

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS BUDAYA BATAK  
MANDAILING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP  
MATEMATIKA MATERI LUAS PADA SISWA KELAS IV SD**

Helmalia Putri Ritonga<sup>1</sup>, Umar Darwis<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

<sup>1</sup>hthalmiaputritritonga@umnaw.ac.id , <sup>2</sup>umardarwis@umnaw.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to produce a product in the form of digital comic media assisted by Canva in learning Indonesian language materials that are shared or paid for fourth grade elementary school students. This research is a development research (Research and Development). This study uses a 4D development model which is an extension of Define, Design, Development and Dissemination. The instruments used in this study were questionnaires, test questions and documentation. The results of the validity of the material expert were getting a score/assessment of 96% from 10 statements and the results of the media expert validation were getting a score/assessment of 98% from 10 statements. This percentage is included in the "very feasible" criteria. The effectiveness of animated video media from the results of student responses got a score/assessment of 74% from 5 questions related to understanding the concept of mathematics on area material based on Batak Mandailing culture in grade IV of elementary school, this percentage is included in the "effective" criteria and the practicality of animated video media based on Batak Mandailing culture to improve students' abilities in the concept of mathematics on area material in grade IV of elementary school from the results of teacher responses got a score of 100% from 10 statements, this percentage is included in "very practical". The results of this study produced a product in the form of animated video media based on Batak Mandailing culture to improve students' abilities in the concept of mathematics on area material in grade IV of elementary school.*

*Keywords: animated video, canva, area of flat shapes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media komik digital berbantuan *canva* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket/kuesioner, soal test dan dokumentasi. Hasil kevalidan ahli materi yaitu

mendapatkan skor/penilaian 96% dari 10 pernyataan dan hasil validasi ahli media yaitu mendapatkan skor/penilaian 98% dari 10 pernyataan persentase ini termasuk kriteria “sangat layak”. Keefektifan media video animasi dari hasil respons siswa mendapatkan skor/penilaian 74% dari 5 soal pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman konsep matematika materi luas berbasis budaya batak mandailing pada kelas IV SD persentase ini termasuk kriteria “efektif” dan Kepraktisan media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas pada kelas IV SD dari hasil respons guru mendapatkan skor 100% dari 10 pernyataan persentase ini termasuk kriteria “sangat praktis”. Hasil dari penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas pada kelas IV SD.

Kata Kunci: *video animasi, canva, luas bangun datar*

## **A. Pendahuluan**

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Napitupulu, S, & Diah A. (2020) mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan nilai dan perilaku seseorang untuk keadaan yang lebih baik. Menurut Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022) mengatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang

kehidupan di masa yang akan datang. Belajar dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan aspek kognitif dan perubahan aspek motorik yang dikembangkan melalui interaksi antara guru dengan siswa secara sadar dan langsung tanpa paksaan.

Matematika adalah sebuah muatan mata pelajaran yang wajib di jenjang SD. Selain itu matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di semua jenjang pendidikan, mulai dari jenjang SD bahkan juga di jenjang perguruan tinggi. Sebagai muatan pelajaran tentunya matematika sangat penting diajarkan dengan proses yang melibatkan siswa sehingga di dalam proses pembelajaran mempunyai kesan yang jauh lebih menarik serta bermakna. Menurut pendapat dari

Evi, T., & Indarini, E. (2021) pembelajaran matematika merupakan salah satu. pembelajaran yang dapat membangun pemikiran logis, terstruktur, dan kreatif. Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto, S. (2021) matematika di SD bertujuan untuk membentuk kemampuan berupa konseptual, pemahaman, keterampilan prosedural, komunikasi, penalaran serta penyelesaian masalah. Santosa, dkk, (2019) mengungkapkan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam semua aspek kehidupan, (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, (3) sarana komunikasi yang kuat, ringkas, dan jelas, (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, akurasi, dan kesadaran ruangan, dan (6) memberikan kepuasan atas upaya pemecahan masalah yang menantang. Menurut Sukmawarti & Lestari, (2021) inovasi-inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif,

kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia.

Realitanya pada proses pembelajaran matematika masih ditemukan beberapa permasalahan yaitu, peserta didik masih menganggap matematika merupakan pembelajaran yang sulit untuk dipahami. Sejalan dengan pendapat Sukmawarti & Julina, A (2020) mengatakan bahwa indonesia berada pada kategori yang masih banyak perlu perbaikan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 060823 Medan Amplas, ditemukan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung siswa merasa jenuh, bosan, dalam proses pembelajaran siswa masih merasa kesulitan dalam mata pelajaran matematika. Proses pembelajaran matematika di kelas IV kurang memanfaatkan media pembelajaran. Sukmawarti dkk., (2021) Inovasi-inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia. Hal ini sejalan

dengan pendapat Dasopang, S & Darwis, U. (2023) salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan guru hanya bersumber dari buku paket yang cenderung penyajian materinya terlalu banyak dan kurang menarik bagi siswa. Dalam proses pembelajaran dikelas guru tampak belum menggunakan media video animasi untuk menarik serta menunjang proses pembelajaran matematika materi luas bangun datar. Danis, dkk (2022) mengatakan bahwa kebanyakan guru menyampaikan materi secara abstrak yang menyebabkan multitafsir, seharusnya guru mampu menyajikan lebih nyata dengan bantuan multimedia pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep bangun datar.

