



Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar

Sindhu Marta Atasya¹, Wawan Priyanto², Riris Setyo Sundari³

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

✉Corresponding author: wawanpriyanto@upgris.ac.id

How to cite:

Atasya, S., M., Priyanto, W. & Sundari, R., S. (2024) Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, (5)1, 53-68.

Article history:

Received: 2024-07-11
Revised: 2024-07-28
Accepted: 2024-08-06

DOI:

<http://dx.doi.org/10.31332/dy.v5i1.9563>

Abstract

This research aims to develop interactive learning videos based on the Canva application for science education in sixth-grade elementary school classes. The study employs a Research and Development (R&D) methodology and was conducted at a public elementary school in Demak, with a total of 20 student subjects. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, interviews, documentation, and tests. The results of the media and content expert validations showed percentages of 96% and 98%, respectively, indicating very high feasibility. Both teachers and students assessed the developed media as very practical, with percentages of 96% and 98%, respectively. Analysis of the n-gain from student learning outcomes revealed a percentage of 92.5%, categorizing it as high. These findings indicate that the Canva-based Earth Rotation learning video for social studies in elementary schools is highly feasible and effective in improving students' cognitive learning outcomes.

Keywords: Earth rotation, elementary school science, interactive learning videos

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPA di kelas VI sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and development. Penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di kota Demak dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 orang siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, wawancara, dokumentasi dan tes. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan persentase sebesar 96% dan 98% dengan kategori sangat layak. Guru dan siswa menilai media yang dikembangkan sangat praktis dengan persentase sebesar 96% dan 98%. Hasil analisis n-gain dari hasil belajar siswa menunjukkan persentase sebesar 92,5% dengan kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran rotasi bumi berbasis Canva pada pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: Rotasi bumi, ilmu pengetahuan alam sekolah dasar, video pembelajaran interaktif,

PENDAHULUAN

Media merupakan perantara yang digunakan agar seseorang dapat menangkap informasi yang ingin disampaikan (Ndruru, 2024). Pembelajaran juga merupakan suatu kegiatan yang direncanakan untuk siswa dan dievaluasi oleh pendidik untuk memberikan pengetahuan kepada siswa (Marzuki, 2024). Jadi, media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan lebih jelas serta tujuan pendidikan dan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien (Syahrikal dkk., 2024). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penunjang dalam proses belajar mengajar yang dirancang untuk memudahkan interaksi transfer ilmu antara guru dan siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pesatnya kemajuan teknologi membuat perubahan yang cukup signifikan (Ilham & Desinatalia, 2022). Dalam hal ini, media pembelajaran yang dulu berupa benda konkrit kini dapat dikreasikan dalam bentuk media digital. Keunggulan media digital ini pun selain lebih menarik, juga lebih efisien karena dapat diakses oleh semua orang (Ningrum dkk., 2020) karena di zaman sekarang pesatnya kemajuan teknologi mendorong segala sesuatu dibuat secara digital. Disamping tampilannya yang lebih menarik dan efisien, teknologi digital juga bisa dikolaborasikan dengan bidang apa saja seperti pendidikan, perbankan, retail, dan lain-lain.

Dalam dua dasawarsa sebelumnya, buku merupakan satu-satunya sumber belajar yang mana penjelasannya hanya berupa teks dan gambar (Boli dkk., 2024; Supriadi, 2017). Seiring perkembangan teknologi, saat ini telah tersedia beragam sumber belajar yang berupa *e-book*, video pembelajaran, *edu-game*, dan lain-lain (Rizqulah dkk., 2023). Video pembelajaran sendiri merupakan suatu terobosan yang sangat inovatif dalam dunia pendidikan. Peralnya dalam video pembelajaran terdapat teks, suara, gambar, dan animasi yang mana berisi materi penjelasan berupa audio visual (Kamila & Apriani, 2024). Media audio visual ini juga sangat praktis karena bisa ditampilkan pada *gadget* yang terakses internet. Selain itu, media ini pula lebih menghemat ruang penyimpan dan dapat diputar berulang-ulang, sehingga siswa dapat mempelajari materi dalam video dengan lebih baik. Kemudian dengan desain yang menarik dan penjelasan yang ringkas, siswa tidak kesulitan memahami materi yang disajikan dalam video sehingga sangat cocok digunakan pada kelas di sekolah dasar. Pratidina dkk. (2024) menyatakan hasil belajar yang dicapai melalui penggunaan media animasi dan video biasanya lebih berhasil atau memiliki dampak positif daripada belajar tanpa media animasi dan video.

Hasil studi pendahuluan di salah satu sekolah dasar di kota Demak menunjukkan bahwa meskipun sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum 2013, sumber belajar masih terpaku dengan buku modul dan buku tematik. Selain itu pada saat proses belajar mengajar guru belum memanfaatkan teknologi pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran alternatif. Keadaan pembelajaran ini menciptakan suasana kelas yang kurang menarik bagi siswa. Siswa mudah bosan dan lebih banyak bermain saat pembelajaran. Amelia dkk. (2024) dengan hasil penelitiannya menyebutkan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran berdampak negatif pada motivasi belajar dan penilaian akademik peserta didik. Situasi pembelajaran negatif di kelas mengakibatkan pencapaian nilai kognitif siswa yang kurang memuaskan, dengan ditandai banyaknya remidi yang mana nilai siswa rata-rata hanya 67,5. Melihat kondisi tersebut, tentunya perlu dilakukan upaya dalam memecahkan masalah pembelajaran yang ada. Untuk itu sangat perlu diciptakan inovasi pembelajaran yang dapat menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa dan pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan nilai kognitif siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menyajikan materi pelajaran dalam bentuk video interaktif yang berbasis audio visual. Kristiari dkk. (2023) menyatakan media video pembelajaran sangat cocok diterapkan pada kurikulum 2013 karena memungkinkan siswa untuk aktif mengamati.

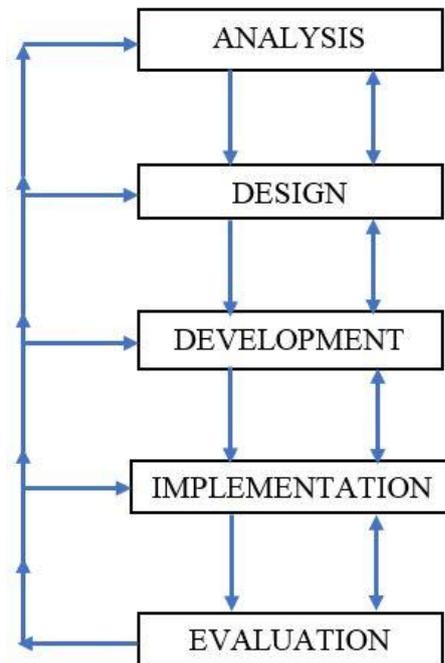
Penelitian terkait pengembangan media video pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dilakukan. Hasil penelitian Anggraini dkk. (2021) menyatakan produk multimedia interaktif berbasis

video meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian Izzaturahma dkk. (2021) juga menemukan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan siswa dengan menghubungkan materi pembelajaran dalam video animasi dengan aktivitas sehari-hari siswa. Lalu temuan Febriyanti dkk. (2024) menyebutkan bentuk video interaktif, konsep-konsep materi dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan interaktif kepada siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian hasil penelitian Ariawan dkk. (2023) ditemukan bahwa video animasi *powtoon* tentang rotasi bumi dinilai sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena membantu siswa belajar dan meningkatkan motivasi mereka. Selain itu, media tersebut dapat bermanfaat bagi guru dan siswa dengan menyediakan bahan ajar yang beragam dan mengikuti perkembangan teknologi. Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pemanfaatan video digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan antusias siswa dalam belajar, pengkajian terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar dengan pemanfaatan media berbasis *Canva* belum banyak dilakukan pada penelitian sebelumnya. Untuk mengisi gap tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* dalam upaya meningkatkan daya kognitif siswa di sekolah dasar. Penelitian ini penting dilakukan untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Studi ini merupakan penelitian pengembangan. Dalam tulisan Ilham dan hardiyanti (2020); serta Rahmi dkk. (2024) disebutkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keaktifan produk tertentu. Produk yang dibuat pada penelitian ini adalah video pembelajaran rotasi bumi yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Noramelia dkk. (2024). Dalam model pengembangan tersebut, terdapat lima tahap proses pengembangan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

Uraian dari setiap tahap pengembangan model dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut: (1) Tahap analisis; dalam tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan guru terhadap pengembangan media video pembelajaran pada materi rotasi bumi. Selain itu, penelitian juga menganalisis masalah pembelajaran yang terjadi di kelas dan menghubungkannya dengan kebutuhan guru di kelas. (2) Tahap desain; dalam tahap ini peneliti merancang media tersebut dengan mempersiapkan alat dan bahan pembuatan media, menyusun materi, merancang konsep media, merumuskan naskah penjelasan, dan membuat *storyline* atau *storyboard* dari media video pembelajaran yang hendak dikembangkan. (3) Tahap pengembangan; pada tahap ini, peneliti menentukan alur tujuan pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan menjadi video pembelajaran dan menyusun video pembelajaran berdasarkan komponen yang ada. Selain itu dalam tahap ini pula peneliti memvalidasi media yang dikembangkan dengan meminta penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. (4) Tahap implementasi; peneliti melakukan uji coba media video pembelajaran rotasi bumi pada kelas yang telah ditentukan. Uji coba dimaksudkan untuk memperoleh respon guru dan siswa dari video pembelajaran yang dikembangkan. (5) Tahap evaluasi; dalam tahap akhir pengembangan ini, peneliti melihat keefektifan dari media yang dikembangkan dengan melakukan uji coba skala luas pada kelas yang ditentukan. Prosedur uji coba dilakukan dengan memberikan tes sebelum dan setelah pembelajaran dengan memanfaatkan media yang dikembangkan. Hasil dari tes hasil belajar akan dianalisis untuk ditentukan apakah media video pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Adapun prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur pengembangan video pembelajaran materi rotasi bumi

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik yaitu: (1) Observasi; melalui metode ini, peluang, masalah, dan kebutuhan guru akan pengembangan media diamati, sehingga kemudian dapat ditentukan sebuah produk pengembangan yang sesuai dengan hasil analisis tersebut. (2) Wawancara; dalam teknik ini, peneliti melakukan wawancara terstruktur terhadap guru dan siswa di kelas. Materi wawancara berkaitan dengan pengalaman guru terkait dengan inovasi media pembelajaran di kelas, suasana belajar yang terjadi saat guru mengajar, minat belajar siswa dalam pembelajaran, dan kurikulum yang digunakan. Data dari hasil wawancara akan ditriangulasikan dengan data hasil pengamatan yang dilakukan. (3) Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah angket/kuisisioner; melalui teknik ini peneliti memberikan lembar validasi media kepada validator dan angket penilaian media yang dikembangkan untuk diisi oleh guru dan peserta didik. (4) Teknik pengumpulan data berikutnya adalah dokumentasi; melalui teknik pengumpulan data ini, peneliti menelaah dokumen hasil belajar siswa, dan juga mendokumentasikan perbedaan video pembelajaran pada model desain dan model pengembangan. (5) Tes tertulis; metode ini dilakukan dengan memberikan tes tertulis kepada siswa dalam bentuk pilihan ganda sebelum dan sesudah pembelajaran dengan pengembangan media video rotasi bumi.

Data penelitian kemudian dianalisis melalui beberapa model analisis. Tahap pertama peneliti menganalisis data hasil observasi dan wawancara mengenai permasalahan yang terjadi di kelas serta kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran secara deskriptif kualitatif. Hasil analisis tersebut digunakan dalam menentukan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu analisis lembar validasi ahli dan media dari produk yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai validasi tersebut melalui rumus seperti yang tertuang dalam hasil penelitian Almaghofi dan Sari (2024).

$$NP: (R \times 100\%) / SM$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diinginkan

- R : Nilai yang diperoleh
 SM : Nilai maksimum

Selanjutnya hasil nilai angket yang diperoleh digunakan untuk menentukan kelayakan produk yang telah dikembangkan melalui kriteria kelayakan media seperti pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria kelayakan media yang dikembangkan

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup
0%-25%	Kurang Layak

Berkaitan dengan kepraktisan dari video pembelajaran yang dikembangkan, data angket respon guru dan peserta didik dianalisis melalui rumus seperti di bawah ini (Kartika dkk., 2024).

$$P: (F \times 100\%) / N$$

Keterangan :

- P : Nilai akhir
 F : Perolehan skor
 N : Skor maksimal

Perolehan skor dari angket yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kategori kepraktisan media yang dikembangkan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Kategori kepraktisan media yang dikembangkan

Rata-rata skor	Kategori
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Sangat kurang praktis

Berkaitan dengan keefektifan dari media video yang dikembangkan, analisis dilakukan dengan menghitung nilai n-gain melalui rumus seperti berikut (Almaghofi & Sari, 2024).

$$N\text{-gain: } \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Selanjutnya, nilai n-gain yang telah dihasilkan dibandingkan dengan tabel kategori nilai n-gain sehingga dapat diperoleh sebuah kesimpulan dari nilai-gain perolahan hasil belajar siswa. Kategori nilai-n-gain dapat diamati pada tabel 3.

Tabel 3. Kategori pembagian nilai n-gain

Persentase	Kategori
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,5$	Sedang
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi

Analisis terakhir dilakukan dengan mengubah nilai hasil n-gain dalam nilai dan dibandingkan dengan tabel penafsiran efektivitas nilai n-gain tersebut. Tabel tafsiran efektivitas nilai n-gain dapat diamati pada tabel 4.

Tabel 4. Kategori tafsiran efektivitas nilai n-gain

Persentase	Tafsiran
$>76\%$	Efektif
56%-75%	Cukup Efektif
40%-55%	Kurang Efektif
$<40\%$	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tulisan ini menggambarkan temuan penelitian yang sesuai dengan prosedur penelitian yang telah ditetapkan. Deskripsi hasil penelitian diawali dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi sampai pada tahap evaluasi. Setiap tahapan tersebut menjawab rumusan masalah penelitian yang telah ditetapkan yaitu kelayakan dari video rotasi bumi berbasis canva, kepraktisan dari media tersebut serta keefektifannya.

Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPA materi rotasi bumi pada kelas VI di salah satu sekolah dasar negeri di kota Demak. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang terlihat cenderung monoton, siswa kelihatan pasif dan hanya menyimak materi yang disampaikan guru di kelas. Keadaan ini memunculkan kondisi dimana siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Hasil wawancara dengan salah satu siswa menyebutkan bahwa saat belajar IPA, mereka kurang bersemangat dan lebih sering mengantuk saat penjelasan guru berlangsung. Selain itu hasil wawancara guru di sekolah tersebut menyatakan bahwa pada kegiatan pembelajaran di kelas guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif. Guru lebih sering menggunakan buku paket dan buku LKS sebagai alat bantu belajar.

Berkaitan dengan permasalahan pembelajaran, guru menjelaskan bahwa sangat dibutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis internet untuk mendukung pembelajaran di kelas. Dengan media tersebut, guru meyakini pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa karena perhatian mereka akan lebih fokus pada materi yang dikembangkan. Berdasarkan masukan dari guru tersebut, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis canva untuk mengajarkan materi rotasi bumi sangat perlu untuk dikembangkan. Hal ini sangat penting mengingat materi tersebut adalah bahasan yang berkaitan langsung dengan pengalaman sekitar siswa dalam memahami fenomena alam. sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran langsung sehingga dapat memantik stimulus belajar siswa.

Tahap Desain

Setelah memperoleh data permasalahan di lapangan dan analisis kebutuhan guru akan pembelajaran IPA di sekolah pada materi rotasi bumi, peneliti mulai mendesain media pembelajaran yang dikembangkan. Desain video pembelajaran meliputi *storyboard* dan *storyline* dari pengembangan media video interaktif berbasis Canva. Alasan pemilihan Canva sebagai basis pengembangan video pembelajaran adalah aplikasi tersebut mudah dioperasikan, bisa diakses melalui web, dan dengan harga yang lebih terjangkau. Gambaran dari storyboard dari pengembangan video dapat dilihat pada gambar dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5. Storyboard opening video pembelajaran

Adegan	Scene	Text	Keterangan
1.	Opening  Sumber: Penulis,2024	Rotasi Bumi	6 detik

Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini peneliti mulai menggabungkan elemen-elemen yang sudah tersedia pada aplikasi *Canva*. Elemen-elemen tersebut dipadukan sesuai dengan *storyline* yang telah dibuat. Lalu, untuk pengembangan audio dilakukan dengan pengisian suara yang menjelaskan mengenai rotasi bumi. Untuk pengisian suara sendiri dilakukan dengan bantuan aplikasi *recorder* yang sudah tersedia dalam *smartphone*, karena rekaman diaplikasi ini suara yang dihasilkan lebih jernih. Selanjutnya suara dimasukkan dalam video dengan bantuan aplikasi *Capcut*. Untuk penambahan backsound dan teks juga dilakukan di aplikasi ini. Penelitian pengembangan media video pembelajaran menyajikan tampilan media audio visual. Dimana menampilkan video dengan animasi, background, dan didukung dengan musik pengiring sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan pada akhirnya merasa tidak mudah bosan saat pembelajaran. Media video pembelajaran ini juga sangat efisien karena bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Penambahan audio berupa *backsound* ini digunakan agar siswa menjadi paham mengenai isi video pembelajaran dan juga membuat video pembelajaran tidak monoton sehingga tidak membuat siswa bosan saat pembelajaran dan proses transfer ilmu antara guru dan siswa menjadi lebih optimal berdampak pada lebih maksimalnya hasil belajar siswa.

Dalam proses pengembangan (*development*), juga telah dilakukan validasi dari ahli materi dan ahli media sebagai syarat kelayakan media video pembelajaran pembelajaran rotasi bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar, dan mendapat hasil “Layak” untuk digunakan di sekolah. Hasil validasi media video pembelajaran dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil validasi materi oleh validator

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Indikator Kesesuaian					
1	Materi video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					√
2	Kesesuaian materi media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar dengan karakteristik anak kelas VI SD					√
B	Indikator Kelayakan Media					
3	Materi yang terdapat pada video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar mata pelajaran IPA sekolah dasar membuat siswa semangat dalam pembelajaran					√
4	Materi yang terdapat pada video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar membantu siswa dalam memahami materi					√
5	Materi yang terdapat pada video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar menambah pengetahuan siswa					√
C	Indikator Penyajian					
6	Materi yang terdapat pada video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar sesuai dengan materi yang diajarkan					√
7	Materi yang terdapat pada video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar mudah dimengerti					√
8	Materi yang terdapat pada video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar menambah pemahaman siswa					√
D	Indikator Keunggulan Media					
9	Materi yang terdapat pada video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar menarik					√
10	Materi yang terdapat pada video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar mudah dipahami					√
Jumlah Skor		$\frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$				

Dari data diatas ahli materi memberikan skor kelayakan materi sebesar 98% tanpa revisi dengan komentar “Sudah dapat dilakukan penelitian di sekolah”. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran rotasi bumi ini “Sangat Layak”. Sementara itu validator media memberikan saran perbaikan produk media untuk direvisi dengan tujuan media yang dikembangkan lebih baik lagi. Berikut pada tabel 7 dapat dilihat data perbandingan media yang dikembangkan sebelum dan sesudah mendapat saran perbaikan dari ahli media.

Tabel 7. Perbandingan media sebelum dan sesudah di revisi

No	Revisi	Perbandingan Media	
		Sebelum	Sesudah
1.	Perlu ditambahkan <i>background</i> pada caption.		
2.	Perlu ditambahkan ilustrasi gambar yang mendukung untuk menyampaikan point yang ada di video agar siswa tidak kehilangan fokus.	1. 	1. 
		2. 	3. 

Setelah dilakukan perbaikan produk diserahkan kepada validator untuk dinilai sesuai standar kelayakan. Berikut adalah hasil penilaian dari validator media:

Tabel 8. Hasil validasi media oleh validator

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
	Desain Media					
1	Media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar memiliki tampilan yang menarik					√
2	Kejelasan gambar pada media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar memiliki tampilan yang menarik					√
3	Teks dalam media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar dapat terbaca dengan jelas					√
4	Suara pada media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar terdengar dengan jelas					√
	Indikator Penggunaan					
5	Media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar sesuai untuk kelas 6 SD					√

No	Aspek yang Dinilai	Skor
6	Media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar diterapkan pada siswa putra atau putri kelas 6 SD Indikator Penyajian	√
7	Media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar praktis dan mudah untuk diakses	√
8	Penyajian media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar jelas Keunggulan Produk	√
9	Media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar mempermudah guru dalam menerangkan materi pada siswa kelas 6 SD	√
10	Media video pembelajaran Rotasi Bumi pada mata pelajaran IPA sekolah dasar awet dan tahan lama	√
Jumlah Skor		$\frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$

Dari data di atas, validator media memberikan skor kelayakan media sebesar 96%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran rotasi bumi ini “Sangat Layak” dan dapat digunakan untuk penelitian atau proses pembelajaran di kelas.

Tahap Implementasi

Pada tahap ini media diuji kepraktisannya dengan cara peneliti memberikan angket respon kepada guru dan siswa. Angket tersebut menggambarkan tentang persepsi dari guru dan peserta didik mengenai video interaktif berbasis *Canva*.

Respon guru

Dari data persentase respon guru 96% menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif Rotasi Bumi berbasis *Canva* dikategorikan “Sangat Praktis” untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar di kelas terutama materi IPA. Ada 10 indikator yang dinilai dan selanjutnya dilakukan analisis sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil respon guru

No	Indikator	Skor rata-rata
1	Media dapat digunakan guru untuk menjelaskan materi	5
2	Tampilan visualisasi menarik dan audio jelas	5
3	Media mudah digunakan atau dioperasikan	5
4	Media meningkatkan antusiasme siswa saat pembelajaran	4
5	Media edukatif, informatif, dan relevan	5
6	Huruf mudah terbaca	5
7	Media dapat diakses dengan mudah	5
8	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik	5
9	Tampilan warna yang digunakan sesuai dan menarik	4
10	Kualitas video tidak buram atau pecah	5
Rata- Rata		96%
Kesimpulan		Sangat praktis

Respon siswa

Dari data yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap media video pembelajaran Rotasi Bumi menunjukkan hasil kepraktisan sebesar 98% yaitu termasuk kategori “Sangat Praktis”. Data ini didapat dari 20 siswa yang mengisi angket dengan aspek 10 indikator yang dinilai. Selanjutnya data yang di dapat dianalisis dan berikut adalah hasilnya:

Tabel 10. Hasil respon siswa

No	Indikator	Skor rata-rata
1	Media dapat digunakan guru untuk menjelaskan materi	5
2	Tampilan visualisasi menarik dan audio jelas	5
3	Media mudah digunakan atau dioperasikan	5
4	Media meningkatkan antusiasme siswa saat pembelajaran	4
5	Media edukatif, informatif, dan relevan	5
6	Huruf mudah terbaca	5
7	Media dapat diakses dengan mudah	5
8	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik	5
9	Tampilan warna yang digunakan sesuai dan menarik	5
10	Kualitas video tidak buram atau pecah	5
Rata- Rata		98%
Kesimpulan		Sangat praktis

Tabel 10 tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran materi Rotasi Bumi berbasis Canva menyajikan materi yang mudah dipelajari, penyajian dalam pemilihan bahasa yang mudah untuk dipahami, dan keefisienan saat menggunakan media sehingga media pembelajaran ini sangat menunjang dalam membantu meningkatkan daya kognitif pada siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam penelitian dengan model ADDIE ini. Tahapan ini merupakan tahapan yang penting untuk mengetahui kekurangan dan perbaikan serta penyempurnaan dalam proses pengembangan media video pembelajaran Rotasi Bumi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini dilakukan uji keefektifan untuk mengetahui tingkat efektifitas media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji keefektifan pada penelitian ini menggunakan metode *pre-test* dan *post-test*. Penerapan dilakukan dengan tiga tahapan, yang pertama yaitu peserta didik diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik. Kemudian untuk tahapan kedua dilanjutkan dengan proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media video pembelajaran Rotasi Bumi. Untuk tahap ketiga yaitu pemberian *post-test* untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan video pembelajaran Rotasi Bumi. Pada tahap *post-test* ini nilai siswa menjadi meningkat secara signifikan setelah pembelajaran menggunakan media video pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam tabel 11 seperti berikut:

Tabel 11. Hasil nilai pre-test dan post test

No	Nama	Nilai		Keterangan
		Pretest	Posttest	
1	AR	60	90	Efektif
2	FMR	50	100	Efektif
3	HDS	50	100	Efektif
4	HTK	70	100	Efektif
5	IS	80	100	Efektif
6	MF	20	80	Efektif
7	MMU	80	100	Efektif
8	MS	60	100	Efektif
9	MAA	90	90	Efektif
10	MANP	70	100	Efektif
11	MBS	60	100	Efektif
12	MHA	70	100	Efektif
13	MRT	60	100	Efektif
14	MSR	80	100	Efektif
15	MSA	80	100	Efektif
16	NSA	80	100	Efektif
17	QN	70	100	Efektif
18	SK	70	100	Efektif
19	SAN	90	100	Efektif
20	ZRM	60	100	Efektif
HASIL	Rata-rata		67,5	98
	Persentase		60%	100%

Kemudian untuk rumus *n-gain* digunakan untuk menentukan data nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, serta untuk menentukan apakah terjadi peningkatan pada nilai siswa. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Tabel 12. Tabel nilai *n-gain*

Data	Pre-Test	Post test
Rata-rata	67,5	98
<i>n-gain</i>		0,925
<i>n-gain%</i>		92,5%
Kategori		Tinggi
Tafsiran		Efektif

Dari data diatas dapat diketahui nilai rata-rata *pre-test* adalah 67,5 dan nilai rata-rata untuk *post-test* meningkat menjadi 98. Untuk hasil nilai *n-gain* mendapatkan nilai 0,925 atau 92,5%, yang mana masuk kategori “Tinggi” sehingga masuk tafsiran “Efektif”. Dalam hal ini, media video pembelajaran Rotasi Bumi ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses transfer ilmu antara guru dan siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal.

Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan implementasi media video pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk materi Rotasi Bumi di kelas VI sekolah dasar. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa media ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tahap awal penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan akan inovasi dalam pembelajaran IPA, khususnya materi Rotasi Bumi. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, diketahui bahwa metode pembelajaran yang cenderung konvensional mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini mendukung pandangan yang dikemukakan oleh Hardiyanti dkk., (2020); Muammar dan Suhartina (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus dirancang untuk memfasilitasi proses kognitif yang relevan dengan kebutuhan belajar siswa.

Proses desain media pembelajaran melibatkan pembuatan *storyboard* dan *storyline* yang terstruktur, merupakan langkah penting dalam mengembangkan media yang efektif. Menurut teori *multimedia learning* dari Mayer dan Moreno (2010), penyusunan *storyboard* yang baik memungkinkan penyampaian informasi secara lebih sistematis, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui integrasi visual dan verbal. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan Canva dan Capcut, yang memadukan elemen visual dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Penggunaan aplikasi ini sejalan dengan konsep teknologi pendidikan yang menyarankan pemanfaatan alat digital yang mudah diakses dan *user-friendly* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ilham & Desinatalia, 2022). Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan skor kelayakan yang tinggi. Validator ahli memberikan umpan balik yang positif, mencerminkan bahwa media ini memenuhi standar pedagogis yang diperlukan. Validasi ini penting karena memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat secara materi dan didaktis.

Kepraktisan media diuji melalui respon guru dan siswa. Media ini dinilai sangat praktis dengan skor rata-rata kepraktisan yang tinggi dari kedua kelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Haryanto dan Setiawan (2020), yang menemukan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses belajar mengajar, terutama di kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran aktif. Guru menyatakan bahwa media ini mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan perhatian siswa sejalan dengan prinsip-prinsip pedagogi yang menekankan pentingnya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik (Davis & Summers, 2015). Uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini, dengan nilai *n-gain* sebesar 0,925. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Rotasi Bumi. Menurut teori Kognitivisme, peningkatan ini dapat dijelaskan oleh kemampuan media untuk membantu siswa mengorganisasi dan menyimpan informasi dengan lebih baik melalui kombinasi elemen visual dan verbal (Piaget, 1966). Hasil penelitian ini juga mendukung temuan dari penelitian oleh Permatasari dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran sains secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai konsep-konsep yang abstrak.

Penelitian ini memperkuat temuan dari berbagai studi sebelumnya mengenai manfaat penggunaan media interaktif dalam pendidikan. Sebagai contoh, penelitian oleh Salsabila dkk., (2020); Windasari dan Syofyan (2019) menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan temuan bahwa media yang digunakan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan antusiasme siswa dan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga relevan dengan studi yang dilakukan oleh Arif dkk., (2021); Damarjati dan Miatun (2021); serta Wulandari dkk. (2023) yang menemukan bahwa media

berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis siswa, yang penting dalam pembelajaran sains. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan, khususnya dalam pengajaran IPA di sekolah dasar. Penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum untuk memperkuat pembelajaran konsep-konsep ilmiah yang abstrak. Selain itu, keberhasilan media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa guru perlu lebih banyak menggunakan media digital interaktif dalam proses pembelajaran. Sebagai rekomendasi, penelitian lebih lanjut bisa dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas media ini di berbagai mata pelajaran lain dan pada tingkatan pendidikan yang berbeda. Pengembangan lebih lanjut juga bisa dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur interaktif lain seperti kuis online atau simulasi yang dapat diakses langsung oleh siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan produk media video pembelajaran interaktif berbasis Canva yang layak, praktis, dan efektif dalam mengajarkan materi Rotasi Bumi pada kelas VI sekolah dasar. Hasil pengujian kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Selain itu, produk pengembangan video interaktif berbasis Canva mendapatkan respon positif dari peserta didik dan guru. Kemudian media video interaktif berbasis Canva juga sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas enam sekolah dasar pada materi rotasi bumi. Namun temuan penelitian ini hanya dapat digeneralisasikan pada sekolah yang berada pada daerah perkotaan yang semua guru dan peserta didiknya familiar dengan teknologi Canva. Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan memfokuskan riset pada sekolah-sekolah daerah pinggiran agar temuan penelitian dapat memberikan sumbangan yang lebih dalam terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan pembelajaran IPA di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Almaghofi, F., & Sari, E. (2024). Pengembangan media vidio animasi untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 02 kota Semarang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 5093–5107. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12569/5741>
- Amelia, C. R., Usman, H., Angger Wardhani, P., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. (2024). Analisis kebutuhan media video animasi 3D berbasis blender pada mata pelajaran PPKN di Kelas V. *Jl. R.Mangun Muka Raya*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.8.1.1-10>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal huruf dan angka dengan model ADDIE. *Education and Development*, 9(4), 426–432. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3205>
- Ariawan, K. Y., Suartama, I. K., & Renda, N. T. (2023). Video animasi rotasi bumi dan akibatnya berbasis powtoon. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 38–46. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.52070>
- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2021). Penggunaan media quiziz sebagai sarana pengembangan berpikir kritis siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>
- Boli, M., Tobroni, & Faridi. (2024). Model pendidikan agama Islam integrasi-interkoneksi (Hikmah dan wisdom sebagai visi pendidikan masa depan). *Ibtida'iy: Jurnal Prodi PGMI*, 9(1), 55–65. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/ibtidaiy>

- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Davis, B., & Summers, M. (2015). Applying Dale's Cone of Experience to increase learning and retention: A study of student learning in a foundational leadership course. *QScience Proceedings*, 2015(4), 6. <https://doi.org/10.5339/qproc.2015.elc2014.6>
- Febriyanti, V., Santika, Y., Apriyanti, K. S., Safitriyanah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan video interaktif tentang nilai-nilai pancasila pada siswa sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10935–10948. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10735>
- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin, J. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar “Powtoon” bagi Guru PAUD. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 78–86.
- Ilham, M., & Desinatolia, R. (2022). Pemanfaatan media gambar animasi berbasis powerpoint untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 15(2), 100. <https://doi.org/10.31332/atdbwv15i2.5350>
- Ilham, M., & hardiyanti, W. E. (2020). The development of social studies learning devices with scientific method to improve critical thinking of elementary students on the topic of globalization. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1), 12–29.
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada pembelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Kamila, P. N., & Apriani, I. F. (2024). Pengembangan media powerpoint interaktif (pointter) pada konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 07(01), 156–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v7i1.21594>
- Kartika, Y. D., Egok, A. S., & Yuneti, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 111–118. <https://doi.org/10.53299/jppiv4i1.427>
- Kristiari, S. P., Cahyadi, F., & Suyitno. (2023). Pengembangan media video animasi pembelajaran IPA materi perubahan cuaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa berbasis Canva pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 78–84.
- Marzuki, I. (2024). Implementasi prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadarus Tarbawy*, 6(1), 91–97.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2010). *Techniques that reduce extraneous cognitive load and manage intrinsic cognitive load during multimedia learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511844744.009>
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan minat belajar akidah akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176–188. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>
- Ndruru, M. (2024). Kemampuan menyimak berita dengan menggunakan media audiovisual siswa. *KOHESI: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 21–31. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v4i2.1568>

- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Noramelia, N., Khairunnisa, Y., Istyadji, M., Prodi,), Ipa, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Lambung, U., Kalimantan, M., & Indonesia, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran modul elektronik terhadap partisipasi siswa pada materi bumi dan tata surya siswa smp kelas VII. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 525–534. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/.v6i2.4497>
- Permatasari, D., Latip, A., & Purnamasari, S. (2024). Implementasi media powtoon berbasis socio-scientific issues pada materi pencemaran lingkungan untuk meningkatkan kesadaran lingkungan siswa. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 9–17. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.80043>
- Piaget, J. (1966). The psychology of intelligence and education. *Childhood Education*, 42(9), 528–528. <https://doi.org/10.1080/00094056.1966.10727991>
- Pratidina, S. K., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan video animasi mengenal pokok pikiran sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2504–2516. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8522>
- Rahmi, R., Sucipto, S. D., Dewi, R. S., Puriani, R. A., & Tanjung, R. F. (2024). Pengembangan bahan ajar digital berbasis flipbook pada mata kuliah pembelajaran sosial emosional. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 8(1), 91–99. <https://doi.org/10.19109/es4yf244>
- Rizqulah, M. R., Yasin, F., Irsyadi, A., Komunikasi, F., & Muhammadiyah, U. (2023). Game edukasi bahasa Inggris pengenalan konsep preposition of place untuk siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Slawi. *Jurnal Darma Agung*, 31(5), 551–565. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v31i5.3750>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Syahrikal, Kaharuddin, & Kamaruddn. (2024). Efektivitas metode kisah dalam meningkatkan pemahaman moral mahasiswa pada pendidikan Islam. *Jurnal Al-Qiyam*, 5(1), 70–74.
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11241>
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis IPS siswa sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>