

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS SAINTIFIK DENGAN APLIKASI CANVA PADA TEMA PERUBAHAN CUACA KELAS III SD

Windy Rahmadhani¹, Nurmairina, S.Pd.i²,

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Wahsliyah Medan

[1windyrahmadhani@umnaw.ac.id](mailto:windyrahmadhani@umnaw.ac.id), [2nurmairina@umnaw.ac.id](mailto:nurmairina@umnaw.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop a product and determine the feasibility of a product and be able to find out student responses to scientific-based animated video media with the Canva application. This research also uses the Research and Development development model with the ADDIE model. The instrument used in this research is a questionnaire given to material expert validators, media experts, teachers and students. This research uses five stages, (1) Analysis stage, namely analyzing needs, media and material. (2) design stage, namely designing media according to needs. (3) development stage, which is making media according to the material that has been analyzed. The subjects in the study were material expert validators and media expert validators. Based on the results of the validation test, a percentage value of 95% from material experts and 88% from media experts was obtained. Which is where the percentage can be declared very valid / very feasible. (4). The implementation stage, namely testing the media directly to schools to get responses from teachers and students during learning. Based on the results of the data obtained from the teacher's response, the percentage score of 87% is categorized as very valid / very feasible and the student response of 19 students is at a percentage of 84% including in the feasible / valid category. While 6 other students are at a percentage of 16% included in the very valid category. These results state that scientific-based animated video learning media can provide new information, make it easier for students to understand the material, increase motivation, make it fun, and are easy to use. (5). The evaluation stage, at this stage it can be concluded that this scientific-based animated video media has very good quality and is feasible, so it can be used by teachers and students for learning.

Keywords: *Animated Video Media, Scientific, Canva, Weather Change*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk dan mengetahui kelayakan sebuah produk serta dapat untuk dapat mengetahui repons siswa terhadap media video animasi berbasis saintifik dengan aplikasi canva. Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan Research and Development dengan model ADDIE. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan lima tahapan, (1) Tahap analisis, yaitu analisis

kebutuhan, media dan materi. (2) tahap desain, yaitu merancang media sesuai dengan kebutuhan. (3) tahap pengembangan, yaitu membuat media sesuai dengan materi yang sudah dianalisis. Subjek dalam penelitian adalah validator ahli materi dan validator ahli media. Berdasarkan hasil uji validasi, di dapatkan nilai presentase 95% dari ahli materi dan 88% dari ahli media. Yang dimana presentase tersebut dapat dinyatakan sangat valid/sangat layak. (4). Tahap implementasi, yaitu mengujicobakan langsung media ke sekolah untuk mendapatkan respon dari guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari respon guru, didapatkan presentase nilai 87% dikategorikan sangat valid/sangat layak dan respon siswa dari 19 siswa berada pada presentase 84% termasuk dalam kategori layak/valid. Sementara 6 siswa lainnya berada pada presentase 16% termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *saintifik* dapat memberikan informasi baru, memudahkan siswa dalam memahami materi, menambah motivasi, meyenangkan, dan mudah digunakan. (5). Tahap evaluasi, pada tahap ini dapat disimpulkan bahwasanya media video animasi berbasis saintifik ini memiliki kualitas yang sangat baik dan layak, sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa untuk pembelajaran.

Kata kunci: Media Video Animasi, Saintifik, Canva, Perubahan Cuaca

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar bagi siswa Khaira (2021). Pendidik dalam hal ini harus lebih mengenalkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi kepada siswa, agar guru dan siswa belajar tidak berpatokan dengan buku saja. Salah satu teknologi media pembelajaran yang bisa digunakan adalah menggunakan aplikasi Canva.

Canva ini dapat membantu guru membuat seni yang nyata dari konten yang luas. Hal ini akan memberikan pengalaman yang baru bagi siswa saat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru, karena dimana biasanya siswa lebih tertarik belajar

dengan tampilan sebuah gambar, animasi ataupun video.

Pembelajaran dengan menggunakan video dapat dijadikan sumber belajar yang kreatif, karena video pembelajaran bisa menyampaikan konsep secara nyata dan memberikan pembelajaran secara tersusun Wisada & Sudarma, 2019). Media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang pas untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat Hikmah & Purnamasari (2017).

