

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
APLIKASI CANVA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA SUMATERA
UTARA DI KELAS IV SD**

¹Rutmay Prina Br Sembiring, ²Juliandi Siregar, ³Sutikno, ⁴Arrini Shabrina Anshor
^{1,2,3,4} PGSD FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

¹ rutmayprinabrsembiring@umnaw.ac.id, ² juliandisiregar77@umnaw.ac.id, ³
sutikno@umnaw.ac.id, ⁴ arrinishabrinaansbhor@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in the form of animated videos assisted by the Canva application on the material of cultural diversity of North Sumatra, as well as to determine the level of feasibility and responses of teachers and students to the use of these media in learning science grade IV Elementary School. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The test subjects in this study were fourth-grade students of SD Negeri 060825 Medan Area. The results of validation by experts showed that the developed media obtained a score of 91% from material experts, 96% from media experts, and 95% from language experts with a very feasible category. In addition, the results of the response questionnaire showed that teachers gave a score of 96% and students 95% with a very feasible category. Based on these results, it can be concluded that the animated video learning media assisted by the Canva application on the material of cultural diversity of North Sumatra is declared very feasible to be used in the learning process.

Keywords: *Animated Video, Canva, Cultural Diversity of North Sumatra*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbantuan aplikasi Canva pada materi keberagaman budaya Sumatera Utara, serta mengetahui tingkat kelayakan dan respon guru serta siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 060825 Medan Area. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor 91% dari ahli materi, 96% dari ahli media, dan 95% dari ahli bahasa dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil angket respon menunjukkan bahwa guru memberikan skor 96% dan siswa sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan

aplikasi Canva pada materi keberagaman budaya Sumatera Utara dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Video Animasi, Canva, Keberagaman Budaya Sumatera Utara

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam hidup manusia, karena berperan dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan serta potensi yang dimiliki setiap individu. Tidak hanya penting, tetapi juga perlu dimulai sejak usia dini. Dengan pendidikan, akan lahir generasi penerus bangsa yang mampu menghadapi tantangan era globalisasi. Pernyataan tersebut sesuai dengan (Niawati & Sujarwo, 2022). Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang untuk membentuk cara berpikirnya serta mampu mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Menurut (Rangkuti & S, 2022), pendidikan merupakan cara untuk membantu manusia memperoleh pengetahuan yang berguna dalam kehidupan masa depan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia Pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi sebagai media

pembelajaran (Hidayat, et al., 2021). Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 7 yang menyatakan bahwa cara mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan merancang strategi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang berkualitas. Caranya adalah dengan memberi kesempatan bagi siswa untuk menerapkan materi dalam konteks nyata, mendorong interaksi dan partisipasi aktif siswa, mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang ada, serta menggunakan perangkat teknologi dan komunikasi. Sejalan dengan pendapat (Sukmawarti, 2021) di era modern ini teknologi berkembang di berbagai bidang seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Kemudian (Sukmawarti et al., 2022) menyatakan bahwa kemajuan teknologi ini tentunya harus diimbangi dengan kualitas sumber daya manusianya. Peningkatan sumber daya ini tidak terlepas dari peran pendidik. Menurut (Khayorah, et al., 2021) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini

juga berdampak pada dunia pendidikan. Menurut (Nurmairina, 2023) penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Dalam konteks tersebut, pendidik memegang peranan yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Pernyataan tersebut sesuai dengan (Chumairah, 2023) penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Menurut (Karin & Sujarwo, 2023) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan, khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran lebih efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurmairina et al., 2024).

Menurut (Silalahi, 2023), Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, serta mendorong terjadinya proses pembelajaran yang lebih optimal.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Sekolah Dasar, siswa mempelajari berbagai materi yang berkaitan dengan lingkungan alam dan sosial, salah satunya adalah keberagaman budaya. Materi keberagaman budaya Sumatera Utara memiliki peran penting karena dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mencerminkan lingkungan sosial serta budaya tempat mereka tumbuh. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengenal, memahami, dan menghargai berbagai bentuk budaya daerah sebagai bagian dari identitas bangsa. Namun, karena materi ini kaya akan unsur visual seperti pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan adat istiadat, penyampaian yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks sering kali membuat siswa

kesulitan memahami materi secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah dasar, ditemukan permasalahan diantaranya (1) Beberapa siswa kurang menyukai mata pelajaran IPAS. (2) Cara mengajar guru masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan bergantung pada buku teks. (3) Guru belum memanfaatkan teknologi sebagai Media pembelajaran, sehingga media yang digunakan masih terbatas pada papan tulis dan buku cetak. (4) Proses pembelajaran menjadi kurang menarik. (5) Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern (Naibaho & Nurjannah, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbantuan aplikasi Canva pada materi keberagaman budaya Sumatera Utara. Pengembangan media ini memiliki unsur kebaruan

yaitu pada integrasi muatan kearifan lokal Sumatra utara ke dalam video animasi pembelajaran IPAS yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi secara visual dan menarik, tetapi juga menghadirkan nilai-nilai budaya daerah yang dekat dengan kehidupan siswa.

Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pengembangan video animasi karena mudah digunakan serta menyediakan berbagai template menarik yang mendukung kreativitas guru. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Sardillah & Napitupulu, 2024) Canva adalah aplikasi yang menawarkan beragam desain termasuk dalam dunia Pendidikan sehingga dapat mempermudah guru-guru melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva pada materi keberagaman budaya Sumatera Utara dalam mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta meningkatkan minat dan pemahaman

siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan (Landong, 2024).

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2019), model ADDIE merupakan model pengembangan desain pembelajaran (instructional design) yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Pada penelitian pengembangan ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi.

Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbantuan aplikasi Canva ini meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran (guru kelas IV), serta siswa kelas IV SD Negeri 060825 Medan Area.

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS dengan materi

keberagaman budaya Sumatera Utara untuk siswa kelas IV di SD Negeri 060825 Medan Area.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap, tepatnya pada bulan Februari tahun ajaran 2026.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala pengukuran berupa skala Likert. Menurut (Hamzah et al., 2021) mengatakan bahwa skala likert yaitu digunakan untuk mengukur indikator, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, respon guru dan siswa untuk digunakan sebagai instrumen kelayakan produk dalam penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan jawaban berbentuk ceklis (✓).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket dan dokumentasi. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas bersama guru, dengan melakukan pengamatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari hasil pengamatan yang dikumpulkan. Angket digunakan untuk

memperoleh data dari kegiatan validasi ditunjukkan pada validator, baik ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan siswa. Dimana di dalam angket ini merupakan seperangkat pernyataan yang akan dijawab. Dokumentasi digunakan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data sebagai bukti penelitian di lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2015). Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran. Data respon guru dianalisis untuk mengetahui kemudahan guru dalam menggunakan media video animasi, sedangkan data respon siswa dianalisis untuk mengetahui daya tarik media serta kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Adapun tahapan dalam model ADDIE pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pertama yaitu analisis, Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan apa saja yang akan dikembangkan serta apakah pengembangan tersebut mampu memenuhi tujuan yang ditetapkan. Media yang dikembangkan pada tahap ini adalah media video animasi canva. Dalam tahap ini terdapat beberapa aspek yang dianalisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, serta analisis peserta didik.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap kedua yaitu desain, tahap perancangan merupakan tahap berikutnya setelah tahap analisis. Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang sebuah media pembelajaran berupa video animasi pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Sumatera Utara. Perancangan meliputi menyusun materi pembelajaran, pemilihan media, perancangan awal seperti pemilihan format, cover, capaian dan tujuan pembelajaran dan isi materi.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Sumatera Utara, media tersebut dibuat sesuai dengan desain yang telah dirancang. Setelah itu, media tersebut akan diuji kevalidannya oleh validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah memperoleh kategori layak dari validator, media kemudian diuji cobakan kepada guru kelas IV sebagai responden. Selanjutnya, kevalidan media tersebut diukur melalui pengisian angket oleh pengguna.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap implementasi, dilakukan uji coba di kelas IV SDN 060825 Medan Area. Tujuan dari tahap implementasi ini yaitu untuk mengetahui respon pengguna terhadap media video animasi yang telah dikembangkan. Setelah proses pembelajaran berlangsung guru dan siswa diberikan angket respon terhadap media video animasi tersebut.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir pada model pengembangan ADDIE, tahap evaluasi merupakan proses menganalisis media yang digunakan pada saat penerapannya, terutama untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan yang ada. Tujuan evaluasi ini adalah untuk menilai kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli dan respon pengguna, serta menentukan perlu atau tidaknya revisi terhadap produk yang dikembangkan. Jika produk tersebut dinilai sudah memenuhi standar tanpa perlu revisi, maka produk tersebut dianggap layak untuk digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di SD Negeri 060825 Medan Area. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva pada materi keberagaman budaya Sumatera Utara. Hasil penelitian yang diperoleh meliputi hasil validasi media, hasil validasi materi, hasil validasi bahasa, hasil respon guru dan hasil respon siswa.

1. Hasil Validasi Produk

Tabel 1 Validasi Produk

No	Aspek Penilaian	Persentase %	Kriteria Kelayakan
1	Ahli Media	96%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	91%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	95%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi secara keseluruhan diatas menunjukkan bahwa hasil media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak digunakan di sekolah dasar.

2. Hasil Respon Guru

Tabel 2 Hasil Respon Guru

Aspek Penilaian	Persentase %	Kriteria Kelayakan
Guru	96%	Sangat Layak

Dari hasil angket respon guru terhadap media video animasi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Sumatera Utara di kelas IV SD yang dikembangkan mendapat kriteria sangat layak digunakan di sekolah dasar.

3. Hasil Respon Siswa

Tabel 3 Hasil Respon Siswa

Aspek Penilaian	Persentase %	Kriteria Kelayakan
-----------------	--------------	--------------------

Siswa	95%	Sangat Layak
-------	-----	--------------

Dari hasil angket respon siswa terhadap media video animasi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Sumatera Utara di kelas IV SD yang dikembangkan mendapat kriteria sangat layak digunakan di sekolah dasar.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva pada pelajaran IPAS materi keberagaman budaya Sumatera Utara di kelas IV Sekolah Dasar" dinyatakan dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan. Seluruh validator ahli memberikan penilaian serupa, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, dari hasil angket respon guru terhadap media video animasi berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS materi

keberagaman budaya Sumatera Utara di kelas IV SD yang telah dikembangkan mendapat kriteria Sangat Layak digunakan di sekolah dasar.

Hasil dari respon siswa terhadap media video animasi berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Sumatera Utara di kelas IV SD yang telah dikembangkan mendapat kriteria Sangat Layak digunakan di sekolah dasar.

E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*), produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva pada materi keberagaman budaya Sumatera Utara di kelas IV SD telah berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan),

Development

(Pengembangan),

Implementation (Penerapan),

dan *Evaluation* (Evaluasi).

Media video animasi yang dihasilkan memiliki beberapa keunggulan, yaitu selain memiliki tampilan yang menarik, juga dapat digunakan secara umum maupun individu, serta fleksibel dalam penggunaannya karena dapat diputar sesuai kebutuhan, diulang-ulang, serta dapat diperlambat maupun dipercepat sesuai dengan keinginan pengguna.

2. Kelayakan media pembelajaran Video animasi berbantuan aplikasi Canva pada materi keberagaman budaya Sumatera Utara di kelas IV SD, dapat dilihat dari hasil penilaian para ahli, validator ahli media memberikan skor 96% dengan kriteria "Sangat Layak", validator ahli materi memberikan skor 91% dengan kriteria "Sangat Layak", validator ahli bahasa memberikan skor 95% dengan kriteria "Sangat Layak" Dapat di

simpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva yang telah peneliti kembangkan "Sangat Layak" di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 060825 Medan Area.

3. Selain itu, hasil respon guru sebesar 96% dan respon siswa sebesar 95% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bersifat praktis, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi berbantuan aplikasi Canva sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi keberagaman budaya Sumatera Utara di kelas IV SD.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva

- sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman budaya Sumatera Utara, karena terbukti dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan inovatif.
 3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi lain atau melakukan penelitian lanjut mengenai pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.
- (2021). Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Perkebunan Nusantara XIII Pabrik Minyak Sawit Paser Belengkong. *Manajerial*, 8(01), 22.
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), 1-6.
- Karin, K., & Sujarwo, S. (2023). Pengembangan e-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(2), 129-141.
- Khayroiyah, S., Napitupulu, S., & Desniarti. (2021). Penerapan Pembelajaran Berani Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Matematika SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 77-85.
- Landong, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur 3D Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III SDN 060925 Medan Amplas. 4291-4301. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Naibaho, R. A. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi* (Doctoral dissertation, UMN AL-WASHLIYAH 69 PGSD 2022).
- Niawati, D., & Sujarwo, S. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Aktivitas pada Mata Pelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 608-615.
- Nurmairina. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*

DAFTAR PUSTAKA

- Anhari Naibaho, R., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 04(2), 160–171.
- Chumairah, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Bagi Siswa SD.
- Hamzah, A., Wahyudi, W., & Eliana, E.

Dan Konseling, 5(2).

Konseling (JPDK), 4(4), 886-894.

Nurmairina, N., Mardhatillah, M., Hasanah, H., Lestari, N., & Siregar, N. (2024). Analysis of the Application of the Problem Based Learning Model in Multi-Grade Teaching Courses (PKR) at PGSD UMN Al Washliyah Medan. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 5(3), 145–152.

Rangkuti, C., & S, S. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 593–600.

Sardillah, W., & Napitupulu, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komat (Komik Matematika) Berbasis Canva Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 060923.

Silalahi, B. R. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ArticulateStoryline 3 Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115-125.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmawarti. (2021). The application of augmented reality in elementary school education A aplicação da realidade aumentada no ensino fundamental La aplicación de la realidad aumentada en la educación primaria. *Research, Society and Development*, 2021(1), 1–6.

Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan*