

Respon Kemenarikan Multimedia Menggunakan *Canva* Pada Materi Keteladanan Nabi Yunus A.S Di Mts Al-Munawwarah Kelas VIII

Erlis Aryani

MTs Al-Munawwarah Tatkarya, Kec.Abung Surakarta
aryanierlis8@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan, mengembangkan multimedia canva, mengetahui respon peserta didik terhadap multimedia canva, mengetahui kelayakan canva pada materi keteladanan Nabi Yunus A.S di MTs Al-Munawwarah kelas VIII. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas VIII di MTs Al-Munawwarah. Instrumen pengumpulan data berupa angket oleh ahli materi, media, bahasa, pendidik, serta angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Jenis data dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan canva memiliki kriteria layak dengan rata-rata penilaian dari ahli media sebesar 80% kategori layak, ahli materi sebesar 85,50% kategori sangat layak, dan ahli bahasa 80% kategori layak. Penilaian pendidik dari sekolah mendapatkan persentase rata-rata 78,14% dalam kategori menarik. Penilaian peserta didik dari sekolah mendapatkan persentase rata-rata 81,05% dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan penilaian oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pendidik dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan canva pada materi Keteladanan Nabi Yunus a.s di MTs Al-Munawwarah kelas VIII layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Aqidah akhlak, *Canva*, R&D, Keteladanan Nabi Yunus A.S.

1. Pendahuluan

Pendidikan memanfaatkan media berdasarkan kemajuan teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran. Kebutuhan teknologi informasi secara cepat menjadikan dunia pendidikan tidak bisa terlepas dari teknologi. (Ramansyah, 2014). Dikarenakan pendidikan merupakan sarana untuk menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan suatu bangsa. (Sukma, Sri Purwanti, & Bambang, Sri, 2018). Pendidikan dalam proses pembelajaran membutuhkan media yang baik dan tidak monoton. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh faktor penggunaan media pembelajaran. (Muslimah & Wika, 2016).

Pendidik harus menggunakan teknologi elektronik (komputer) sebagai alat bantu proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang awalnya abstrak sulit dipahami menjadi sebuah materi yang cukup menarik, suasana kelas lebih hidup dan mudah dipahami. (Wulandari & Afghohani, 2015), Keunggulan multimedia dengan alat bantu komputer menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena multimedia mampu menyajikan suatu model pembelajaran yang interaktif. (Yanti, Sri, Maryani, & Pramudya, Dwi, Aristya, 2017). Tuntutan semacam ini berkenaan dengan bagaimana keefektifan teknologi tersebut dalam meningkatkan kinerja peserta didik. (Lubis, 2016). Pendidikan dapat menjadi solusi bagi berbagai problema kehidupan yang akan dihadapi siswa dimasa yang akan datang. Untuk itu, peran pendidikan adalah bagaimana mewujudkan generasi yang memiliki pola pikir, pola sikap, dan pola tindak yang sesuai dengan jati diri bangsa (Rahmatullah et al., 2019)

Terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan Pendidikan, antara lain siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Selain itu, terdapat faktor internal dan eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor internal antara lain kompetensi siswa, minat, kondisi fisik, dan sebagainya. Adapun faktor eksternal antara lain sarana belajar, kompetensi guru, termasuk media pembelajaran. Hal ini dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran aqidah akhlak .

Dalam pembelajaran aqidah akhlak dibutuhkan keaktifan baik oleh siswa maupun guru. Peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli et al., 2018). Hal ini dapat dicapai jika pembelajaran didesain dengan menarik sehingga efektif digunakan. Kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis (Gafur, 2012). Media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dirancang yaitu audio visual yang didesain menggunakan aplikasi canva.

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah et al., 2019). Untuk itu dibutuhkan penguasaan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) misalnia penguasaan computer, laptop, internet dan lain sebagainya, stratgei pembelajaran untuk digunakan dalam kelas (Ramli et al., 2018). Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari kehari, maka Pendidikan juga akan bertambah baik dan berkualitas (Farmawati et al., 2018). Terdidik dalam arti guru bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik, tentu saja keberhasilan implementasi sistem pembelajaran di dalam kelas tergantung pada kepiawaian dan kompetensi guru dalam memotivasi siswa. Salah satu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah pendidik hanya memanfaatkan pembelajaran sederhana. Tidak ada gambaran yang jelas mengenai penjelasan yang diberikan sehingga peserta didik sulit membayangkan materi mendekati kenyataan.

