas III SD Negeri 20 Piai yang berjumlah 24 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas III B SD Negeri 33 Tanjung Sabar yang berjumlah 22 orang sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar siswa. Angket diberikan sebanyak dua kali, yaitu pada tahap pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan diberikan. Sebelum digunakan sebagai instrumen pengumpulan data, angket terlebih dahulu melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan serta tingkat kepercayaannya dalam mengukur minat belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar siswa. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27 pada taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada kedua kelas sampel untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva selama dua kali pertemuan, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan media konvensional. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur perubahan minat belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 1 *Pretest* dan *Posttest*, Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-Test	Eksperimen	24	56,88	10,551	2,154
	Kontrol	22	53,36	11,919	2,541
Post-Test	Eksperimen	24	70,12	6,616	1,350
	Kontrol	22	57,77	10,014	2,135

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 56,88 dengan standar deviasi 10,551, sedangkan

kelas kontrol memperoleh rata-rata 53,36 dengan standar deviasi 11,919. Selisih rata-rata kedua kelas sebesar 3,52, sehingga dapat dikatakan bahwa kondisi awal minat belajar siswa pada kedua kelas relatif setara. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata skor posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 70,12, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 57,77. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro–Wilk dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality				
Shapiro-Wilk				
Nilai	Kelas	Statistics	df	Sig.
Pre-Test	Eksperimen	0,979	24	0,882
	Kontrol	0,953	22	0,315
	Eksperimen	0,939	24	0,191

Post-Test	Kontrol	0,962	22	0,531
-----------	---------	-------	----	-------

Berdasarkan hasil uji normalitas, data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan distribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi pada seluruh data yang memperoleh nilai Sig. > 0,05, sehingga data penelitian memenuhi asumsi normalitas.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian homogenitas dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27 disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Test Of Homogeneity of Variance					
Levene					
		Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Pre-Test	Based on Mean	0,807	1	44	0,374
Nilai Post-Test	Based on Mean	3,959	1	44	0,053

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3, diketahui bahwa nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,374 dan data *posttest* sebesar 0,053. Kedua nilai signifikansi tersebut menunjukkan nilai Sig. >

0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

Setelah seluruh uji prasyarat analisis terpenuhi, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada 4.

Tabel 4 Hasil Uji *Independent Sample t-Test Data Posttest*

Independent Samples Test			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Post-test	4,976	44	0,001

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-test* terhadap data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu $\alpha = 0,05$ ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media

pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar.

2. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 56,88 meningkat menjadi 70,12 pada posttest, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan yang lebih rendah, yaitu dari 53,36 menjadi 57,77. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbasis Canva lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan

pembelajaran dengan media konvensional.

Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media audiovisual berbasis aplikasi Canva yang menggabungkan unsur visual, audio, teks, animasi, dan gambar menarik. Penyajian pembelajaran melalui media tersebut membuat siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Tampilan visual yang menarik serta penyampaian materi melalui video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat melalui aktivitas mengamati, memahami informasi, serta memberikan respons terhadap pembelajaran yang disajikan.

Penggunaan media audiovisual berbasis Canva juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Penyajian informasi melalui kombinasi gambar, suara, dan animasi membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah karena konsep yang sebelumnya sulit

dipahami dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Handayani dan Tumiyem (2025) yang menyatakan bahwa media audiovisual dapat merangsang lebih dari satu indera siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen juga terlihat dari keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik, lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, serta lebih aktif dalam memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hermansah dan Jakaria (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, Canva sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan materi secara kreatif sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton (Pelangi, 2020).

Berbeda dengan kelas eksperimen, pembelajaran pada kelas kontrol masih menggunakan media

pembelajaran konvensional. Penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui penjelasan guru dengan bantuan buku paket dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan, kurang aktif memberikan tanggapan, dan lebih mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan peningkatan minat belajar pada kelas kontrol tidak sebesar kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Restu Kurnia dan Sunaryati (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media video berbasis Canva efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian Atmoko et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis Canva memperoleh respons positif dari siswa karena mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva dapat menjadi salah satu alternatif media inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran

Bahasa Indonesia yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, rata-rata skor posttest kelas eksperimen sebesar 70,12 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 57,77, sehingga penggunaan media audiovisual berbasis Canva menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran

Bahasa Indonesia yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan subjek yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, serta waktu penelitian yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih beragam dan dapat memperkuat temuan penelitian mengenai efektivitas media audiovisual berbasis Canva dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Atmoko, N. W., Mujiburrohmah, & Mukhlisah, I. (2023). Implementasi media pembelajaran audiovisual berbasis Canva dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 01 Karanganyar Tahun Ajaran 2022/2023. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 727–736.
<https://doi.org/10.51468/jpi.v5i1.332>
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>
- Handayani, F. S., & Tumiyem, T. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis video animasi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 675–683.
- Hermansah, H., & Jakaria, J. (2025). Efektivitas media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2670–2680.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3101>
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 61–77.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh antara minat dan motivasi dengan prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32.

[https://doi.org/10.30743/bahast
ra.v2i2.1215](https://doi.org/10.30743/bahast
ra.v2i2.1215)

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
<https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Restu Kurnia, I., & Sunaryati, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.