

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN CANVA
BERBASIS SEJARAH LOKAL “TENGKU AMIR HAMZAH” UNTUK
SISWA KELAS IV SDN 056635 AIR HITAM**

Theresia Lasmaida Br Siahaan¹, Rapita Aprillia², Cut Kumala Sari³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Samudra

¹theresialasmaida789@gmail.com, ²rapitaaprilia@unsam.ac.id,

³cutkumalasari79@unsam.ac.id

ABSTRACT

The limited integration of local history into Social and Natural Sciences (IPAS) learning at the elementary school level highlights the need for more contextual learning media. This Research and Development (R&D) study aims to develop Canva-assisted instructional video media based on the local history of Tengku Amir Hamzah, while also evaluating its validity and practicality. Utilizing the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), this research involved fourth-grade students at SDN 056635 Air Hitam as subjects. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The validation results indicated that the developed media was categorized as "highly valid," based on assessments from material experts (98%), language experts (98%), and media experts (90%). Furthermore, the practicality test achieved a 100% response rate from teachers and 90% from students, both falling into the "highly practical" category. It can be concluded that this Canva-based instructional video media is highly valid, practical, and feasible for implementation in fourth-grade elementary school IPAS learning.

Keywords: *Instructional Video, Canva, Local History, Tengku Amir Hamzah*

ABSTRAK

Terbatasnya integrasi sejarah lokal dalam pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar mendorong perlunya media pembelajaran yang lebih kontekstual. Penelitian Research and Development (R&D) ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah berbantuan aplikasi Canva, sekaligus menguji tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, Disseminate), penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SDN 056635 Air Hitam sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran angket. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berkategori “sangat valid” berdasarkan penilaian ahli materi (98%), ahli bahasa (98%), dan ahli media (90%). Selain itu, uji praktikalitas memperoleh respons 100% dari guru dan 90% dari siswa, yang keduanya masuk dalam kategori “sangat praktis”. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva ini sangat valid, praktis, dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Media video pembelajaran, Canva, Sejarah Lokal, Tengku Amir Hamzah*

A. Pendahuluan

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang kontekstual, berpusat pada peserta didik, serta mampu menghubungkan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Salah satu upaya mewujudkan pembelajaran yang kontekstual adalah dengan memanfaatkan sejarah lokal sebagai sumber belajar sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep pembelajaran, tetapi juga mengenal lingkungan sosial, budaya, dan sejarah daerahnya sendiri. Pembelajaran yang demikian diharapkan mampu menumbuhkan karakter, identitas, serta rasa cinta terhadap budaya lokal sejak usia sekolah dasar.

Dalam implementasinya, kurikulum berfungsi menetapkan prioritas pendidikan sekaligus menjadi acuan standar pelaksanaan proses pembelajaran pada setiap jenjang Pendidikan (Sukirno & Aprilia R, 2019). Salah satu bentuk penerapan Kurikulum Merdeka diwujudkan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menggabungkan

konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kesatuan pembelajaran. Pengintegrasian tersebut dilakukan karena IPA berfokus pada fenomena lingkungan alam, sedangkan IPS berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat sehingga keduanya saling melengkapi dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap kehidupan sehari-hari (Putra et al., 2024).

Pendidikan merupakan instrumen penting yang menentukan kemajuan generasi penerus bangsa guna mencapai tujuan pembangunan nasional (Wurjani et al., 2019). Sebagai bagian dari evolusi budaya manusia yang terus mengalami transformasi (Ayudia, 2022), pendidikan di sekolah dasar dituntut mampu membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.

Perkembangan era digital menuntut setiap jenjang pendidikan untuk mengintegrasikan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan peserta didik lebih siap menghadapi tantangan abad ke-21 (Sari et al., 2024). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran membantu proses penyampaian materi kepada peserta didik sehingga informasi yang diberikan lebih mudah dipahami. Hal tersebut didukung oleh penyajian yang menarik, interaktif, serta menyesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik. Pengintegrasian teknologi dalam media pembelajaran mampu mendukung peningkatan motivasi belajar serta kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. (Mulyahati et al., 2025).

Media video pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang efektif karena mampu mengombinasikan unsur gambar, teks, audio, animasi, dan video secara terpadu sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara

lebih konkret. Salah satu aplikasi yang mendukung pengembangan media tersebut adalah Canva karena menyediakan berbagai fitur yang memudahkan guru dalam mendesain video pembelajaran secara kreatif dan interaktif (Sari et al., 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video dan Canva memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022) membuktikan bahwa kegiatan lokakarya pengembangan video pembelajaran berbasis kearifan lokal berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Penelitian (Lisdiyanti et al., 2024) menghasilkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal Palembang yang memperoleh kategori sangat valid dan sangat menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya, penelitian (Nanda et al., 2025) berfokus pada pengembangan video animasi berbantuan Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut layak

digunakan karena memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Tangkilisan et al. (2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis mobile yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Oleh karena itu, media tersebut dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Candrasiwi et al., 2023) menghasilkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media tersebut mampu membantu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual bagi peserta didik.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian tersebut masih ditemukan beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*). Pertama, penelitian sebelumnya lebih banyak mengembangkan media pembelajaran berbasis video maupun Canva pada materi Pendidikan Pancasila, Prakarya, kenampakan alam, cerita rakyat, dan kearifan lokal

secara umum. Kedua, penelitian yang mengintegrasikan sejarah lokal sebagai sumber belajar dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar masih sangat terbatas. Ketiga, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media video pembelajaran berbantuan Canva berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah sebagai sumber belajar IPAS bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Padahal, pengenalan sejarah lokal merupakan bagian penting dalam membangun identitas budaya peserta didik sekaligus mendukung implementasi pembelajaran kontekstual sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 056635 Air Hitam pada mata pelajaran IPAS Bab 5 Topik A menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih berfokus pada tokoh-tokoh nasional dengan menggunakan media berupa poster dan buku ajar. Materi mengenai sejarah lokal Kabupaten Langkat belum pernah disampaikan karena belum tersedia media pembelajaran yang memuat tokoh sejarah daerah. Akibatnya, sebagian besar peserta didik belum

mengenal tokoh sejarah dari daerah tempat tinggalnya sendiri sehingga pembelajaran belum sepenuhnya mengaitkan materi dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik.

Selain itu, hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas IV memiliki kecenderungan gaya belajar audio visual. Pemanfaatan berbagai unsur multimedia, seperti gambar, suara, animasi, dan video, mampu membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi sejarah lokal secara lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran berbantuan Canva karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia ke dalam satu media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini

terletak pada pengembangan media video pembelajaran berbantuan Canva yang mengintegrasikan sejarah lokal Tengku Amir Hamzah sebagai tokoh nasional asal Tanjung Pura, Kabupaten Langkat ke dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada cerita rakyat, kenampakan alam, Pendidikan Pancasila, multimedia interaktif, maupun pelatihan guru, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang memadukan teknologi Canva dengan muatan sejarah lokal sehingga menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran berbantuan Canva berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD Negeri 056635 Air Hitam.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan satu produk media video pembelajaran. Dalam penelitian ini mengacu pada model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penelitian ini dilaksanakan di SDN 056635 Air Hitam yang berlokasi di Desa Air Hitam, Kecamatan Gebang, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, dengan subjek kelas IV dan objek pengembangan media video pembelajaran berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah pada materi cerita tentang daerahku mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

1. Penilaian Skala Likert

Table 1 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (ST)	4
3.	Ragu-ragu (RG)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono (2023)

2. Tingkat kelayakan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase validasi

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban dari subjek

$\sum x$ = Jumlah skor tertinggi

100% = Konstanta

Kemudian persentase kevalidan didapat diinterpretasikan kedalam kategori kevalidan berikut ini:

Table 2 Kriteria Tingkat Kevalidan

Pencapaian Tujuan	Keterangan
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Puspayadi & Faujiyah, 2024)

3. Analisis kepraktisan

Untuk menghitung angket respon guru dan siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut ini :

$$P = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Tabel berikut menampilkan kategori kepraktisan media video pembelajaran berdasarkan nilai akhir :

Table 3 Kriteria Tingkat Kepraktisan

No	Skala Dalam Persen (%)	Kategori
----	------------------------	----------

1.	0% - 20%	Tidak Praktis
2.	21% - 40%	Kurang Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	61% - 80%	Praktis
5.	81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: (Rohmah & Julianto, 2025)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan satu produk media video pembelajaran berbantuan Canva berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah untuk siswa SDN 056635 Air Hitam, penilaian kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan berfokus pada kevalidan terhadap media video pembelajaran. Adapun validitas yang dilakukan oleh validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dalam penelitian ini mengacu pada model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), dan penyebaran (*Disseminate*).