Media video animasi ini juga merupakan alat yang dapat membantu sebuah proses pembelajaran dan dapat merangsang pikiran serta motivasi siswa melalui ilustrasi pada gambar yang disertai dengan suara yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan. Hal ini sejalan juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Permata Puspita Hapsari & Zulherman pada jurnal *Basicedu* dengan judul “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa “ media terbukti valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran, dengan arti desain media pembelajaran tersebut disukai oleh siswa baik dari aspek kelengkapan ataupun tampilannya.

Berdasarkan data observasi yang telah dilakukan di SD PAB 23, peneliti menemukan permasalahan terkait media pembelajaran. Observasi dilakukan di kelas III pada saat melakukan pembelajaran dengan tema perubahan cuaca. Terdapat beberapa masalah pada saat proses pembelajaran diantaranya : kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa belum mendapatkan media pembelajaran yang variatif karena guru masih menggunakan buku cetak sebagai media dalam pembelajarannya. Dimana tidak semua materi bisa dijelaskan dengan menggunakan buku cetak saja, siswa juga memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya merangsang indera mata melainkan indera dengar yang dapat membawa

siswa kedalam dunia pembelajaran tersebut. Guru menggunakan metode ceramah yang dapat membuat siswa tidak terlalu aktif dalam diam dan lebih memperhatikan guru yang membuat siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar membuat pembelajaran hanya berpusat pada guru. Guru belum kreatifitas dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. Dalam proses pembelajaran belum menggunakan media video animasi dan kurangnya penjelasan.

Hal ini terjadi karena guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Sehingga membuat siswa kurang efektif dan kurang aktif dengan pembelajaran tersebut, membuat kelas menjadi kurang kondusif , dan membuat siswa menjadi ribut didalam kelas, mengobrol dengan teman yang membuat siswa kurang fokus pada saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dimana guru tersebut sudah menggunakan media pembelajaran, namun juga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, dengan pemahaman konsep yang mendasar sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengembangkan kemampuannya.

Salah satu yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yaitu dengan

mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis saintifik dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dengan berbasis saintifik juga memenuhi kebutuhan dari perbedaan kemampuan penguasaan materi oleh siswa dengan berbasis saintifik ini membuat interaksi guru dan siswa lebih banyak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi pembelajaran bisa dipahami oleh siswa secara cepat. Media video animasi yang akan peneliti gunakan, dibuat dengan aplikasi *canva*, dan dapat diakses siswa melalui HP atau laptop. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh, Parlindungan, Mahardika, dan Yuniar (2020) bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Melihat respon yang merasa terbantunya dengan video pembelajaran untuk pemahaman materi.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembuatan media video animasi ini yaitu menggunakan pendekatan saintifik karena media video animasi akan dirancang dan dimulai menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa, yang meliputi aspek mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Hal ini sejalan dengan salah satu penelitian Hidayati (2014), menyatakan bahwa melalui penerapan pendekatan saintifik terdapat 81,73% siswa merasa lebih memahami materi pembelajaran, dan

80,77% siswa berpendapat bahwa pendekatan ilmiah mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Saintifik* dengan Aplikasi *Canva* pada Tema Perubahan Cuaca kelas III SD”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang biasanya dikenal sebagai *R&D (Research and Development)*. Menurut Sugiyono, (2017) *Research and Development* mempunyai dua kata yakni *Research (Penelitian) & Development (Pengembangan)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Canva* pada tema perubahan cuaca dikelas III SD.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD PAB 23. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SD PAB 23. Objek dalam penelitian yaitu Media Video Animasi Berbasis *Saintifik* dengan Aplikasi *Canva* pada Tema Perubahan Cuaca yang telah dikembangkan. Instrument dalam penelitian ialah angket kuesioner. Angket yang digunakan adalah angket oleh validasi ahli materi,

validasi ahli media, respon guru dan siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada pengembangan media video animasi ini peneliti mengembangkan sebuah media video animasi berbasis saintifik dengan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD. Pada proses pengembangan ini peneliti melakukan 5 tahapan pengembangan dengan model ADDIE.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap pertama yaitu analisis, tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara sedikit kepada siswa untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Adapun analisis yang dilakukan seperti, analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui informasi keadaan dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Setelah melakukan analisis peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran yang digunakan dikelas, hal tersebut terjadi karena guru belum menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dikelas.

b. Analisis Kurikulum

Dalam penggunaan kurikulum, SD PAB 23 menggunakan kurikulum 2013 dengan sumber belajar menggunakan buku tematik terpadu. Pada penelitian ini dipilih tema perubahan cuaca dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Analisis Materi

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan Menyusun konsep-konsep yang akan diajarkan pada tema perubahan cuaca pada materi bahasa Indonesia. Pada materi ini memiliki capaian pembelajaran memahami ciri-ciri perubahan cuaca disekitar lingkungan tempat tinggal masing-masing. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media video animasi berbasis saintifik dengan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD untuk mengenalkan ciri-ciri perubahan cuaca agar memberikan pemahaman bagi siswa pada materi tersebut.

2. Design (Desain)

Tahap kedua yaitu design, tahapan ini mendesain produk media video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa pada saat penelitian.

1) Menyusun materi pembelajaran

Pada penelitian pengembangan ini materi yang di muat pada pengembangan media pembelajaran berbasis saintifik yaitu tema perubahan cuaca muatan bahasa indonesia di kelas III.

2) Pemilihan media

Pemilihan media ini di sesuaikan dengan analisis kebutuhan dan

analisis kurikulum, karena media berguna untuk membantu peserta didik dalam mencapai capaian dan tujuan pembelajaran.

3) Perancangan awal

Kegiatan awal yang di lakukan sebelum uji coba di lakukan dengan menyiapkan rancangan yaitu :

a. Pemilihan Format

Tahap pemilihan format ini merupakan langkah awal kegiatan untuk mendesain media pembelajaran berbasis saintifik pada tema perubahan cuaca yaitu:

1. Cover

Cover media pembelajaran ini di desain melalui aplikasi canva dengan semenarik mungkin.

2. Capaian dan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran berbasis saintifik pada tema perubahan cuaca ini dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih aktif sehingga siswa tidak merasa bosan. Karena di dalam media video tersebut terdapat pendekatan saintifik yang di dalam nya terdapat seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

3. Isi materi

Media pembelajaran video berbasis saintifik berisi ilustrasi animasi yang di sesuaikan dengan karakteristik siswa dan memberikan pengalaman secara langsung pada siswa melalui pendekatan saintifik, dengan tampilan yang akan disesuaikan dengan lingkungan sekitar.

b) Rancangan Instrumen

Rancangan instrumen ini meliputi instrumen validasi respon peserta didik. Ada beberapa komponen yang dikembangkan oleh peneliti dalam Menyusun media video animasi, berikut ini adalah komponen yang dikembangkan peneliti dalam penyusunan media video animasi berbasis *saintifik*.

Tabel 1. 1 Desain Media Video Animasi Berbasis Saintifik

Komponen dan Gambar	Keterangan
	Menampilkan cover halaman awal yang berisi: Nama, Npm, logo fakultas, dan program studi.
	Menampilkan kompetensi dasar
	Menampilkan indikator pembelajaran
	Menampilkan tujuan pembelajaran yang terdiri dari 3 tujuan pembelajaran.

	Menampilkan penyajian materi dengan pendekatan saintifik tahap pertama
	Menampilkan penyajian materi dengan pendekatan saintifik tahap kedua dan ketiga.
	Menampilkan penyajian materi dengan pendekatan saintifik tahap keempat.
	Menampilkan penyajian materi dengan pendekatan saintifik tahap kelima.

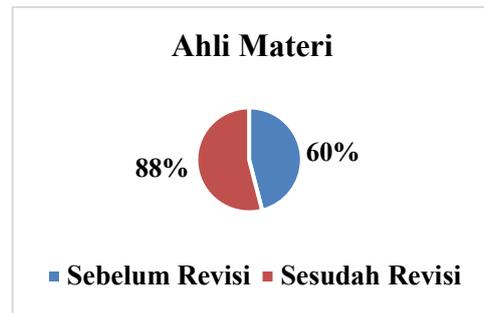
3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini, pengembangan media video animasi berbasis saintifik yang dilakukan oleh peneliti telah dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang. Kemudian peneliti melakukan validasi kepada dosen yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah peneliti mendapatkan masukan dan saran diketahui kelemahan yang dibuat oleh peneliti, dengan adanya masukan dan saran maka kelemahan tersebut diperbaiki agar memperkuat media yang dibuat oleh peneliti. Berikut hasil data ahli materi:

1. Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Ibu Dr. Cut Latifah Zahrani, M.Pd, selaku dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Wahliyah. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi. Hasil validasi materi dapat dilihat sebagai berikut :

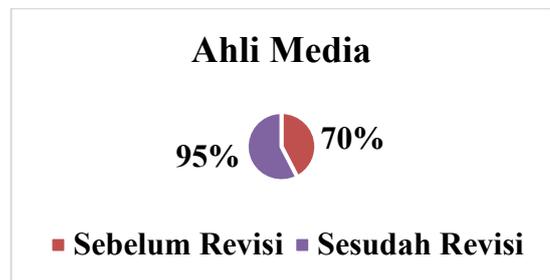
Gambar 1. Diagram Validasi Materi



2. Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh Bapak Rahmat Kartolo, S.Pd, M.Pd, Ph.D selaku dosen di Universitas Muslim Nusantara Al-Wahliyah. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media. Hasil validasi media dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 2 Diagram Validasi Media



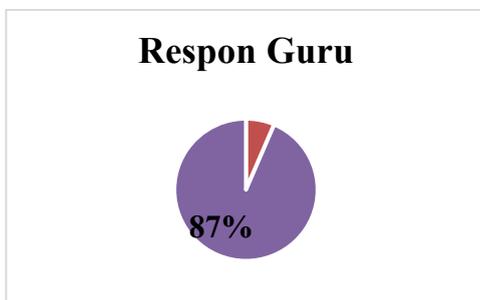
yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Implementation (Implementasi)

Pada saat pengimplementasiannya, peneliti memberikan angket

kepada guru supaya guru dapat memberikan responnya terhadap media pembelajaran tersebut. Pada lembar angket, telah disediakan pernyataan-pernyataan dengan penilaian 1-5. Berikut dapat dilihat hasil angket respon guru. Hasil implementasi media pada guru dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 1 Diagram Hasil Respon Guru



Hasil implementasi media pada dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 4 Diagram Hasil Respon Siswa

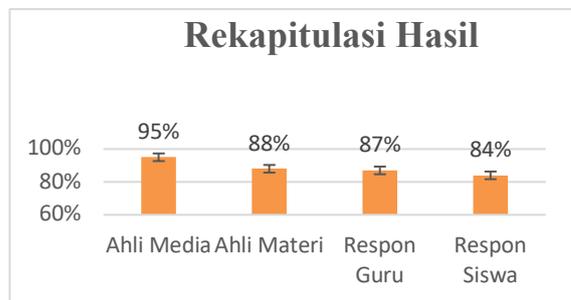


Hasil ini menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *saintifik* dapat memberikan informasi baru, memudahkan siswa dalam memahami materi, menambah motivasi, meyenangkan, dan mudah digunakan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam pengembangan ini yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk pembelajaran yang telah dikembangkan, berikut merupakan hasil presentase penilaian media video animasi berbasis *saintifik*:

Gambar 2 Diagram Rekapitulasi Hasil



Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi memperoleh hasil dengan presentase 88% dengan kategori "Sangat Layak". Uji validasi ahli media memperoleh hasil dengan presentase 95% dengan kategori "Sangat Layak". Dan angket respon guru memperoleh hasil dengan presentase 84%. Selanjutnya dari hasil validasi tersebut memperoleh hasil skor rata-rata 90,33% yang dapat dikatakan bahwa media video animasi berbasis *saintifik* dengan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca "Sangat layak/Valid" diuji cobakan oleh siswa kelas III SD. Dikatakan sangat layak dikarenakan hasil data yang memperoleh hasil nilai presentase sebesar 81%- 100%. Penilaian media video animasi berbasis *saintifik* dengan aplikasi canva pada tema perubahan di rata-ratakan nilai yang telah ditetapkan sebagai standar dari kelayakan media pembelajaran yang dapat digunakan

sebagai media pembelajaran dalam mata Pelajaran Tematik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riska Wahyuni dan Umar Darwis dengan judul Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Di Kelas IV SD. Hasil dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa media audio visual berbantuan aplikasi Canva mendapatkan presentase 83,17% yang di kategorikan “Sangat Layak/ Sangat Valid” digunakan dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, hasil penelitian lain dilakukan oleh Luh Putu Erliana Ayu Cahyani, I Gusti Agung Oka Negara dengan judul Pengembangan Video Animasi Muatan IPA Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V. Hasil dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa media pengembangan Video Animasi Muatan IPA Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V di kategorikan “Layak” digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari pengembangan media video animasi berbasis saintifik pada tema perubahan cuaca

menggunakan model ADDIE deang lima tahapan disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran video animasi berbasis *saintifik* dengan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD. Merupakan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik sehingga dengan adanya media pembelajaran ini materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan memiliki tujuan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas III. Pengembangan media tersebut memiliki maksud untuk memberikan pembelajaran yang bermakna dan dapat di pahami langsung oleh siswa untuk mengetahui bagaimana proses perubahan cuaca. Pengembangan media video animasi berbasis saintifik dengan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap diantaranya yaitu : Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
2. Desain pada tahap ini dalam merancang media video animasi berbasis *saintifik* dengan menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca. Pengembangan pada

tahap ini meliputi revisi produk dari hasil validasi kelayakan pada media video animasi menggunakan aplikasi canva dan data yang dikumpulkan berupa angket dari ahli materi dan ahli media.

3. Media video animasi berbasis saintifik ini dikembangkan dengan kualitas yang baik dan media yang dibuat ini layak digunakan siswa sebagai bahan ajar pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi kelayakan yang telah dilakukan oleh dosen ahli materi mendapatkan skor 88 % dan dosen ahli media mendapat skor 95 % dengan kategori "Sangat Layak"
4. Media pembelajaran video animasi berbasis saintifik dengan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD yang dikembangkan mendapatkan respon baik dari peserta didik. berdasarkan hasil respon peserta didik video animasi berbasis saintifik dengan aplikasi canva memperoleh skor 84%. Dari hasil tersebut peneliti mendapatkan data bahwa dari 25 siswa ada 19 siswa yang berada pada persentase 84% dapat memahami materi dengan sangat baik dan 6 siswa berada pada persentase 16% memahami materi dengan baik setelah penerapan media

video animasi berbasis saintifik menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD. Dari data tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwasanya penerapan media video animasi berbasis saintifik menggunakan aplikasi canva pada tema perubahan cuaca kelas III SD mampu meningkatkan pemahaman siswa materi perubahan cuaca kelas III SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, N. (2014). Pengaruh Penggunaan Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Titl 1 Smk Negeri 7 Surabaya Pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Sistem Kendali Elektromagnetik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3 (2).
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Khaira, H. (2021). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia*

(pp. 39-44). Medan: FBS
Unimed Press.

Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P.,
& Yulinar, D. (2020). Efektivitas
Media Pembelajaran Berbasis
Video Pembelajaran dalam
Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)
di SD Islam An-Nuriyah.
*Prosiding Seminar Nasional
Penelitian LPPM UMJ*, 2745-
6080.

Puspita Sari, G. P., & Zulherman.
(2021). Pengembangan Media
Video Animasi Berbasis
Aplikasi Canva untuk
Meningkatkan Motivasi dan
Prestasi Belajar Siswa.
Basicedu, 2384-2394.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,
Cetakan ke-24. Bandung:
Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Ke-26).
ALFABETA, cv.

Wahyuni, R., & Darwis, U. (2023).
Pengembangan Media Audio
Visual Berbantuan Aplikasi
Canva Dengan Pendekatan
Saintifik Pada Pembelajaran
Tematik Tema Indahnya
Keberagaman Di Negeriku Di
Kelas IV SD. *EduGlobal :
Jurnal Penelitian Pendidikan*,
222-229.