



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 6245-6257

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar

Rifa Melati Sukma^{1✉}, Yeni Erit²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Email : rifamelatisukma2@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena kurang maksimalnya penggunaan media yang menarik, serta minimnya keterampilan guru dalam mempergunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Karena ini, siswa sering menjadi bosan dan kehilangan minat dalam mempelajari pelajaran. Akibatnya, materi pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan preferensi siswa diperlukan. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan membuat materi video pembelajaran Canva yang valid, praktis dan efektif dalam mata pelajaran IPAS untuk Kelas IV SD dengan menggunakan pendekatan PBL. Penelitian menggunakan penelitian Research & Development, Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Kubang dan SDN 07 Kubang. Temuan penelitian menghasilkan materi pembelajaran dengan tingkat validitas materi 97% dan kategori valid, 94,04% validitas media dan kategori sangat valid, serta 93,75% validitas bahasa dan kategori sangat valid. Kategori sangat praktis menyumbang 97,91% jawaban angket respons guru dan 97,2% jawaban angket respons siswa. Dengan tingkat keberhasilan 90%, statistik efektivitas media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat bermanfaat. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan sumber belajar video Canva dalam pengajaran IPAS untuk siswa sekolah dasar adalah valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Canva, ADDIE*

Abstract

This research was conducted because of the lack of maximum use of interesting media, as well as the lack of teacher skills in using digital-based media in the learning process. Due to this, students often become bored and lose interest in learning the lesson. As a result, learning materials tailored to students' interests and preferences are required. One way to achieve this is to create valid, practical and effective Canva learning video materials in science subjects for Grade IV elementary school using the PBL approach. Research using Research & Development research, the development model used is the ADDIE model. The ADDIE development model consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SDN 02 Kubang and SDN 07 Kubang. The research findings produced learning materials with a material validity level of 97% and valid categories, 94.04% media validity and very valid categories, and 93.75% language validity and very valid categories. The very practical category accounted for 97.91% of teacher response questionnaire answers and 97.2% of student response questionnaire answers. With a success rate of 90%, statistics on the effectiveness of learning media show very useful results. Therefore, it can be said that the use of Canva video learning resources in teaching science to elementary school students is valid, practical and effective

Keywords : *Learning Media, Canva, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa serta negara sebab pendidikan ialah sarana peningkatan kualitas sumber daya yang terdapat pada waktu mendatang. Menurut Azlina dan Zainil (2021) pendidikan yaitu tempat sebagai penghubung kondisi era saat ini dan era akan datang dengan menghasilkan sumber energi manusia yang memiliki potensi. Pendidikan merupakan proses dalam meningkatkan kemampuan diri, mengoptimalkan keahlian, menaikkan pengetahuan dan tingkatkan semangat spiritual serta membentuk karakter yang cocok dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Seiring dengan berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan yang telah dilakukan, contohnya ialah dengan diperbarainya kurikulum yang cocok sesuai tuntutan perkembangan zaman (Zulkaida et al., 2007).

Menurut Ulinniam et al. (2021) menyatakan bahwa implementasi kurikulum di Indonesia telah mengalami sejumlah perbaikan dan perubahan dari tahun ke tahun, antara lain sebagai berikut: revisi kurikulum 1994 pada tahun 1997; kurikulum berbasis kompetensi tahun 2004; kurikulum tingkat satuan pendidikan tahun 2006; pemerintah, melalui Kementerian Pendidikan Nasional, kembali ke kurikulum 2013 (Kurtilas) pada tahun 2013; dan revisi terhadap Revisi Kurtilitas pada tahun 2018. Kemudian hadirilah sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi resmi menggunakan kurikulum merdeka di tahun ajar 2022/2023 pada sekolah di Indonesia.

Kurikulum Merdeka ialah salah satu gagasan kurikulum yang membutuhkan independensi dari guru dan siswa. Kemandirian adalah kemampuan bagi setiap siswa dan guru untuk memilih bagaimana mereka ingin memperoleh informasi dari pendidikan formal dan informal. Kurikulum ini mendorong kreativitas baik pada guru maupun siswa dan tidak menetapkan batasan pada jenis pembelajaran yang dapat terjadi di dalam dan di luar kelas. (Manalu et al., 2022).

Media pembelajaran yaitu aspek yang paling penting pada proses pembelajaran hingga mampu menaikkan kualitas pembelajaran (Reinita, 2020). Menurut Hamid, dkk (dalam Resi Guspita Sari & Yeni Erita, 2021) Media Pembelajaran ialah apa pun yang dapat secara efektif mengkomunikasikan ide melalui berbagai media, membangkitkan emosi, pikiran, dan kemauan siswa, dan mendukung pengembangan proses pembelajaran. Media pembelajaran juga memudahkan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memanfaatkan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga makna yang dipaparkan dari materi pembelajaran kepada siswa tersampaikan dengan cara yang atraktif dan menyenangkan (Indarti & Erita, 2021).

Media pembelajaran ini diwujudkan dalam bentuk video pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran diharapkan mempermudah guru saat melakukan pembelajaran dan menarik perhatian serta memberikan motivasi siswa ketika belajar. Menurut Daryono (2020) Media video pembelajaran ialah media yang berisi pesan-pesan yang berbentuk audio dan visual, seperti: konsep, prinsip, prosedur teori aplikasi pengetahuan sehingga dapat menolong pemahaman materi kepada peserta didik. Video adalah cara paling efektif untuk menyampaikan informasi. Selain itu, penerapan video dalam pembelajaran dapat mendatangkan pengalaman baru.

Dari hasil penelitian oleh Hapsari & Zulherman (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Pesta Belajar Siswa bahwa media pembelajaran animasi Canva mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik serta motivasi dalam belajar karena memberikan gambaran yang berhubungan dengan materi. Dari bermacam aplikasi yang ada, aplikasi canva bisa menjadi alternatif untuk guru saat membuat media video pembelajaran yang menarik. Menurut (Rahmatullah et al., 2020) Canva ialah aplikasi online dapat dimanfaatkan sebagai pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan dengan observasi dan wawancara guru terdapat

beberapa informasi dan permasalahan yang peneliti peroleh yaitu sekolah sudah menyediakan guru berupa adanya fasilitas LCD Proyektor juga laptop agar dapat meningkatkan kegiatan belajar, tetapi tidak sepenuhnya digunakan untuk media pembelajaran. Namun guru kelas masih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk, dimana judul penulisan ini yaitu "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning Pada Mata Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan, juga disebut sebagai Research and Development (R&D) ialah jenis penelitian yang dilaksanakan. Menurut Sutarti dan Irawan (Sutarti, 2017) Dalam bidang pendidikan, penulisan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk membuat dan menilai materi pembelajaran. Menurut Sugiyono (2015), pengembangan memerlukan pemurnian, perluasan, dan pendalaman produk yang sudah ada. Peneliti mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran berbasis software Canva.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan saat jam pembelajaran IPAS di kelas IV SD 02 Kubang

Prosedur Penelitian

- Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini, kebutuhan, manfaat, dan kekurangan materi pembelajaran yang saat ini tersedia dan sedang digunakan di kelas dipastikan melalui analisis kebutuhan. Setelah melakukan observasi dan wawancara di SDN 02 kubang dan 07 kubang, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media video Canva yang belum terlaksana secara maksimal. Penggunaan media video *Canva* pada pembelajaran kurikulum merdeka belum pernah terlaksana. Tak hanya hal tersebut, karakteristik peserta didik serta pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran juga harus dipertimbangkan.

- Desain (*Design*)

Model ADDIE berfungsi sebagai panduan ketika mengembangkan infrastruktur dan alat untuk program pelatihan yang efisien, dinamis, dan mendukung kegiatan pelatihan. Pada konteks pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka, penerapan video pembelajaran penggunaan model ADDIE dinilai sepenuhnya tepat karena dianggap sejalan dengan tujuan

pembelajaran berdasarkan lima tahapan pengembangan model ADDIE. Model penulisan ini terdiri dari lima tahapan sistematis yang mudah untuk dipahami. Oleh sebab itu, penerapan pengembangan media video Canva dapat dilakukan dengan implementasi yang sistematis. (Hasdi, & Agustina (2016).

- Tahap *development* (pengembangan)

Tahap pengembangan ialah tahap mengembangkan media video *Canva* yang sebelumnya sudah dirancang, kemudian dikembangkan dari komentar para ahli. Bagian ini juga mencakup validasi media video *Canva* oleh para ahli. Tujuan dari validasi ini agar media yang dikembangkan mendapatkan komentar dan saran oleh ahli. Jika media video *Canva* dikembangkan ternyata belum valid maka harus dilakukan revisi terhadap media tersebut. Namun, jika media video *Canva* pembelajaran telah dinyatakan valid maka media video *Canva* sudah bisa digunakan dalam pembelajaran.

- Tahap *implementation* (implementasi)

Bagian ini menguji cobakan produk pada proses pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang dan divalidasi. Pelaksanaan penggunaan media video *Canva* dimulai dari menyiapkan semua prasarana dan sarana yang diperlukan juga menyiapkan lingkungan kelas. Selanjutnya langkah ketersediaan peralatan sudah lengkap maka peneliti juga menerapkan video yang sudah dikembangkan pada proses pembelajaran. Oleh karena keterbatasan biaya, waktu, serta sarana dan prasarana maka pada tahap implementasi dilakukan pada skala terbatas yaitu hanya pada kelas IV SD 02 Kubang.

- Tahap *evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi ialah bagian akhir pada model ADDIE. Di tahap ini akan dilaksanakan penilaian terhadap materi video yang dikembangkan.diberikan kepada guru dan peserta didik. Dari angka tersebut dapat dilihat apakah penerapan media video ini mampu seperti harapan awal atau tidak.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengambilan Data

Instrumen terdiri atas 1) kuesioner kebutuhan untuk guru dan siswa; 2) angket validasi untuk media, materi, dan bahasa; 3) kuesioner kepraktisan untuk guru dan siswa; dan 4) efektifitas yang dilihat dari pengajaran berdasarkan hasil pretest dan posttest dari siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses yang datang setelah pengumpulan data (Sugiyono, 2015). Metode berikut akan digunakan untuk menganalisis setiap jenis data yang dikumpulkan untuk proyek penelitian pengembangan ini.

- Analisis data validitas

Penskoran kategori penilaian skala Likert untuk penilaian pada angket validitas media pembelajaran, dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Kualifikasi validitas pengembangan media pembelajaran

Kategori	Skor
Tidak Valid	1
Kurang Valid	2
Cukup Valid	3
Valid	4

Sumber : modifikasi dan Riduwan & Sunarto (2007, p. 21)

Berdasarkan skor yang dihasilkan, rumus berikut dari Purwanto (2013) dapat digunakan untuk menentukannya : $P = \frac{F}{n} \times 100\%$

- Analisis data praktikalitas

Kondisi yang diubah menjadi rubrik, seperti yang ada pada tabel 3 di bawah ini, digunakan untuk menganalisis pembelajaran:

Tabel 2 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Rentang	Kategori
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju

Sumber: modifikasi dari Arikunto (2014:285)

Dengan menggunakan rumus Purwanto (2013), hasil akhir perhitungan dan angket analisis adalah: $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

- Analisis data efektifitas

Tabel berikut menampilkan kategori efektifitas materi pembelajaran berdasarkan perhitungan.

Tabel 3 Kategori Efektifitas Media Pembelajaran

Validitas %	Kriteria
$90 \leq \text{TPS} \leq 100$	Sangat Tinggi
$75 \leq \text{TPS} < 90$	Tinggi
$60 \leq \text{TPS} < 75$	Sedang
$40 \leq \text{TPS} < 60$	Rendah
$0 \leq \text{TPS} < 40$	Sangat rendah

Sumber : Modifikasi Jerol E Kemp (dalam Purnama,2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Tahap ini, peneliti membuat analisis berupa analisis kebutuhan (Guru juga siswa) dan juga kebutuhan kurikulum

- Analisis Kebutuhan

Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Hal ini peneliti lakukan dengan melaksanakan observasi dan wawancara di SDN 02 Kubang dan SDN 07 Kubang untuk mengetahui hasil analisis temukan oleh peneliti yaitu: (1) siswa memerlukan media pendidikan yang menarik sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan, kebutuhan siswa di kelas IV. (2) siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membentuk siswa aktif dan ikut serta saat kegiatan pembelajaran dimana siswa mendapatkan pembelajaran tentang bagaimana cara pemecahan masalah dan belajar berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas peneliti menganggap bahwa perlunya dikembangkan sebuah media berbentuk video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran juga siswa mampu belajar mandiri.

- Analisis Kurikulum

Penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka. Menemukan gambaran umum desain media pembelajaran yang dapat dihasilkan sesuai dengan kurikulum Merdeka adalah tujuannya. Sebelum membuat media pembelajaran ini, peneliti meneliti kurikulum Merdeka di sekolah dasar yang mengajar kelas IV.

Tahap *Design*

Tahap perancangan, peneliti mendesain media berupa video pembelajaran. Video pembelajaran terdiri dari teks yang disertai dengan gambar dan suara dari video pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dengan menyajikan subjek dengan cara yang menarik dan menggunakan bahasa yang sederhana.

Berikut merupakan tampilan dari Media Video Pembelajaran Berbasis *Canva*

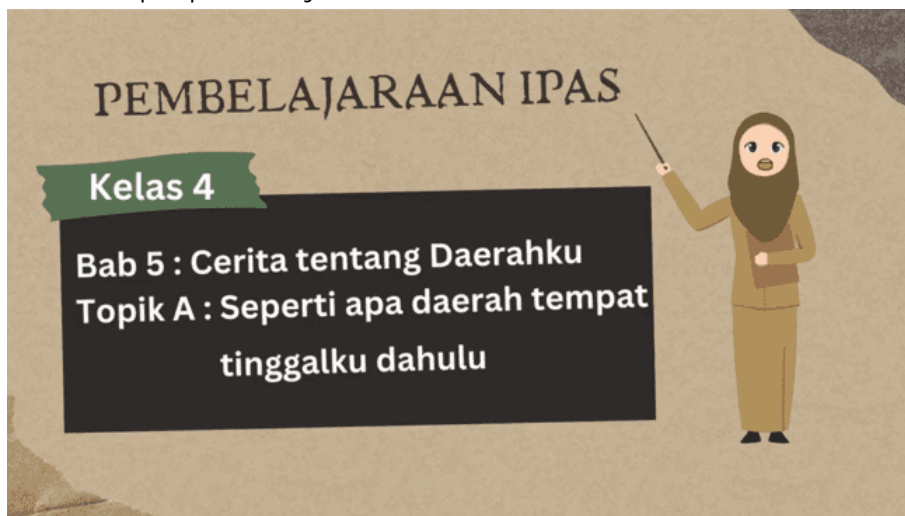
Link video: <https://youtu.be/99gaLLDT37g>

a. Tampilan Cover



Gambar 1 Cover

b. Topik pembelajaran



Gambar 2 Topik Pembelajaran

c. Materi pembelajaran



Gambar 3 Materi Pembelajaran

d. Penutup



Gambar 4 Penutup

Tahap *Development*

Beberapa spesialis memvalidasi tahap pengembangan media video. Para ahli di media, konten, dan bahasa ada di antara mereka.

Hasil uji coba validitas memperoleh persentase sebesar 94.99% kategori valid. Hasil penilaian media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar telah sangat baik. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil uji validitas media diperoleh dari validator ahli media, materi, dan bahasa. Uji validitas dari hasil pengujian media pembelajaran ini dalam lingkungan belajar telah ditentukan oleh temuan uji validitas. Dengan mengevaluasi validasi produk yang dihasilkan, suatu produk dapat ditemukan melalui penggunaan kuesioner validasi. Hikmah dan Purnamasari (2017) menyatakan bahwa untuk menjaga kualitas instrumen, maka harus divalidasi atau perlu penilaian profesional. Menurut Fitri (2021) suatu produk temuan pengembangan dianggap valid jika didasarkan pada teori yang memadai (validitas isi) dan jika setiap elemen produk pembelajaran memiliki hubungan yang konsisten dengan setiap

elemen lainnya (validitas konstruk). Selanjutnya menurut purwanto (2006) media yang valid adalah media yang mencapai tingkat pengukuran dan jatuh antara 76 dan 85% dan media yang dikatakan sangat valid adalah media yang mencapai tingkat pengukuran dan jatuh antara 86 dan 100%.

No	Aspek yang Divalidasi	Rentang (%)	Keterangan
1	Ahli Materi	97.2%	Valid
2	Ahli Bahasa	93.75%	Valid
3	Ahli Media	94.04%	Valid
	Rata-rata	94.99%	Valid

Tahap Implementation

Produk akhir yang telah direvisi jga dinyatakan valid, selanjutnya dilaksanakan uji coba di kelas IV SDN 07 Kubang. Uji subjek sebanyak 11 orang peserta didik. Penggunaan video pembelajaran saat proses proses belajar dilaksanakan 2 kali pertemuan, di tanggal 29 dan 31 Agustus 2023. Pemberian angket praktikalitas dilakukan setelah proses pembelajaran. Sebelumnya peneliti menjelaskan kepada guru kelas IV SDN 07 bahwa video pembelajaran yang dibuat agar menunjang kegiatan pembelajaran, dengan tujuan menunjukkan kepraktisan produk yang dibuat.

Tahap Evaluation

Tahap evaluasi ialah bagian akhir dalam penelitian yang telah dilakukan. Hasil evaluasi didapatkan dari tahap implementasi yaitu penilaian dari angket praktikalitas peserta didik dan angket respon guru terhadap video pembelajaran.

- Hasil Uji Praktikalitas

Hasil tes praktikalitas respon guru mencapai 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas pada siswa kelas IV SDN 07 VII Kubang didapatkan persentase 99.54% golongan sangat praktis pada SDN 02 Kubang didapatkan persentase 97.27% dengan golongan sangat praktis. Dengan begitu menyimpulkan bahwa video pembelajaran yang dipakai dengan petunjuk yang jelas, juga dapat menghemat waktu guru menjelaskan materi secara berulang-ulang.

Dari hasil yang diperoleh video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva sesuai untuk dalam proses pendidikan bagi siswa sekolah dasar di kelas IV. SDN 02 Kubang mendapat umpan balik positif dari kepala sekolah, guru, dan siswa, sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan di sana. Siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dan menunjukkan semangat belajar yang kuat melalui pelaksanaan uji coba. Dan pengembangan video pembelajaran setelah skor dihitung, menggunakan aplikasi Canva di kelas IV sekolah dasar ternyata sangat andal dan

bermanfaat. Penelitian ini didukung oleh (Irawana et al., 2019) Kepraktisan media pembelajaran memudahkan guru dan peserta didik untuk memahami pembelajaran telah disampaikan. Ini juga diperkuat dari pernyataan (Milala, H. F., & Agung, A. I) yaitu kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan bisa meningkatkan kreativitas dalam belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya juga mengemukakan bahwa penggunaan media *canva* yaitu Elmi Deswita & Risda Amini (2022) melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Canva* Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Temuan penelitian mengungkapkan bahwa media pembelajaran *Canva* memiliki nilai validasi total 88,3% untuk kategori "Valid" untuk media pembelajaran tematik terintegrasi, sedangkan tanggapan guru dan siswa menerima nilai masing-masing 96,8% dan 95,1% untuk kategori yang sama untuk "Sangat Praktis". Sehingga, pengembangan media pendidikan dengan *Canva* terbukti valid dan praktis untuk digunakan.

- Hasil Efektifitas

Efektivitas video pembelajaran IPAS berbasis *canva* bisa diamati dari pengamatan aktivitas siswa dan hasil belajar setelah memakai video pembelajaran yang dihasilkan. Berdasarkan hasil belajar yang telah dilakukan didapatkan penilaian uji efektivitas dari 22 peserta didik dengan rincian 11 siswa di kelas IV SDN 07 Kubang dan 11 siswa di kelas IV SDN 02 Kubang mencapai presentase ketuntasan 90%. Sehingga media pembelajaran IPAS berbasis *canva* ini sangat efektif untuk proses pembelajaran. Tes hasil belajar pretest-posttest dalam format ujian objektif atau pilihan ganda adalah metodologi tes yang digunakan. Efikasi produk hasil belajar siswa dievaluasi menggunakan tes objektif pilihan ganda ini (Ponza et al., 2018).

Media pembelajaran yang memenuhi kriteria yang valid, praktis, dan efisien adalah produk akhir dari penelitian ini. Studi ini menunjukkan efek menguntungkan dari penggunaan sumber belajar berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu. Penelitian ini dibantu oleh pernyataan (Widiantoro, 2015) yang menyebutkan bahwa keefektifan media yang dikembangkan harus memberikan efek terhadap hasil belajar

SIMPULAN

Dari hasil rangkuman diatas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media video berbasis *canva* sudah mengikuti prosedur-prosedur seperti yang tertulis diatas, oleh sebab itu media sudah bisa digunakan dan dapat membantu peserta didik pada proses pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azlina, & Zainil, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Macromediaflash 8 pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Biasa di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3473–3486.
- Daryono, dkk. (2020). *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (Simdig)*. Pasuruan: lembaga Academic & Research Institute.
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
- Hapsari, Gita Permata Puspita., & Z. (2021). Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science. *Pancasakti Science Education Journal*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Hasdi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90-105.
- Indarti Dwi Mitha, & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantuan Aplikasi KineMaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Reinita. (2020). *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Pendekatan Saintifik*
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, tatik dan I. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ulinniam, Hidayat, Barlian, U. C., & Iriantara, Y. (2021). Penerapan Kurikulum Revisi 2013 Di Masa Pandemi Pada SMK IBS Tathmainul Qullub Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 118–126. di Sekolah Dasar.4, 23–31. <https://e->

journal.unp.ac.id/index.php/jippsd%0Apendidikan

Zulkaida, A., Kurniati, N. M. T., Retnaningsih, Muluk, H., & Rifameutia, T. (2007). Pengaruh Locus of Control Dan Efikasi Diri Terhadap Kematangan Karir Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitek & Sipil), 2, 1–4.