Media pembelajaran merupakan bagian intergral dari sistem pemebelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli et al., 2018). Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan Adanya media pembelajaran yang baru berupa *canva* sangat didukung oleh pendidik karena sangat membantu dalam proses pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan yaitu peserta didik selalu merasa senang jika pendidik menggunakan multimedia pembelajaran berupa animasi yang dianggap jarang ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu peneliti merasa perlu adanya “*media pembelajaran berbasis canva* pada materi keteladanan nabi Yunus a.s di MTs Al-Munawwrah kelas VIII”.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan *research and development*. Prosedur yang digunakan adalah 4 tahap dari 5 tahap model ADDIE. Tahapan itu adalah *analysis, design, development, dan implementatation*. Pada tahap evaluasi tidak dilakukan karena tahap evaluasi digunakan untuk menguji hasil belajar sedangkan peneliti hanya sampai tahap pengembangan. Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket respon.(Sugiyono, 2016).

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi ahli, lembar respon pendidik, lembar respon peserta didik serta analisa data menggunakan *skala likert*. Untuk mengkonversikan skor kriteria penilaian respon peserta didik pada multimedia dapat dilihat pada Tabel 1. (Lindawati, 2016).

Tabel 1. Skor Penilaian Respon Peserta Didik

Kategori	Skor	Persentase
Sangat Kurang Menarik	1	0%-20%
Kurang Menarik	2	21%-40%
Cukup Menarik	3	41%-60%
Menarik	4	61%-80%
Sangat Menarik	5	81%-100%

Untuk mengkonversikan skor kriteria penilaian validator multimedia pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2. (Belly Riyadi, 2015 : 72).

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validator

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
$80 < X \leq 100$	Sangat Layak
$60 < X \leq 80$	Layak
$40 < X \leq 60$	Cukup Layak
$20 < X \leq 40$	Kurang Layak
$0 \leq X \leq 20$	Tidak Layak

Selanjutnya persentase pencapaian dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Jumlah persentase yang akan dicapai pada setiap alternatif jawaban.

$\sum x$: Banyak jumlah yang memilih alternatif jawaban tersebut.

SMI : Banyak jumlah nilai ideal dalam alternatif jawaban tersebut.

(Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2014).

Angket respon terhadap penggunaan produk 5 pilihan sesuai dengan konten pertanyaan. Pengubahan hasil penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pendidik dan respon peserta didik dari huruf menjadi skor dengan ketentuan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Tabel kriteria kelayakan analisis persentase digunakan sebagai acuan melihat persentase uji coba produk. dikategorikan sangat layak jika $X > 80\%$; layak jika $60,01\% < X \leq 80\%$; Cukup jika $41\% < X \leq 60\%$; Kurang jika $21\% < X \leq 40\%$ dan Sangat Kurang jika $X \leq 20\%$. (Asyhari & Silvia, 2016). Berdasarkan data tabel tersebut, tampak bahwa skor rata-rata kemenarikan oleh peserta didik kelas VIII MTs Al-Munawwarah mendapatkan persentase 81,00% dengan kategori sangat menarik.

3. Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian telah dikembangkannya multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* pada materi Keteladanan Nabi Yunus di MTs Al-Munawwarah Kabupaten Lampung Utara.

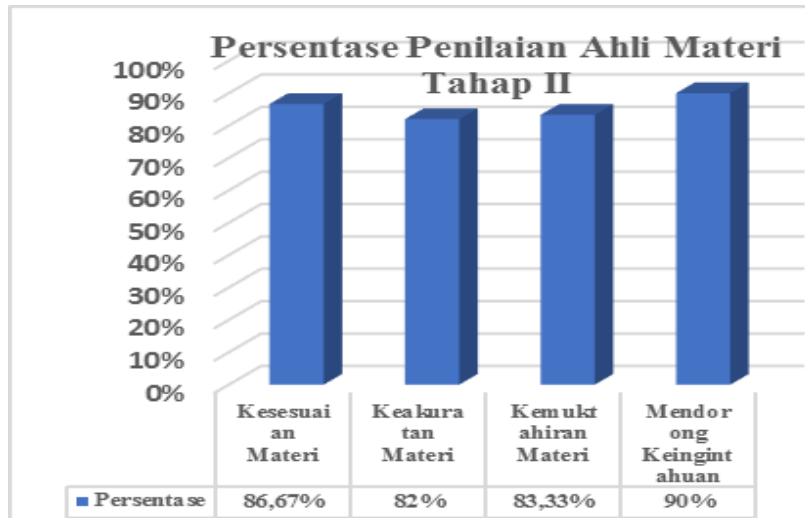
Kajian awal dalam penyusunan desain pembelajaran aqidah akhlak berbasis aplikasi *canva* diperoleh melalui angket. Informasi yang diperoleh bahwa secara umum siswa sangat setuju menggunakan mediapembelaran aqidah akhlak berbasis aplikasi *canva*.