Selain itu sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran pada materi luas bangun datar belum melibatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap pengenalan konsep luas. Sumber belajar yang digunakan belum berbasis budaya maka dari itu

diperlukan media pembelajaran matematika yang seperti media video animasi berbasis budaya batak mandailing materi luas bangun datar. Pada hakekatnya matematika merupakan teknologi simbolis yang tumbuh pada keterampilan atau aktivitas lingkungan yang bersifat budaya. Oleh karena itu, matematika seseorang dipengaruhi oleh latar budayanya, karena yang mereka lakukan berdasarkan apa yang mereka lihat dan rasakan. Budaya akan mempengaruhi perilaku individu dan mempunyai peran yang besar pada perkembangan pemahaman individual, termasuk pembelajaran matematika. Penelitian kali ini mengenai budaya mandailing yang terdiri dari rumah adat bagas godang dan pakaian adat mandailing.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membuat siswa memahami konsep matematika. Sukmawarti dan Hidayat (2021) mengatakan bahwa sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Berdasarkan permasalahan yang ada di SD Negeri 060823 Medan Amplas, maka penelitian ini akan

mengembangkan media video animasi. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit dimengerti. Media video animasi berbasis budaya mandailing dapat menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas pada kelas IV SD”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Model penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli media yaitu dosen dan siswa untuk mengetahui respon terhadap

kelayakan pengembangan media video animasi. Objek dari penelitian ini adalah media video animasi berbasis budaya batak mandailing. Waktu penelitian produk berupa media video animasi berbasis budaya batak mandailing yang akan dikembangkan yaitu pada semester genap tahun 2024/2025. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket, test, dan dokumentasi. Pada teknik analisis data menguji uji validasi, keefektifan dan kepraktisan.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang mengangkat unsur budaya lokal, khususnya budaya Batak Mandailing, guna meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD kelas IV pada materi luas bangun datar. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang dirancang secara sistematis untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis.

Pada tahap uji validitas, instrumen penilaian media divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil

validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata skor Aiken's V sebesar 0,98, sedangkan dari ahli media sebesar 0,98, yang keduanya masuk dalam kategori "Sangat Valid". Sementara itu, hasil penilaian dari guru sebagai pengguna media menunjukkan skor maksimal, yaitu 1,00 atau 100%, mengindikasikan bahwa media ini sangat layak dan sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, hasil uji keefektifan yang dilakukan melalui angket respon siswa menunjukkan bahwa 74% siswa merespon positif, dan media dinyatakan efektif berdasarkan kategori penilaian. Dengan kata lain, tujuan penelitian untuk menghasilkan media yang valid, efektif, dan praktis telah tercapai sepenuhnya. Media ini dinilai mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar, mempermudah pemahaman konsep matematika, dan sekaligus memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal yang jarang diangkat dalam pembelajaran konvensional.

## **Pembahasan**

**1. Bagaimanakah kevalidan media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika**

## **materi luas pada kelas IV SD ?**

Berdasarkan penilaian ahli materi dapat diketahui bahwa kualitas media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas kelas IV mendapatkan skor 96% dari 10 pernyataan. media video animasi berbasis budaya batak mandailing yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan dari ketiga aspek yang dinilai yaitu 1) fungsi media video, 2) visual media dan 3) audio media. Hasil validasi ahli media kedua sudah dilakukan perbaikan/revisi, penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria "sangat layak". video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di kelas IV SD.

**2. Bagaimanakah keefektifan**

**media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas pada kelas IV SD?**

Hasil respon siswa terhadap video animasi berbasis budaya batak mandailing mendapatkan persentase 74% dengan kategori “efektif”. Video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas yang dikembangkan sudah efektif dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di kelas IV SD.

**3. Bagaimanakah kepraktisan media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas pada kelas IV SD?**

Berdasarkan dari ketiga aspek yang dinilai yaitu 1) kelayakan materi/isi, 2) kelayakan bahasa dan 3) kelayakan tampilan dan penyajian. Hasil respons guru secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 100%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat praktis”. Video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan

kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas yang dikembangkan sudah sangat praktis dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di kelas IV SD.

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Kelayakan media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas pada kelas IV SD dari hasil validasi ahli materi yaitu bapak Saiful Bahri, S.Pd., M.Pd mendapatkan skor/penilaian 96% dari 10 pernyataan dan hasil validasi ahli media yaitu Ibu Darmina Eka Sari Rangkuti, M.Pd mendapatkan skor/penilaian 98% dari 10 pernyataan. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak”.
2. Keefektifan media video animasi dari hasil respons siswa mendapatkan skor/penilaian 74% dari 5 soal pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman konsep matematika materi luas berbasis budaya batak mandailing pada kelas IV SD. Persentase ini

termasuk kriteria “efektif” dan Kepraktisan media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas pada kelas IV SD dari hasil respons guru mendapatkan skor 100% dari 10 pernyataan Persentase ini termasuk kriteria “sangat praktis”.

3. Hasil dari penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media video animasi berbasis budaya batak mandailing untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep matematika materi luas pada kelas IV SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 1–7. <https://www.researchgate.net/publication/333293321>
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan. (2022). Pedoman Penilaian Buku Pendidikan. <https://www.ikapi.org/wp-content/uploads/2022/08/Peraturan-kabadan-tentang-pedoman-penilaian-NOMOR-039HP2022.pdf>
- Chusna, P. dkk (2022). Pengembangan media *treasure hunt* pada pembelajaran matematika Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Nglegok Blitar. *Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*. P.ISSN: 2723-4932 E/ISSN: 2723-7893 Vol. 3 No. 1. Hal. 79-91.
- Dasopang, S & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 02 Nomor 3. <https://jurnalp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>
- Davita, P. W. C., Nindiasari, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis Siswa. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian dan Pengajaran Matematika*, 2(2), 101–112. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v2i2.8892>
- Dikdasmen, D. (2004). Peraturan No 506/C/PP/2004 Tanggal 11 November Tentang Penilaian Perkembangan Anak Didik di SMP. Depdiknas.
- Evi, T., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 385-395
- Fatimah, dkk (2020). Pengembangan Media Katela untuk Operasi Hitung Perkalian pada Siswa 2 Sekolah Dasar. *Jurnal*



- Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 526-532.
- Gusmania, Y., & Agustyaningrum, N. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Trigonometri. 2, 123–132.
- Hasan, dkk. (2021) *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah. ISBN 978-623-96623-8-7.
- Khayroiyah, S & Sukmawarti (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Sebagai Daya Dukung Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, Volume 2 No. 1. 190 -196
- Landong, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Jejak Pustaka. Yogyakarta.
- Landong, A. (2023). *Penelitian Sekolah Dasar*. Jejak Pustaka. Yogyakarta
- Landong, A. (2023). *Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar*. Jejak Pustaka. Yogyakarta
- Lobo, T. (2019). Pembuatan Game Aritmatika Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Bilangan Kelas IIA SD Kristen Citra Bangsa. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika*, 1(1), 63-67.
- Nanda Yulia Fitri & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Geometri Berbantuan Software Geogebra Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Koordinat Untuk Mempermudah Siswa Kelas V. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 2 No 1
- Napaphun, V. (2012). *Relational Thinking: Learning Arithmetic in Order to Promote Algebraic Thinking*. *Journal of Science and Mathematics*, 35(2), 84-101.
- Napitupulu, S, & Diah A. (2020). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 1. No. 2
- Napitupulu, S., dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan metode steam terhadap kemampuan proses belajar matematika sekolah tingkat dasar. *jurnal ilmu pendidikan (JIP)*, 3(2), 2301-7740.
- Nurfadilah, P., & Afriansyah, E. A. (2022). Analisis Gesture Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 14–29.
- Nursyeli, F., & Puspitasari, N. (2021). Studi Etnomatematika pada Candi Cangkuang Leles Garut Jawa Barat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 327–338.  
<https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1265>
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan Articulate Storyline 3 pada kelas IV SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2).

- Putri, dkk (2020). Pengaruh permainan treasure hunt terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol.4 No. 1 Juni 2020 page 118-130
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572.
- Rofiah, Nuzulul. (2017). Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Melalui Metode Permainan Treasure Hunt. (Tesis). Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Sukmawarti & Julina, A (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* Volume 5.
- Sinta, S., & Hasanah. (2023). Pengembangan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran tematik tema perkembangan teknologi di kelas III SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(3).
- Sukmawarti & Lestari (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berorientasi Problem Solving Pada Pembelajaran Soal Cerita Geometri Di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* Volume 1, No 1.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18.  
<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>
- Syahrul, S., & Nur'aeni, E. L. (2018). Desain Didaktis Pembelajaran Matematika Konsep Perkalian Berbasis Permainan Congkak di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 206- 216.
- Yanti, R., Laswadi, L., Ningsih, F., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Penerapan pendekatan saintifik berbantuan geogebra dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 180–194.  
<https://doi.org/10.26877/aks.v10i2.4399>
- Wahyuni, R & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 02 Nomor 2