1. Pendefinisian (*Define*)

Pendefinisian (*Define*), merupakan tahap awal pengembangan media video pembelajaran berbantuan Canva berbasis Sejarah lokal. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis dan

mengumpulkan informasi dalam pengembangan media video pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melaksanakan empat jenis analisis yaitu analisis awal, analisis kebutuhan peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) merupakan tahap penyusunan rancangan awal media pembelajaran berdasarkan hasil analisis pada tahap pendefinisian (*Define*). Pada tahap ini peneliti merancang media video pembelajaran berbantuan Canva berbasis sejarah lokal “Tengku Amir Hamzah” pada materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku: Topik A “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?” dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 056635 Air Hitam. Pada tahap ini dilakukan perancangan media, penyusunan format penyajian materi, penyusunan *storyboard*, serta penyusunan instrumen penilaian terhadap media yang dikembangkan.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan 4D yaitu tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan media video pembelajaran berbantuan *Canva* berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah pada materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku : Topik A “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?” dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 056635 Air Hitam. Adapun kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

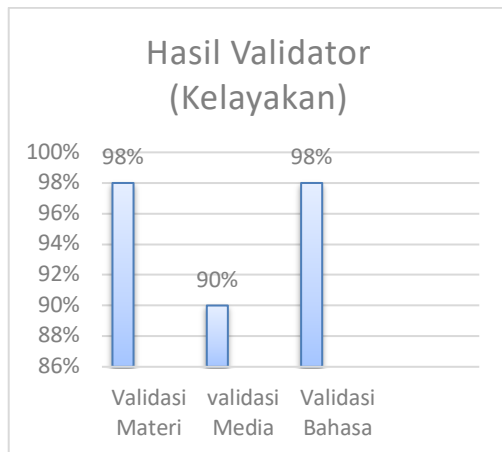
a) Pengembangan Produk Menjadi Media Video Pembelajaran

Tahap pengembangan produk dilakukan secara sistematis menggunakan aplikasi *Canva* untuk memproduksi video pembelajaran sejarah lokal Tengku Amir Hamzah. Proses ini meliputi instalasi perangkat lunak, perancangan estetika visual (cover, teks materi, dan animasi), serta integrasi multimedia seperti visualisasi peta wilayah berbasis Google Earth, rekaman peristiwa sejarah, narasi audio, dan musik

latar. Seluruh elemen visual dan audio tersebut kemudian diselaraskan durasi serta volumenya agar aspek keterbacaan dan kejelasan materi terpenuhi. Tahap ini diakhiri dengan proses uji kelayakan mandiri (review) terhadap seluruh komponen video sebelum diekstrak ke dalam format MP4 yang siap diimplementasikan pada pembelajaran IPAS Kelas IV.

b) Uji Uji Kelayakan/Validasi

Sebelum media diuji cobakan kepada peserta didik, media video pembelajara harus terlebih dahulu melakukan validasi oleh para ahli. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap kesesuaian materi, tampilan media dan penggunaan bahasa pada media video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk.



c) Uji Coba Produk

Uji coba terbatas dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN 056635 Air Hitam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Pada kegiatan pendahuluan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi, kemudian peserta didik mengamati media video pembelajaran yang ditayangkan. Selanjutnya guru mengajukan permasalahan sesuai materi yang terdapat dalam video, peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan LKPD, mempresentasikan hasil diskusi, kemudian guru bersama peserta didik melakukan refleksi

terhadap pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, guru dan peserta didik mengisi angket respon sebagai data kepraktisan media.



4. Penyebaran (Disseminate)

Setelah media video pembelajaran berbantuan Canva berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli serta hasil uji coba terbatas yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis, media dinyatakan layak untuk memasuki tahap penyebaran. Kelayakan tersebut menjadi dasar dilakukannya penyebaran media kepada pengguna.

Pada tahap ini, media video dikemas dalam bentuk file MP4 dan dilengkapi dengan tautan (link)

serta barcode (QR Code) sehingga dapat diakses dengan mudah oleh pengguna. Selanjutnya media disebarluaskan secara terbatas kepada guru kelas IV SD Negeri 056635 Air Hitam sebagai alternatif media pendukung pembelajaran IPAS pada materi Bab 5 Cerita Tentang Daerahku Topik A “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?”. Penyebaran dilakukan secara terbatas sesuai dengan ruang lingkup penelitian pengembangan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran berbantuan Canva berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah untuk siswa kelas IV SD, dapat disimpulkan bahwa.

1. Media video pembelajaran berbantuan *Canva* berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah dikembangkan menggunakan model 4D yang terdiri atas tahap *Define*, *Design*, *Develop*, *Disseminate*. Melalui tahapan tersebut dihasilkan media video pembelajaran yang sesuai dengan materi IPAS Bab 5 Cerita Tentang Daerahku Topik A “Seperti Apa

Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?”.

2. Media video pembelajaran berbantuan *Canva* berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli. Penilaian kelayakan media menunjukkan hasil yang sangat baik. Ahli materi memberikan nilai sebesar 98%, ahli media sebesar 90%, dan ahli bahasa sebesar 98%. Seluruh persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

3. Media video pembelajaran berbantuan *Canva* berbasis sejarah lokal Tengku Amir Hamzah memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan respon pengguna. Hasil respon guru memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid, sedangkan respon siswa memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 056635 Air Hitam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ayudia, I., Darwiyanti, A., Purnomo, D., Hamda, E. F., Rosyid, A., Azizah, H. N. & Rafli, M. F. (2022). *Manajemen Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.

Jurnal :

Candraswi, M. Y., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Video Kenampakan Alam Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 434–447.

Lisdiyanti, Effendi, D., & Lia, L. (2024). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL PALEMBANG PADA SUBTEMA MANUSIA DAN LINGKUNGAN KELAS V SD*. 09(September), 0–5.

Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Kurikulum Merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6119>

Mulyahati, B., Ayudia, I., & Fransyaigu, R. (2025). Profil Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Penggunaan Chromebook di Kota Langsa. *Journal of Social Science Research*, 5, 999–1008.

Nanda, D., Kasdriyanto, D. Y., & Hattarina, S. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Berbagai

Aturan Di Keluargaku Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).

<https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.102021>

Puspayadi, M., & Faujiyah, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Kecerdasan Ekologis Peserta Didik di SMA Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 274–291. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9679>

Putra, A., Rafli, M. F., & Indiani, M. Z. (2024). Pengaruh Metode STEAM Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD Negeri 10 Langsa. *Jurnal PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*, 3(2), 1–8. <https://jurnal.semnapsssh.com/index.php/pssh>

Rohmah, N. L. A., & Julianto. (2025). Pengembangan Poster Digital “Jarakesna” Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan LITERASI SAINS SISWA SD. *Urnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Jppgsd)*, 13(9), 2362–2376.

Sari, R. M., Sahudra, T. M., Urfan, F., & Ridhwan, R. (2024). Penguatan Kompetensi Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Pelatihan Teknologi Digital Berbasis Website Terintegrasi pada Guru. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 90.

<https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.9791>

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian

- Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Sukirno, & Aprilia R. (2019). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN BUKU AJAR IPS BERBASIS SEJARAH LOKAL MELALUI PENDEKATAN LINGKUNGAN DI KELAS IV SD KECAMATAN KETOL KABUPATEN ACEH TENGAH. *Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(2), 178–190.
- Tangkilisan, H. R., Djamen, A. C., & Komansilan, T. (2024). *Pengembangan pembelajaran multimedia interaktif prakarya TIK berbasis mobile untuk siswa kelas VI di SD Katolik St. Theresia Malalayang*. **EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi**, 4(4), 413–426. <https://doi.org/10.53682/edutik.v3i6.9001>
- Wurjani, D., Sukirno, & Ramadhani, D. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 68–78.