

Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Ira Restu Kurnia*, Titin Sunaryati

Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

*Coreponding Author: kurniarestuir@pelitabangsa.ac.id

Abstract

Today, the use of technology in learning is very important to achieve learning goals. But the reality on the ground shows that the quality of learning is still very low so that students' interest in learning decreases. The lack of interest in learning is the cause of students feeling bored participating in learning activities in class. This study aims to develop learning media that can increase interest in learning. The research method used is the Research and Development method. Data collection techniques using interviews, observation, questionnaires and documentation. The instruments used were product validation sheets and teacher and student response sheets. In this study, the media expert score was 84.61%, the material expert was 81.67%. In addition, the teacher's response showed a percentage of 84.51% and students 83.61%. The results of the study show that Canva-based learning video media meets the validity criteria based on assessments from material experts and media experts. Based on trials using the media in learning, students showed a high interest in learning. This can be seen from the results of the questionnaire given to students, which shows an increase in learning interest compared to before. The conclusion from this study is that the Canva application-based learning video media can increase students' interest in learning.

Keyword: Video Learning Media, Canva App, Student Interest Learning

Abstrak

Dewasa ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah sehingga minat belajar siswa menurun. Kurang menariknya pembelajaran yang dilakukan menjadi penyebab siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket serta dokumentasi. Adapun instrument yang digunakan adalah lembar validasi produk serta lembar respon guru dan siswa. Dalam penelitian ini diperoleh nilai dari ahli media sebesar 84,61%, ahli materi 81,67% . Selain itu respon guru menunjukkan presentase sebesar 84,51% dan siswa 83,61%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan uji coba penggunaan media tersebut dalam pembelajaran, siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dibandingkan sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video, Aplikasi Canva, Minat Belajar Siswa.

Article History:

Received 2023-06-06

Revised 2023-07-17

Accepted 2023-08-05

DOI:

10.31949/educatio.v9i3.5579

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan Teknologi telah membawa banyak perubahan pada berbagai macam aspek kehidupan manusia. Pada dasarnya teknologi memberikan kemudahan bagi manusia untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan dapat meningkatkan efektivitas kegiatan manusia. Salah satu aspek perubahan atas munculnya teknologi adalah sektor pendidikan. Perubahan dalam sektor pendidikan ini terjadi guna

meningkatnya pula kualitas dalam segi perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi dalam penyelenggaraan proses pendidikan.

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran (Hidayatullah et al, 2023). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Ichsan et al., 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, di mana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Namun faktanya, kesadaran guru dalam mengembangkan media pembelajaran dinilai masih rendah. Guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang sudah ada sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa. siswa tampak memiliki minat belajar yang rendah. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa dalam rentangan waktu tertentu (Nisa, 2015). Minat menjadi dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya (Friantini & Winata, 2019; Sari & Maharani, 2019).

Rendahnya pemahaman mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah juga menjadi penyebab guru sulit mengembangkan media pembelajaran (Hakim, 2017). Media pembelajaran berbasis TIK penting digunakan dalam pembelajaran karena dapat memberikan kesan menarik dan inovatif. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran berbasis pemanfaatan TIK agar pembelajaran lebih berkualitas dan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi peserta didik pada minat dan prestasi belajar siswa (Zulfadewina et al., 2020).

Penggunaan TIK dalam pembelajaran dewasa ini adalah komponen yang sangat vital. Salah satu teknologi pendidikan yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva. Menurut Sukiman (2012) video pembelajaran mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Penggunaan aplikasi canva dalam membuat video pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Putri & Mudinillah, 2021). Canva adalah program desain online yang memuat fitur untuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya (Monoarfa & Haling, 2021). Menurut Tanjung & Faiza (2019) kelebihan aplikasi canva adalah sebagai berikut; (1) Memiliki beragam desain yang menarik; (2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; (3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (4) Penggunaan dapat melalui Handphone.

Sebelumnya, Hapsari & Zulherman (2021) telah melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan desain Infografis. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media yang mereka kembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Darung et al (2020), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa infografis juga layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran geografi. Namun, perbedaannya adalah bahwa dalam penelitian ini, media yang dikembangkan berfokus peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengemabngkan media pembelajaran video berbasis aplikasi canva yang layak dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

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). Teknik pengumpulan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan kuisisioner/angket dan dokumentasi. Metode angket digunakan untuk

mengetahui suatu produk dengan menguji validasi produk yang dikembangkan. Dalam penelitian RnD diperlukan opini dari ahli atau dengan kata lain perlu validasi (Hikmah & Purnamasari, 2017). Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar angket validasi dari ahli materi, ahli media, pengguna (Guru), dan respon siswa. Data validasi ini kumpulkan melalui penyebaran angket berupa google form yang diisi melalui link secara online dengan skala likert. Penilaian validasi untuk produk yang dikembangkan menggunakan skala likert dengan kriteria sebagai mana disajikan 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 diinterpretasikan 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 dilakukan pengumpulan data menggunakan angket. Pengisian angket dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah dilakukan uji coba produk pengembangan. Angket ini berguna untuk mengetahui seberapa pengaruhnya terhadap minat belajar. Angket ini dianalisis untuk kemudian dikategorikan 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)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi canva yang layak digunakan dalam pembelajaran materi gaya dan gerak untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Peneliti melaksanakan validasi uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi. Validasi media merupakan proses untuk menilai rancangan produk oleh para ahli yang berpengalaman (Dewanti et al., 2018). Hal ini

bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dan mengetahui kelemahan dari media tersebut. Validasi dilakukan dengan tujuan agar dapat dilaksanakannya sebuah penilaian produk berdasarkan acuan/aspek/indikator yang terdapat pada instrumen validasi oleh validator ahli (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Hasil validasi ahli media disajikan di tabel 4.

Tabel 4. Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir	Persentase	Kriteria
Visual	Kecocokan padupadan warna dalam tampilan video	3	88,54%	Sangat Valid
	<i>Toon</i> warna tidak terlalu kontras	4		
	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang disajikan	6		
	<i>Font</i> yang digunakan jelas dan menarik	5		
	Ilustrasi yang dimunculkan bersifat kontekstual	1		
Audio	Keselarasan antara 1360usic pengiring dengan narasi	2	82,30%	Sangat Valid
	Suara yang disajikan jelas	7		
	Keselarasan suara dan gambar sesuai	9		
Kualitas Isi	Kualitas video yang bagus	8	83,40%	Sangat Valid
	sistematisasi isi materi	10	84,21%	Sangat Valid
Rata-Rata			84,61%	Sangat valid

Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi secara keseluruhan diatas menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dengan rata-rata 84,61%. Adapun komentar dan saran dari ahli media yaitu perbaiki isi materi dan konten didalamnya. Perbaikan atau revisi dilakukan setelah didapatkannya saran yang diberikan oleh validator materi dan validator media mengenai beberapa komponen (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Ada pun hasil validasi ahli materi pada media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva disajikan di tabel 5.

Tabel 5. Validasi ahli materi

Aspek	Indikator	No. Butir	Persentase	Kriteria
Kelayakan Isi	Kesesuaian isi dengan KI KD	5	80,11%	Valid
	Penyajian materi yang sistematis	1		
	Gambar sebagai ilustrasi materi	3		
Kelayakan Penyajian	Penampilan video menarik	7	81,32%	Sangat Valid
	Kemudahan memahami materi	6		
	menggunakan media video animasi	2		
	Keselarasan kombinasi warna, tulisan, dan gambar	2		
Kelayakan Bahasa	Kejelasan ilustrasi gambar	4	80,59%	Valid
	Struktur kalimat yang digunakan jelas	8		
	Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif	10		
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	9		
	Rata-Rata			
Rata-Rata			81,67	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rata-rata presentase validasi ahli materi yaitu 81,67%, menunjukkan bahwa materi dalam media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva tersebut termasuk ke dalam kriteria “Sangat Valid”. Komentar dan saran dari ahli materi yaitu menyusun materi untuk lebih disederhanakan lagi agar materi dapat

lebih kontekstual bagi siswa.

Setelah melalui uji validasi dari ahli media dan ahli materi, prosduk media video pembelajaran berbasis canva diujicobakan dalam pembelajaran. Uji coba media video animasi berbasis aplikasi Canva ini dilakukan kepada guru sebagai pengguna dan siswa kelas IV. Setelah melakukan uji coba, guru memberikan respon terkait media pembelajaran ini melalui angket. Hasil angket uji coba penerapan media yang dikembangkan terhadap gurudapat dilihat di tabel 6.

