
PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III MIN 2 DHARMASRAYA

Estuhono¹, Ahmad Ilham Asmaryadi Ma², Muhammad Karles³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia, Indonesia

e-mail: *1muhammadkarles4@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis canva pada pembelajaran ipas kelas iii min 2 dharmasraya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan menggunakan 4D yang dikembangkan oleh S. Thigharajan, Doroty Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Tahap pengembangan ini yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*. Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diambil dari hasil validasi bahan ajar. Pengembangan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan observasi, wawancara, kusioner (angket). Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis data validitas, praktikalitas dan efektifitas. Berdasarkan hasil validasi media video yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, menunjukan bahwa media video memperoleh rata-rata persentase 82,76% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan media video ini layak untuk digunakan oleh peserta didik. Praktikalitas media video yang dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik terhadap media video pembelajaran yang berjumlah 1 orang pendidik dan peserta didik kelas III MIN 2 Dharmasraya yaitu yang memperoleh persentase 95,5% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media video pembelajaran yang dinilai dari hasil nilai ulangan yang diberikan kepada peserta didik berupa soal objektif yang berjumlah 20 soal memperoleh persentase 93,1% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan efektif digunakannya media video pembelajaran ini mampu meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Video Animasi, Canva, IPAS.

ABSTRACT

This research aims to develop Canva-based animation videos for learning science and science class III Min 2 Dharmasraya. This research uses the type of research and development. The research and development model used uses 4D developed by S. Thigharajan, Doroty Semmel, and Melvyn I. Semmel. This development stage is: Define, Design, Develop, Disseminate. The type of data taken in this research is primary data, namely data taken from the results of validation of teaching materials. The development of the instruments used in this research used validity, practicality and effectiveness instruments. Data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires. The data analysis technique used uses validity, practicality and effectiveness data analysis. Based on the validation results of video media, which was assessed by 3 validators, it shows that video media obtained an average percentage of 82.76% with a very valid category, so it can be said that this video media is suitable for use by students. The practicality of video media was assessed from a questionnaire on the responses of educators and students to video learning media, totaling 1 educator and student of class III MIN 2 Dharmasraya, namely those who obtained a percentage of 95.5% in the very practical category. The effectiveness of the learning video media as assessed by the results of the test scores given to students in the form of objective questions totaling 20 questions obtained a percentage of 93.1% in the very

effective category so it can be said that the effective use of this learning video media is able to increase the value of students' learning outcomes.

Keywords : Animation Video, Canva, IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sudah di rencanakan dan bukan asal asalan, dengan pendidikan peserta didik dapat mengembangkan minat, bakat yang di miliknya, sehingga dapat memberikan sebuah hasil dalam proses belajar mengajar sesuai dengan yang di harapkan dan juga dapat memberikan pertolongan kepada siswa agar dapat membuat seseorang tersebut lebih cerdas dan pintar, serta menolong siswa tersebut untuk membuatnya menjadi pribadi yang lebih baik.

Sebaliknya apabila konsep ilmu peserta didik tidak kuat dan tidak matang, tidak mungkin menerima perkembangan ilmu selanjutnya. Salah satu sumber pendidik dalam membuat media pembelajaran sebagai panduan belajar dan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, memecahkan masalah, aktif dan menemukan ide-ide yang baru (Estuhono et al., 2023.). Salah satu fakto yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu alat pelajaran atau disebut dengan media.

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan perangkat pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menjelaskan berbagai materi pelajaran. Salah satu bentuk media yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis IT. Media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi menawarkan banyak kelebihan, diantaranya meningkatkan dapat motivasi belajar, menarik perhatian peserta didik, memperjelas dan 2 mempermudah

konsep yang kompleks, serta menjadikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami

Salah satu media yang dapat digunakan adalah video pembelajaran Video merupakan salah satu media audio visual yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, melalui tayangan video peserta didik dapat terangsang baik dari segi visual melalui tampilan yang disajikan, maupun dari sisi audio melalui suara yang mengiringi. Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Media Video yang akan dikembangkan akan dibuat melalui sebuah aplikasi canva, Kinemaster ini merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi yang lebih menarik. Selain itu aplikasi ini juga memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan, fitur yang menarik yang lengkap. Dalam pembuatan media video untuk pembelajaran, penulis menggunakan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan penulis untuk mengedit materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik melalui video pembelajaran. Aplikasi itu adalah canva (Fitri, 2021). Aplikasi ini sangat membantu dalam membuat video pembelajaran sehingga hasil video tersebut dapat lebih menarik bagi peserta didik. Jadi kelebihan dari media ini yaitu peserta didik tidak hanya terpaku pada penjelasan materi saja namun terdapat video-video yang menarik terkait materi tersebut, guna

meningkatkan semangat peserta didik 4 akan lebih aktif dengan belajar menggunakan media vidio pembelajaran tersebut. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar khususnya pada muatan pelajaran IPAS materi pengaruh.

Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik (Widiastuti & Putra, 2022). Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Sari & Faizin, 2023).

Pembelajaran IPAS di MIN 2 Dharmasraya merupakan salah satu pembelajaran yang tergolong penting pada jenjang pendidikan dasar. Dijelaskan oleh (Mairina et al., 2021). Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari mengenai gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya berdasarkan sebuah penelitian. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MIN 2 Dharmasraya, diketahui bahwa pembelajaran IPAS masih banyak yang kurang bisa memahami materi, disaat peneliti melaksanakan PLP setiap materi IPAS Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari

Selasa, 14 Mei 2024 di MIN 2 DHARMASRAYA dengan guru kelas III Eky, S.Pd. Masalah yang dijumpai saat melakukan observasi pada saat pembelajaran adalah peserta didik hanya sekedar mendengar, memperhatikan, mencatat kemudian mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, siswa kurang aktif di dalam proses pembelajaran IPAS, hasil belajar IPAS siswa belum optimal, sumber belajar kurang lengkap, sarana dan prasarana di kelas kurang memadai dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian di atas, penerapan model Problem Based Learning mampu membantu peserta didik menjadi aktif dan berani dalam menyampaikan ide, pendapat dan pengalaman kepada temannya, sehingga hasil belajar peserta didik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial dapat meningkat. Oleh sebab itu, peneliti ini akan turut menguji pengaruh menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil Pembelajaran IPAS guna mengatasi permasalahan di MIN 2 DHARMASRAYA.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Borg and Gall (1989) mendefinisikan penelitian dan pengembangan (research and development). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan menggunakan 4D yang dikembangkan oleh S. Thigarajan, Doroty Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Tahap pengembangan ini yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*.

Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diambil dari hasil validasi bahan ajar. Pengembangan instrumen

yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan observasi, wawancara, kusioner (angket). Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis data validitas, praktikalitas dan efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada pengembangan ini, menyajikan data dan uji coba produk media video pembelajaran menggunakan *canva Application* pada kurikulum merdeka untuk kelas III MIN 2 Dharmasraya melalui beberapa tahap yaitu: Hasil Tahap Analisis (*Analyze*) Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 2 Dharmasraya. Perlunya sebuah media yang dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi khususnya pada pembelajaran IPAS.

Analisis Karakteristik Peserta didik

Hasil analisis peserta didik di MIN 2 Dharmasraya kelas III peserta didiknya berjumlah 18 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 10 perempuan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik peserta didik dalam belajar, yaitu peserta didik kurang memperhatikan guru saat mengajar dikelas.

Analisis materi

Analisis materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media video pembelajaran ini adalah materi transformasi energi yang akan disajikan kembali oleh peneliti dalam

bentuk produk atau pun media video, sangat diharapkan mampu membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran

Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah 1) Lembar Validasi. Pada lembar validasi ini terdapat petunjuk dalam pengisian, tiga aspek yang dinilai antaranya aspek kelayakan isi, kelayakan media, dan bahasa yang diisi oleh validator. Lembar Praktikalitas, hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat pada petunjuk pengisian dan aspek penilaian yang akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik. Lembar Efektifitas, hasil rancangan validasi lembar efektifitas (tes hasil belajar. Hasil Rancangan Kerangka Video Pembelajaran IPAS.



Gambar 1. Hasil Rancangan Kerangka Video Pembelajaran IPAS.

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan suatu tahapan lanjutan dari tahapan analisis dan tahapan perancangan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap pengembangan ini

untuk menghasilkan media video yang valid, praktis dan efektif.

Tabel 1. Data Validasi Media Video Pembelajaran

No.	Validator	Keterangan	Penilaian	Kategori
1.	Melisa Anggrayni, M.Pd.	Conten	80%	Sangat Valid
2.	Dr. Raimon Efendi, M.Kom	Ahli Desain / Konten	85,7 %	Valid
3.	Rendi Marlianda M.Pd.	Ahli Bahasa	93,3 %	Sangat Valid
	Rata-rata		87%	

Berdasarkan tabel 1. dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator Ibu Melisa Anggrayni, M.Pd. dengan hasil 80% yang dikategorikan sangat valid, validator Bapak Dr. Raimon Efendi, M.Kom yang dikategorikan 75% yang dikategorikan valid, dan validator Bapak Rendi Marlianda, M.Pd dengan hasil 93,3% yang dikategorikan sangat valid, dengan demikian hasil penilaian validasi media video yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata nilai 82,76% (sangat valid) sehingga bisa memberikan kesempatan pada peneliti untuk melanjutkan pada tahapan praktikalitas yang akan dipraktikalitas oleh wali kelas serta peserta didik kelas III MIN 2 Dharmasraya.

Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media video dinyatakan valid oleh validator (tim ahli). Maka media video dapat digunakan dalam

kegiatan pembelajaran. hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk media video yang dikembangkan. Uji coba media video dilaksanakan di kelas III MIN 2 Dharmasraya dengan subjek penelitian kelas III dengan jumlah sebanyak 18 peserta didik.

Data Praktikalitas

Tahap implementasi ini dilakukan untuk mendapatkan praktikalitas dan keefektifan media video, praktikalitas yang akan dinilai oleh Wali kelas dan peserta didik kelas III MIN 2 Dharmasraya.

Tabel 2. Data Praktikalitas Uji Coba Video

No.	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Wali Kelas MIN 2 Dharmasraya	95%	Sangat Praktis
2.	Peserta Didik Kelas III MIN 2 Dharmasraya	96,1 %	Sangat Praktis
	Rata-Rata	95,5 %	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil yang ada pada tabel 4.5 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari angket praktikalitas media video oleh pendidik dan peserta didik memperoleh hasil yaitu: Wali kelas III dengan hasil 95% kategori sangat praktis, dan peserta didik kelas III dengan hasil 96,5% kategori sangat praktis dengan memiliki rata-rata 95,5% kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas yang diperoleh dari wali kelas dan peserta didik kelas IV, menunjukkan bahwa media video yang peneliti buat telah mendapatkan kepraktisan dari wali kelas serta peserta didik MIN 2 Dharmasraya.

Data Efektivitas

Uji efektivitas ini dilakukan melalui soal berbentuk objektif dengan jumlah 20 soal, serta melihat hasil saja pada tahap implementasi berlangsung, hasil analisis digunakan sebagai bahan peninjau akhir produk yang dikembangkan.

Tabel 3. Data Hasil Efektivitas

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase%
1	Peserta Didik Yang Tuntas	18 Orang	93, 1%
2	Peserta Didik Yang Tidak Tuntas	2 Orang	6,9%

Berdasarkan tabel 3. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 78 yaitu: ketuntasan hasil belajar peserta didik berjumlah 18 orang dengan persentase 93,1% dikategorikan sangat efektif, sehingga video pembelajaran IPAS dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Sekolah Dasar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan media video pembelajaran dalam pelajaran IPAS materi energi gaya di sekitar kita kelas III MIN 2 Dharmasraya dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian kepraktisan dilihat dari data angket respon pendidik kelas III dan peserta didik kelas III. Sedangkan analisis data efektivitas dilihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan mengetahui keefektifan media video pembelajaran yang diterapkan di Kelas III MIN 2 Dharmaraya.

Pada penelitian ini yang perlu diperhatikan lagi adalah produk yang dikembangkan yaitu media video pembelajaran. Jadi sebelum melakukan penelitian media video pembelajaran yang dikembangkan.

Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan media video, maka didapatkan media video pembelajaran dengan kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

Validasi Video Pembelajaran

Hasil dari validasi media video pembelajaran kelas III ini diisi oleh tiga validator yaitu 3 dosen FKIP UNDHARI. Validator adalah yang memvalidasi media video yang terdiri dari tiga aspek yang dinilai, diantaranya adalah aspek isi, bahasa dan konten, berdasarkan hasil dari ke 3 validator media video pembelajaran didapatkan dengan jumlah rata-rata 82,76% yaitu dikategorikan sangat valid.

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator media video pembelajaran IPAS mempunyai persentase penilaian sangat valid. Kemudian setelah dianalisis maka menghasilkan nilai yakni: hasil validasi kelayakan bahasa 93,3% dimana kelayakan bahasa mempunyai kategori sangat valid, hasil validasi materi mempunyai kategori valid dengan skor nilai 75%, sedangkan hasil validasi media mempunyai kategori sangat valid dengan skor nilai 80%. Rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut mempunyai skor rata-rata 82,76% dengan kategori sangat valid. Media video dinyatakan sangat valid selanjutnya oleh validator karena media video pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan sudah layak untuk digunakan.

Praktikalitas Media Video

Hasil dari praktikalitas media video kelas III ini didapatkan dari hasil analisis penilaian angket respon pendidik dan peserta didik. Pendidik dan peserta didik diminta mengisi angket berdasarkan petunjuk pengisian. Berdasarkan hasil dari penilaian praktis oleh guru kelas III MIN 2 Dharmasraya, mendapatkan hasil nilai 95% dikategorikan sangat praktis. Dan praktisi oleh peserta didik kelas III MIN 2 Dharmasraya mendapatkan hasil nilai 96,1% dikategorikan sangat praktis dengan memiliki nilai rata-rata 95,5% kategori sangat praktis. Praktis dalam KBBI didefinisikan dengan berdasarkan, mudah, dan senang memakainya dan praktisan diartikan perihal dapat disimpulkan bahwa praktikalitas dapat dikatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penilaian. Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan media video maupun produk lainnya.

Dari analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan harapan dan penilaian.

Efektivitas Media Video

Hasil dari efektifitas bahwa video pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar kelas III MIN 2 Dharmasraya dengan jumlah 18 peserta didik. Apakah nilai yang diperoleh peserta didik telah mencapai KKM yang ditentukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil nilai yang tuntas 93,1% yang mana terdiri dari 16 orang peserta didik yang tuntas KKM dan 2 orang peserta didik yang tidak tuntas KKM 6,9%, maka bahwa video pembelajaran ini dikategorikan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media video

dikatakan efektif untuk digunakan oleh peserta didik kelas III MIN 2 Dharmasraya pada saat proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di MIN 2 Dharmasraya, terhadap media video pembelajaran maka dapat diberikan simpulan sebagai berikut: Pengembangan media video dengan menggunakan model ADDIE diuji cobakan pada peserta didik kelas III dengan jumlah 18 peserta didik di III MIN 2 Dharmasraya; Validasi media video yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media video memperoleh rata-rata persentase 82,76% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan media video ini layak untuk digunakan oleh peserta didik; Praktikalitas media video yang dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik terhadap media video pembelajaran yang berjumlah 1 orang pendidik dan peserta didik kelas III MIN 2 Dharmasraya yaitu yang memperoleh persentase 95,5% dengan kategori sangat praktis; Efektivitas media video pembelajaran yang dinilai dari hasil nilai ulangan yang diberikan kepada peserta didik berupa soal objektif yang berjumlah 20 soal memperoleh persentase 93,1% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan efektif digunakannya media video pembelajaran ini mampu meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Agastya, D. N. K., & Sujana, I. W. (2023). Learning Video Media in Natural and Social Science

-
- Subjects for Fourth-Grade Elementary School. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 20-30. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.54601>
- Alawi, D., Sumpena, A., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar kampus merdeka pasca pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5863-5873. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3531>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar Kabupaten Garut. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5877-5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya.
- Estuhono, E., Mahmudi, M. R., & Ilahi, R. (2023). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut materi kekayaan budaya indonesia pada pembelajaran ipas untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas iv min 2 dharmastraya. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 319-330. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1414>
- Estuhono, E., Subhan, M., & Hopipah, R. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KINEMASTER APPLICATION MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(2), 437-445.
- Fitria, N. (2020). PENGEMBANGAN POP UP BOOK PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU IBNU QOYYIM PEKANBARU. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147-154.
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271-1282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>
- Fitri, A., & Amelia, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 945-956. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1199>
- Mairina, V., & Amini, R. (2021). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran kuantum di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 784-788. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.766>
-

- Nugrohadhi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan assembler edu untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai kurikulum merdeka belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 77-80.
- Rahmawati, T., Yuliana, R., & Setiawan, S. (2022). Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Untuk Melatih Kemampuan Literasi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1351-1359.
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954-960.
- Sudaryanto, S. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Perspektif Filsafat Pendidikan Bahasa). *Lateralisasi*, 8(2), 92-99.
<https://doi.org/10.36085/lateralisasi.v8i2.1210>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Widiantara, G. K. A., Aldi, M. S., Ayunita, N. L. M., Wiguna, A. A. G. S., Wisniari, P. T., Utama, I. P. W. M., ... & Mardana, I. B. P. (2022). Revitalisasi Kawasan Galian C Melalui Budi Daya Tani Ternak Perikanan Multikultur Berbasis IoT Guna Menyangga Wisata Geopark Di Desa Songan A Kintamani-Bali. *Jurnal Aplikasi dan Inovasi Iptek*, 3(2), 133-142.
- Wahyuningsih, A., Faradita, M. N., & Setiawan, F. (2022). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar ANALISIS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DI SD MUHAMMADIYAH 9 SURABAYA Pendahuluan*. VI(1).
<https://doi.org/10.36456/inventa.6.1.a4903>
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30-43.
<https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna>