



## Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* pada Pelajaran IPAS Materi Harmoni dalam Ekosistem di Kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah T.A. 2023/2024

Lestari Teresia Sihaloho<sup>1\*</sup>, Imelda Free Unita Manurung<sup>2</sup>, Eva Betty Simanjuntak<sup>3</sup>,  
Dody Feliks Pandimun Ambarita<sup>4</sup>, Putra Afriadi<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi Penulis : [91lestariteresia@gmail.com](mailto:91lestariteresia@gmail.com)\*

**Abstract.** This study aims to develop and produce a product used as a learning medium in grade V, namely a learning video media based on the Canva application in the Science lesson Harmony in Ecosystems to improve student learning outcomes. This type of research and development (RnD) uses the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instrument used is a questionnaire. The product developed must go through a validity test conducted to determine the feasibility, effectiveness and practicality before being used in learning. The feasibility test was obtained from the review of media experts obtaining a score of 90% and material experts obtained 85% in the very feasible category, the practicality of this media was obtained from the review of practitioner experts with a score of 96% in the very practical category. The effectiveness of the learning media product was obtained from the results of student tests that before using the product, 6 out of 29 students completed with a percentage of 20% completion, after using the product the percentage increased to 93% experiencing an increase of 73% with a total of 27 out of 29 students completing. This shows that the media developed is effective in improving student understanding as seen from student learning outcomes. The developed media is feasible, practical, and effective for use in the Harmony in Ecosystems learning material.

**Keywords:** ADDIE, Canva, Ecosystem, Learning Video Media, Science

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V yaitu media video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* Pada pelajaran IPAS Harmoni Dalam Ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian dan pengembangan (RnD) ini menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan adalah angket. Produk yang dikembangkan harus melalui uji validitas yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan, efektivitas dan kepraktisan sebelum digunakan pada pembelajaran. Uji kelayakan diperoleh dari ulasan ahli media diperoleh skor 90% dan ahli materi diperoleh 85% kategori sangat layak, kepraktisan media ini diperoleh dari ulasan ahli praktisi dengan skor 96% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas produk media pembelajaran diperoleh dari hasil tes siswa yang sebelum menggunakan produk tuntas 6 dari 29 siswa dengan persentase 20% ketuntasan, setelah penggunaan produk persentase meningkat menjadi 93% mengalami kenaikan sebesar 73% dengan jumlah 27 dari 29 siswa yang tuntas. Hal ini memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa yang dilihat dari hasil belajar siswa. Media yang dikembangkan artinya layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi Harmoni Dalam Ekosistem

**Kata Kunci:** ADDIE, Canva, Ekosistem, IPAS, Media Video Pembelajaran

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk menjaga warisan budaya dari generasi ke generasi (Rahman, 2022). Proses pendidikan adalah dinamis dan terus berkembang, mencakup pencapaian dalam pengetahuan dan keterampilan. Interaksi dalam proses belajar mengajar penting untuk perubahan dalam kehidupan, terutama dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tantangan dalam pembelajaran harus dikelola untuk mencapai tujuan pendidikan. Belajar adalah perubahan perilaku akibat pengalaman, dipengaruhi oleh aspek psikologis, seperti

kecerdasan dan kondisi sosial ekonomi.

Dengan kemajuan teknologi, interaksi manusia dengan teknologi semakin kuat (Ginting, 2024), terutama dalam pendidikan. Media elektronik kini sangat penting dan berdampak pada proses belajar mengajar. Guru diharapkan menggunakan alat bantu yang mendukung pembelajaran sesuai perkembangan zaman (Tarihoran, 2019). Di era digital, guru perlu memiliki keterampilan teknologi untuk mendesain sistem pembelajaran yang inovatif, selaras dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016. Dalam pembelajaran, guru bertugas sebagai fasilitator yang membantu siswa menguasai materi serta membangun karakter. Guru yang efektif mampu menyampaikan materi dengan cara menarik dan relevan, serta mengatasi kesulitan siswa. Keterampilan 4C—berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi—sangat diperlukan agar siswa siap bersaing di era modern.

Dalam proses pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa sangat penting. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi, mengembangkan kemampuan, dan membentuk karakter. Seorang guru yang baik dapat menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik dan relevan. Di era abad ke-21, guru perlu memiliki profesionalisme tinggi untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan 4C: berpikir kritis, berkomunikasi efektif, berkolaborasi, dan berkreasi (R. Rahayu, 2023). Untuk mempersiapkan siswa bersaing di era modern, penggunaan keterampilan 4C sangat diperlukan. Di zaman digital saat ini, guru harus meningkatkan kompetensi profesionalnya, terutama dalam menggunakan teknologi. Model TPACK, yang menggabungkan teknologi, konten, dan pedagogi, penting untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi. Guru bertanggung jawab mengajarkan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa, serta mendidik mereka menjadi individu yang cerdas. Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk komunikasi dan pengajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran membantu mengatasi tantangan dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran juga meningkatkan minat belajar siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif (Sujarno, 2016). Keseluruhan, media pembelajaran adalah komponen penting dalam pendidikan yang membuat proses belajar lebih menarik dan efektif (Alfian, 2022). Teknologi digital membantu meningkatkan kualitas pendidikan yang tidak hanya bergantung pada pengetahuan verbal.

Berdasarkan observasi di SDN 104203 Bandar Khalipah, guru-guru masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti gambar di poster dan video dari Youtube untuk menjelaskan materi. Penggunaan media ini kurang relevan di era digital, terutama untuk materi yang berkaitan dengan proses. Metode ceramah dan media monoton membuat peserta didik

jenuh dan sulit memahami materi, yang berdampak pada rendahnya minat dan imajinasi mereka. Hasil belajar peserta didik juga masih rendah, terlihat dari nilai ulangan tengah semester sebagai berikut.

**Tabel 1. 1 Data Nilai UTS Peserta Didik Kelas V di SDN 104203 Bandar Khalipah**

<b>Pelajaran</b>	<b>KKM</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Siswa Tuntas</b>		<b>Siswa tidak tuntas</b>	
IPAS	60	23	10	43,5%	13	56,5%

*Sumber: Wali Kelas 5 SD Negeri 104203 Bandar Khalipah*

Berdasarkan hasil ulangan tengah semester tersebut siswa yang tidak tuntas sebanyak 56,5% dan yang tuntas hanya sebanyak 43,5%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Bab 2 Harmoni Dalam Ekosistem masih rendah. Penilaian hasil belajar, berdasarkan Permendikbud No. 23 Tahun 2016, mencakup penilaian oleh pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah. Penilaian oleh pendidik bertujuan "untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar" (Permendikbud, 2006). Hasil belajar adalah penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dengan mengaitkan pada penguasaan awal (Simanjuntak, 2015) Penilaian pendidik dapat berupa ulangan, pengamatan, atau penugasan, dengan mekanisme yang berkelanjutan untuk mengukur pencapaian kompetensi dan menentukan keberhasilan belajar, diukur melalui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Mustopa, 2021, p. 27)

Ketidaktuntasan nilai menunjukkan perlunya perbaikan pembelajaran. Mengatasi hambatan belajar, terutama konsep abstrak, memerlukan penyesuaian proses pembelajaran dengan karakteristik siswa. Penjelasan materi melalui gambar dan uraian verbal panjang sering membosankan, sehingga informasi tidak terserap optimal. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran konkret, mudah diakses, dan mendukung pemahaman, seperti media audiovisual. Video terbukti efektif karena "memberikan visualisasi yang jelas dan penjelasan yang mudah dipahami" (Sudiarta, 2016), serta kemudahan mengulang-ulang dan penyajian materi terstruktur.

Di era Revolusi Industri 4.0, penguasaan teknologi dan internet krusial. Pendidik perlu memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran (Nurokhim, 2022). *Canva* adalah salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif, dengan keunggulan seperti akses ke jutaan stok foto, vektor, ilustrasi, fitur pengeditan foto, ribuan ikon, bentuk, elemen desain, dan berbagai template siap pakai. Oleh karena itu, penulis tertarik mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Canva* untuk mempermudah pemahaman

peserta didik, dengan judul penelitian "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Pelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Di Kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah T.A. 2023/2024."

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah sebuah studi pengembangan (Research and Development - R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi. Media ini akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan dirancang khusus untuk materi IPAS Bab 2 "Harmoni Dalam Ekosistem" bagi siswa kelas V di SDN 104203 Bandar Khalipah, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan berlangsung dari tanggal 14 Mei hingga 30 Mei 2025, dalam tahun ajaran 2024/2025. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah. Sementara itu, objek penelitiannya adalah pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Canva* untuk materi IPAS Harmoni Dalam Ekosistem pada kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah. Teknik pengumpulan data yang akan diterapkan meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis menggunakan metode kuantitatif untuk menilai kevalidan media, tingkat praktikalitas, dan efektivitasnya. Selain itu, data kualitatif akan diperoleh dari hasil wawancara pra-penelitian, observasi, dan angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, serta guru kelas V.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 104203 Bandar Khalipah dan menghasilkan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis (*Analysis*), dilakukan analisis terhadap kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, perangkat pembelajaran, kurikulum dan materi. Tahap analisis dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik di kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah, serta menganalisis perangkat pembelajaran, kurikulum Merdeka, dan materi IPAS Bab 2

"Harmoni Dalam Ekosistem". Hasilnya menunjukkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran konvensional (buku dan poster) menyebabkan siswa cepat bosan, kurang aktif, dan kesulitan memahami materi, sehingga dibutuhkan media video animasi yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, sejalan dengan capaian pembelajaran yang berfokus pada analisis hubungan, transformasi, dan peran energi dalam ekosistem.

Tahap desain (*Design*) Tahap perancangan dalam penelitian ini fokus pada pembuatan media pembelajaran video animasi menggunakan *Canva* yang menarik dan sesuai perkembangan teknologi, dengan ukuran 1280x720 piksel, audio, dan animasi yang relevan materi IPAS Bab 2 "Harmoni Dalam Ekosistem". Setelah bahan ajar disusun dari buku guru dan siswa, *storyline* dibuat untuk memandu pengembangan video, meliputi konten visual dan narasi tentang ekosistem, komponennya, hingga dampak kerusakan lingkungan. Selain media, tahap ini juga merancang modul ajar dua jam pelajaran dan instrumen penelitian berupa lembar validasi dengan skala *Likert* untuk ahli materi, media, dan praktisi, serta 25 soal *pretest* dan *posttest* (pilihan ganda dan esai) yang sudah divalidasi, semuanya bertujuan agar media praktis, efektif, fleksibel, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Dalam tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan *Canva* untuk materi "Harmoni Dalam Ekosistem" kelas V, serangkaian proses validasi telah dilakukan. Pembuatan media melibatkan langkah-langkah detail penggunaan *Canva*, mulai dari pemilihan template hingga penambahan elemen visual, teks, audio, dan pengaturan animasi, yang menghasilkan 20 slide awal.

Tahap implementasi (*Implementation*) merupakan fase uji coba media pembelajaran video *Canva* yang telah divalidasi. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan kondisi kelas, guru, serta siswa sebagai subjek uji coba. Media pembelajaran digunakan dalam kegiatan belajar mengajar secara langsung, dan peneliti mengamati serta mengumpulkan data kepraktisan media melalui angket yang diberikan kepada guru. Selain itu, dilakukan *pretest* dan *posttest* kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video *Canva*. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar dan menilai efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi.

Terakhir, pada tahap evaluasi (*Evaluation*), Tahapan akhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang telah dilakukan pada saat validasi. Kelayakan tersebut meliputi kevalidan, kepraktisan dan efektivitas yang mana efektivitas dinilai dari hasil belajar siswa.

## **Kelayakan Media Pembelajaran**

Kelayakan media pembelajaran merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pengembangan bahan ajar. Analisis uji kelayakan media pembelajaran dilakukan untuk memperoleh data dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Data yang dihasilkan dari penilaian tersebut merupakan data kuantitatif (Muhsan, 2022, hal. 55)

Hasil uji kelayakan media pembelajaran diperoleh melalui pengisian angket, yang melibatkan validasi dari ahli materi dan media. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian telah melewati tahap validasi dan penilaian langsung oleh kedua ahli tersebut, sehingga dapat diketahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran video animasi dipastikan melalui validasi bertahap oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media, Ibu Widia Ningsih, S.Pd., M.Pd, memberikan skor 80% (Sangat Layak dengan revisi) pada tahap pertama (14 April 2025) yang meningkat menjadi 90% (Sangat Layak tanpa revisi) setelah revisi pada tahap kedua (19 Mei 2025). Sementara itu, ahli materi, Bapak Fahrur Rozi, S.Pd, M.Pd, memberikan skor 68% (Layak dengan revisi) pada tahap pertama (14 April 2025) dan meningkat menjadi 85% (Sangat Layak tanpa revisi) setelah revisi pada tahap kedua (20 Mei 2025), secara keseluruhan menunjukkan bahwa media ini sangat layak dan siap digunakan.

## **Kepraktisan Media Pembelajaran**

Suatu media pembelajaran dikatakan praktis apabila pengguna, seperti guru maupun siswa, menilai bahwa media tersebut mudah digunakan dan dapat dioperasikan sesuai dengan tujuan serta rancangan pengembangnya. Kepraktisan ini tercermin dari tanggapan positif pengguna terhadap kemudahan, kenyamanan, dan efektivitas dalam penerapan media selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, kepraktisan dapat diukur melalui respon pengguna terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut. (Faradayanti, 2020, hal. 678). Respon ini dapat diperoleh dari angket respon yang diisi oleh hasil penilaian guru sebagai ahli praktikalitas, melalui skor penilaian menggunakan skala Likert kemudian dicari rata-rata keseluruhan skor

Hasil uji kepraktisan dari pengisian angket oleh praktikalitas pendidikan yaitu guru kelas V SDN 104203 Bandar Khalipah. Skor hasil kepraktisan yang diperoleh Hasil persentase validasi oleh ahli praktisi yang diperoleh yaitu 96% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *Canva* dinyatakan praktis digunakan.

## **Keefektifan Media Pembelajaran**

Suatu media pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal, serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Menurut (Fazriyah, 2020) media yang efektif harus mampu menyampaikan pesan secara jelas, menarik perhatian siswa, serta mendorong interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Selain itu, media juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan melihat perbandingan hasil belajar antar sebelum media pembelajaran (posttest) dan setelah media pembelajaran digunakan (pretest) yang kemudian dilakukan analisis (Affandi, 2020, hal. 150). Pengujiannya dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan individu siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil test peserta didik terhadap video animasi menggunakan aplikasi *Canva* di SDN 104203 Bandar Khalipah pada materi Bab 2 Harmoni Dalam Ekosistem, pada nilai pre-test tanpa menggunakan media video animasi memperoleh nilai peserta didik dengan rata-rata 42,4 dan pada post-test nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media video animasi dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan rata-rata nilai hasil belajar 80. Mengalami kenaikan sebesar 73% dimana peserta didik yang awalnya hanya 6 orang yang tuntas (20% yang tuntas) dengan KKM 60 menjadi tuntas 27 orang (93% yang tuntas). Hal ini membuktikan media video animasi menggunakan aplikasi *Canva* ini berhasil meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dan peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga media ini termasuk ke dalam kriteria “Sangat Efektif” untuk digunakan. Hal ini berarti media video pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Canva* layak, efektif dan praktis untuk digunakan

## **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada pelajaran IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem di Kelas V SDN 14203 Bandar Khalipah maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan media pembelajaran video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (1) Tahapan Analysis, terdiri dari analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi, dan analisis peserta didik. (2) Tahap Design, terdiri dari penyusunan Storyboard, menyusun materi, menyusun instrumen angket. (3) Tahap

Development terdiri dari pembuatan dan pengembangan produk, melakukan validasi dengan para ahli (4) Implementation, tahap ini dilakukan uji coba lapangan di SDN 104203 Bandar Khalipah. (5) Tahap Evaluation, terdiri dari penilaian produk setiap tahapan dan produk akhir media yang dikembangkan setelah revisi.

2. Media video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* yang dikembangkan telah dinyatakan valid oleh validator. Nilai kevalidan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* oleh ahli media 90%, oleh ahli materi 85% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan dan dari segi praktisi pendidikan mendapat persentase 96% dengan kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan
3. Efektivitas media video pembelajaran pada materi Harmoni Dalam Ekosistem kelas 5 SDN 104203 Bandar Khalipah memperoleh hasil dari uji pretest oleh 29 siswa dan posttest oleh 29 siswa juga yang mengalami kenaikan 73% dimana awalnya hanya 6 siswa yang tuntas dengan KKM 60, menjadi tuntas 27 siswa dari 29 siswa dari hasil tersebut, media video pembelajaran dinyatakan efektif untuk digunakan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Affandi, M. R. (2020). Analisis efektivitas media pembelajaran e-learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 154.
- Alfian, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi.
- Faradayanti, K. A. (2020). Kepraktisan media pembelajaran berbasis web untuk menunjang e-learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 678.
- Fazriyah, N. d. (2020). Penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 144.
- Ginting, D. (2024). Analisis pengaruh jejaring sosial terhadap interaksi sosial di era digital. *Pusat Publikasi Ilmu Manajemen*, 23.
- Mustopa, A. (2021). Analisis standar penilaian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Permendikbud. (2006). Salinan Permendikbud No. 23.
- Rahayu, R. I. S. (2023). Karakteristik keterampilan guru abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 95.
- Rahman, A. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*.

- Simanjuntak, E. B. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar penelitian tindakan kelas (PTK) mahasiswa PGSD Unimed. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 105-106.
- Sudiarta, I. G. (2016). Pengaruh model blended learning berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sujarno, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Prezi pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.
- Syamsurizal. (2020). *Validitas dan reliabilitas alat ukur*. Universitas Negeri Padang.
- Tarihoran, E. (2019). Guru dalam pengajaran abad 21. *STP-IPI Malang Program Studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik*, 51.