Tabel 6. Hasil angket Uji Coba Pengguna Guru

Aspek	Indikator	No. Butir	Persentase	Kriteria
Visual	Gambar dalam video menarik	3	82,36%	Sangat Valid
	Komposisi warna yang tepat.	4		
Audio	Menggunakan efek suara yang mendukung materi	13	84,67%	Sangat Valid
	Ada pendukung video seperti musik	5		
Isi materi	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	7	85,61%	Sangat Valid
	Materi yang disajikan sesuai silabus	6		
	Materi sesuai KI KD yang ingin dicapai.	8		
	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS	9		
	Langkah-langkah pembelajaran terstruktur	11		
Bahasa dan Tulisan	Keluasan materi yang baik	12	85,42%	Sangat Valid
	Video memberikan kejelasan dalam materi yang disampaikan	1		
	Video bersifat kontekstual	2		
	Tulisan yang mudah dibaca			
	Artikulasi yang jelas dalam video pembelajaran	1		
Rata-rata			84,51%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap media pembelajaran ini, secara keseluruhan menunjukkan kategori “Sangat Valid” dengan nilai rata-rata sebanyak 84,51%. Sehingga dikatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva ini layak untuk digunakan.

Ada pun hasil angket respon siswa terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva di sajikan di tabel 7.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	No. Butir	Persentase	Kriteria
Perasaan senang	Menjalani pembelajaran dengan perasaan bahagia	5	81,30%	Sangat Baik
	Belajar dengan penuh semangat	4		
Ketertarikan untuk belajar	Memiliki antusias yang tinggi untuk belajar	1	83,20%	Sangat Baik
	Keingintahuan yang tinggi terhadap pembelajaran yang berlangsung	2		
Perhatian saat belajar	Konsentrasi terhadap pemaparan guru	6	85,60%	Sangat Baik
	Tidak menghiraukan gangguan dari teman	7		
Keterlibatan dalam belajar	Responsive ketika ditanya oleh guru	8	84,35%	Sangat Baik
	Giat bekerjasama dengan teman dalam pengerjaan kelompok	3		
Rata-Rata			83,61%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon siswa diatas menunjukkan sebanyak 83,61%, sehingga media pembelajaran tersebut diperoleh kategori “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa media video pembelajaran berbais aplikasi Canva ini layak untuk digunakan pada proses pembelajaran serta terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil angket siswa mengenai minat belajar. Respon siswa setelah menggunakan video pembelajaran ini menghasilkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penggunaannya, aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan dan kreativitas teknologi. Penggunaan media pembelajaran Canva juga mempermudah dan menghemat waktu bagi guru dalam merancang materi pembelajaran serta memberikan kemudahan dalam menjelaskan materi kepada siswa. Desain dari aplikasi Canva mampu menambah daya tarik siswa dalam proses belajar melalui penyajian bahan ajar yang bervariasi.

Melalui penggunaan media pembelajaran video berbasis Canva, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang konsep yang sedang dipelajari. Mereka secara tidak langsung diajak untuk terus memahami konsep tersebut dan melatih kemampuan mereka. Dengan demikian, siswa dapat mempelajari materi secara berulang-ulang dan memanfaatkan media audio visual yang disajikan melalui aplikasi tersebut (Hapsari & Zulherman, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tergantung pada kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran juga dapat memfasilitasi interaksi antara pengajar dan siswa serta membantu proses belajar menjadi lebih optimal (Triningsih, 2021).

Penggunaan aplikasi Canva juga dapat mengoptimalkan pembelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Tampilan yang menarik pada aplikasi Canva memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva juga sesuai dengan kebiasaan siswa yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa tidak merasa asing ketika variasi penggunaan bahan ajar yang melibatkan teknologi (Hapsari & Zulherman, 2021).

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Dari hasil uji coba penggunaan media dalam pembelajaran, siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi. Hal ini tampak dari angket yang diberikan kepada siswa yang menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelumnya. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis. *geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27-41.
- 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*, 19(1).
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2), 157-163. <http://journal.univekasakti-pdg.ac.id>.

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943-947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- 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*, 4(2), 182-191.
- 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)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- 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*, 6(2), 254798.
- 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*, 2(1), 1-9.
- 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*, 7(3), 60-65.
- 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*, 4(2), 144-145
- Sari, R. N., & Maharani, E. T. W. (2019). Minat belajar Kimia siswa Kelas X MIPA di madrasah negeri kota Semarang. *EDUSAINTEK*, 3.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- 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>