Berdasarkan penilaian ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 4 aspek yaitu aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kemuktahiran materi, dan mendorong keingintahuan. Kemudian penilaian ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 2 aspek yaitu aspek ukuran *canva* aspek desain *canva* . Kriteria penilaian dari dosen ahli bahasa terdiri dari enam aspek yaitu lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian

dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah, simbol atau ikon. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, langkah selanjutnya yaitu revisi desain. Setelah itu, uji coba produk pada peserta didik kelas VIII terhadap multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* pada materi keteladanan di MTs Al-Munawwarah kelas VIII.

a. Validasi Ahli Materi

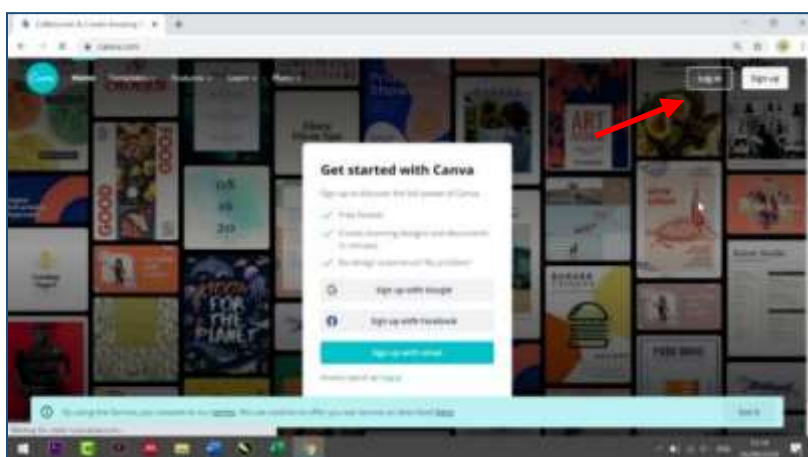
Tabulasi hasil validasi oleh ahli materi pada produk disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Aspek Penilaian Ahli Materi Tahap II

Pada gambar 1 tersebut merupakan nilai yang diperoleh dari kedua pendidik ahli materi yang kemudian peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari setiap aspek. Hasil penilaian 86,67% kategori sangat layak untuk aspek kesesuaian materi. 82% kategori sangat layak untuk aspek keakuratan materi. 83,33% untuk aspek kemuktahiran materi. 90% kategori sangat layak untuk aspek mendorong keingintahuan. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* adalah 85,50%.

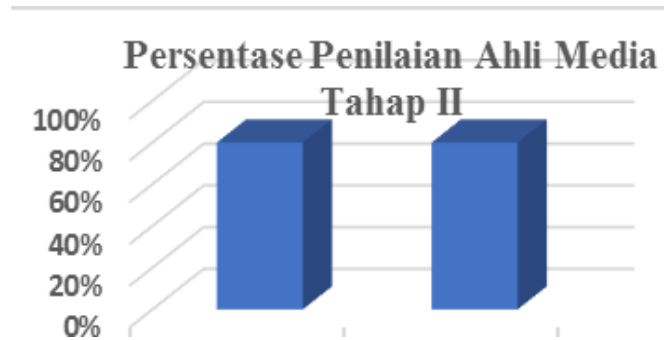
Berikut ini adalah gambar hasil validasi oleh ahli validasi materi.



Gambar 2. Aspek Penilaian Ahli Validasi Materi Tahap II

b. Validasi Ahli Media

Tabulasi hasil validasi oleh ahli media pada produk disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Aspek Penilaian Ahli Media Tahap II

Pada gambar 2 tersebut merupakan nilai yang diperoleh dari kedua Pendidik ahli media tahap II yang kemudian peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari setiap aspek pada media pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* dengan rumus skala likert. Hasil penilaian 80% untuk aspek ukuran *canva* 80% untuk aspek desain *canva* . Diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* adalah 80%.

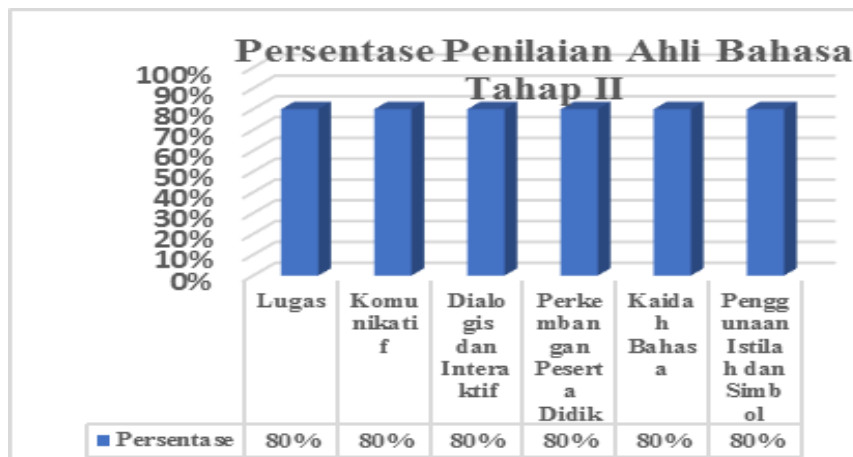
Berikut ini adalah gambar hasil validasi oleh ahli validasi media.



Gambar 4. Aspek Penilaian Ahli Validasi Media Tahap II

c. Validasi Ahli Bahasa

Tabulasi hasil validasi oleh ahli bahasa pada produk disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Aspek Penilaian Ahli Bahasa Tahap II

Pada tabel tersebut merupakan nilai yang diperoleh dari satu pendidik ahli bahasa yang kemudian peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari setiap aspek pada media pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* dengan rumus skala likert. Hasil penilaian 80% untuk aspek lugas, 80% untuk aspek komunikatif, 80% untuk aspek dialogis dan interaktif, 80% untuk aspek kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. 80% untuk aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa. 80% untuk aspek penggunaan istilah, simbol, atau ikon. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* adalah 80%.

Berikut ini adalah gambar hasil validasi oleh ahli validasi bahasa.



Gambar 6. Aspek Penilaian Ahli Validasi Bahasa Tahap II

d. Validasi Pendidik di Mts Al-Munawwarah

Pada uji coba penilaian dari tiga pendidik di MTs Al-Munawwarah ini terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek kualitas isi, Penilaian aspek tampilan media, Aspek kualitas teknis. Dari penilaian ketiga pendidik menunjukkan hasil rata-rata persentase untuk penilaian aspek kualitas isi mendapat persentase kelayakan 81,11% dengan kategori sangat menarik. Penilaian aspek tampilan media mendapat persentase kelayakan 73,33% dengan kategori menarik. Aspek kualitas teknis mendapat persentase kelayakan 80% dengan kategori menarik. Dari ketiga aspek penilaian dapat diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 78,14% dengan kategori menarik.

e. Respon Peserta Didik Pada Ujicoba Kelompok Kecil di MTs Al-Munawwarah

Berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil di MTs Al-Munawwarah yang dilakukan oleh 10 peserta didik diketahui pada aspek ketertarikan persentase yang diperoleh 77,66%, aspek materi dengan persentase 76,00%, aspek bahasa dengan persentase 71,11%, dan aspek kualitas teknis dengan persentase 77,55% dengan kriteria menarik.

f. Respon Peserta Didik Pada Ujicoba Lapangan di MTs Al-Munawwarah

Dari hasil rata-rata menunjukkan persentase tanggapan ujicoba lapangan di sekolah. Penilaian aspek ketertarikan mendapat persentase kelayakan 79,89% dengan kategori menarik. Penilaian aspek materi mendapat persentase kelayakan 80,40% dengan kategori menarik. Aspek bahasa mendapat persentase kelayakan 82,96% dengan kategori sangat menarik. Aspek kualitas teknis mendapat persentase kelayakan 80,96% dengan kategori menarik. Dari keempat aspek penilaian dapat diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 81,05% dengan kategori sangat menarik.

Adapun tujuan pertama dalam pengembangan multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* pada materi keteladanan Nabi Yunus a.s di MTs Al-Munawwarah kelas VIII ini adalah mengetahui cara mengembangkan multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *Canva*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti telah dilakukan validasi para ahli dan tahap uji coba produk dengan kategori sangat layak, maka telah berhasil dikembangkan produk berupa

multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* pada materi keteladanan Nabi Yunus a.s di MTs Al-Munawwarah kelas VIII.

Tujuan kedua dalam pengembangan ini adalah mengetahui respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* pada materi keteladanan Nabi Yunus a.s di MTs Al-Munawwarah kelas VIII. Multimedia *canva* tersebut, apakah multimedia *canva* membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar serta tujuan. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan materi, contoh soal, dan evaluasi yang diambil dari berbagai sumber yang dapat digunakan dalam pembelajaran peserta didik lebih menarik dan praktis.

Tujuan ketiga dalam pengembangan ini adalah mengetahui kelayakan produk terhadap multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* pada materi keteladanan Nabi Yunus a.s di MTs Al-Munawwarah kelas VIII. Media pembelajaran yang dikembangkan telah di validasi oleh 5 ahli yang meliputi 2 ahli materi dan 2 ahli media, serta 1 ahli bahasa. Setelah melalui tahap validasi beberapa ahli materi dan ahli media serta ahli bahasa selanjutnya di uji cobakan terhadap responden guru pendidikan agama islam khususnya bidang aqidah akhlak kelas VIII, dan uji coba lapangan peserta didik dan diperoleh kriteria produk yang dikembangkan menarik.

Media ini dapat membantu peserta didik kelas VIII MTs Al-Munawwarah Kabupaten Lampung Utara untuk mempelajari materi keteladanan Nabi Yunus a.s baik secara mandiri, berkelompok atau bersama pendidik di kelas. Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi *canva* yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi dengan menarik, sebagaimana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Siswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno & Mukhidin, 2013).

Kelebihan dari media pembelajaran menggunakan *canva* ini antara lain: 1) Dapat digunakan untuk keperluan pembuatan presentasi, animasi, serta bisa dijadikan tambahan untuk pembuatan video *editing*. 2) *Canva* cukup mudah dipelajari karena koleksi *script* dan *effectnya* yang mudah dipahami dan di modifikasi dan kualitas yang dihasilkan oleh *canva*. 3) Sudah dilengkapi dengan berbagai animasi yang menarik dan mudah digunakan. 4) Mampu menangani link antar objek maupun dokumen.

Kelemahan media pembelajaran *canva* ini adalah: 1) *Canva* membatasi pembuatan animasi video; 2) Penggunaan media *canva* ada pra bayar dalam menggunakan beberapa icon-iconya atau template-nya.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dapat dilihat dari berbagai aspek, misalnya desain yang menarik, serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media. Sedangkan dari hasil uji coba lapangan, ditarik kesimpulan bahwa penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar siswa merasa nyaman dan mudah memahami materi (Rokhayani et al., 2014)

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif. media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva*, disisi lain memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah akhlak, yang kreatif.

Pengembangan multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* di MTs Al-Munawwarah Kabupaten Lampung Utara multimedia *canva* sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran berlangsung. Kelayakan produk berdasarkan respon peserta didik di MTs Al-munawwarah dengan persentase rata-rata adalah 81,05% kategori sangat menarik. Sedangkan tanggapan pendidik di MTs Al-Munawwarah dengan persentase rata-rata adalah 78,14% kategori menarik untuk digunakan.

Adapun saran dari hasil penelitian ini: a) Bagi Sekolah: Sebaiknya multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* ini dimanfaatkan untuk semua pendidik mata pelajaran sekolah. Guna meningkatkan kualitas dan kreatifitas pendidik dan peserta didik; b) Bagi Pendidik: Multimedia pembelajaran aqidah akhlak menggunakan *canva* dapat dipergunakan secara berkelanjutan dengan desain yang lebih menarik dan dipergunakan untuk semua mata pelajaran; c) Bagi Peneliti: Aplikasi *canva* ini perlu dikembangkan lagi pada sistem operasi yang bukan hanya dapat diinstal melalui komputer, tetapi dapat diinstal melalui semua jenis *handphone* agar *canva* dapat dipergunakan berbasis android.

Bibliografi

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Erlansyah, D. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Konsep Usaha Dalam Pelajaran Fisika Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 17.
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada Sma Negeri Di Kota Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23
- Gafur, A. (2012). *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Lindawati. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skill) untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Humaniora*, 18.
- Lubis, M. (2016). Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi di Lingkup Madrasah (mempersiapkan madrasah berwawasan global). *Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 01(2), 150.
- Muslimah, F., & Wika, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smk N 1 Sewon. *Jurnal Pendidikan*, 2.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). "Ethnopedagogi dalam pembelajaran ekonomi". *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284–288
- Ramansyah, W. (2014). Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar". *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7
- Rosmawati, H. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII. B SMP Negeri 33 Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 34–44
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (research and development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, A. P., Sri Purwanti, N., & Bambang, Sri, A. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan Pendekatan Metaphorical Thinking dengan Swish Max. *Desimal Jurnal Matematika*, 1.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu