



---

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DENGAN MODEL ARTIKULASI PADA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI

Rizal Anhari Naibaho<sup>1</sup>, Nurjannah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: [rizalnaibaho2@gmail.com](mailto:rizalnaibaho2@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menghasilkan media video pembelajaran berbasis Canva pada tema Perkembangan Teknologi di kelas III SD/MI. (2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis canva pada tema Perkembangan Teknologi di kelas III SD/MI dari hasil validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model ADDIE. Model ADDIE memiliki tahapan yaitu, Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan) dan Evaluation (evaluasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Media yang dikembangkan divalidasi oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media dan satu orang ahli pembelajaran. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berbasis canva yang layak untuk siswa kelas III SD/MI. . Validasi oleh ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran yang layak untuk siswa kelas III SD/MI. Validasi oleh ahli pembelajaran dilaksanakan 1 tahap dan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran yang layak untuk siswa kelas III SD/MI. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Canva, Perkembangan Teknologi

### Abstract

*This study aims to: (1) produce Canva-based learning video media on the theme of Technology Development in class III SD/MI. (2) determine the feasibility of Canva-based learning video media on the theme of Technology Development in class III SD/MI from the results of feasibility validation by material experts, media experts and learning experts. This research is a type of research and development with reference to the ADDIE model. The ADDIE model has stages, namely, Analyze (analysis), Design (design), Development (development), Implementation (application) and Evaluation (evaluation). The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique is descriptive qualitative. The developed media was validated by one material expert, one media expert and one learning expert. Validation by material experts was carried out in 2 stages and resulted in a product in the form of a Canva-based learning video media that was appropriate for third grade SD/MI students. . Validation by media experts was carried out in 2 stages and resulted in a product in the form of an appropriate learning video media for grade III SD/MI students. Validation by learning experts was carried out in 1 stage and resulted in a product in the form of an appropriate learning video media for grade III SD/MI students. Thus, the developed learning media is declared suitable for use in learning.*

**Keywords:** Learning Media, Canva, Technology Development



## PENDAHULUAN

Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar (Hidayat,dkk 2021:1). Pendidikan di sekolah dasar sebagai jenjang dasar pendidikan formal yang memiliki peran penting untuk proses keberlangsungan selanjutnya. Hal tersebut dikarenakan dalam pendidikan sekolah dasar memiliki tujuan untuk membekali kemampuan dasar yang meliputi membaca, berhitung, menulis, pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik dengan menyesuaikan perkembangannya. Selain itu juga mempersiapkan peserta didik untuk memasuki pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan menengah. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar. Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sukmawati,dkk 2022:202). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran yang baik hendaklah terjadi komunikasi dua arah, dimana dalam hal ini guru harus menciptakan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik. Selain itu guru juga harus membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai (Erica dan Sukmawati,2021:111).

Pembelajaran tersebut dapat didukung melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yaitu perantara atau alat bantu yang dimanfaatkan untuk menginformasikan isi suatu materi pembelajaran (Wati,2016:3). Kedudukan media pada saat pembelajaran sangat penting karena dengan media dapat membangkitkan motivasi, minat belajar, serta mampu membuat peserta didik aktif dalam proses belajar. Media sendiri memiliki beberapa kegunaan diantaranya, untuk memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, dan memberikan persepsi yang sama (Sadiman,dkk, 2014:17).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas III MI Al Muchtariyah, penulis menemukan beberapa permasalahan pokok dalam pembelajaran,

dimana materi yang panjang membuat siswa jenuh dan kurang fokus dalam proses belajar mengajar dan media yang digunakan kurang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut menjadikan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak dapat lagi diabaikan. Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar tersebut, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Dalam pelaksanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran sangat berperan penting ( Hidayat, Siti Khairiyah, 2018:16). Proses pembelajaran yang hakikatnya adalah proses komunikasi membutuhkan media pembelajaran guna menunjang aktivitas pembelajaran. Ketika proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak dapat berjalan dengan efektif, dibutuhkan perantara atau media agar pesan dalam proses komunikasi tersampaikan dengan baik.

Media pembelajaran yang digunakan bertujuan memberikan stimulus bagi peserta didik untuk menumbuhkan minat, motivasi dan keinginan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Nurhayati & Febriyanti, 2018: 109). Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima (Arsyad, 2016: 19-20).

Dewasa ini perkembangan teknologi yang terjadi menghadirkan inovasi berbagai fitur baru yang dapat menunjang penyajian materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian materi ketika pembelajaran dilaksanakan. Salah satunya aplikasi yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran saat ini adalah aplikasi *Canva*.

Menurut Pelangi dalam (Junaedi 2021:82) *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*.

Pada penelitian ini menggunakan *Canva* untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran difokuskan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sebuah produk yang dibuat dalam penelitian ini ditujukan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mempelajari materi pembelajaran.

Pemanfaatan *Canva* untuk menghadirkan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga peserta didik memahami materi pembelajaran yang cenderung sukar jika hanya dijelaskan melalui teks saja. Melalui *Canva* pendidik dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi pembelajaran bagi peserta didik.

Media *Canva* digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami materi pelajaran mengenai tema 7 perkembangan teknologi, sub tema 1 perkembangan teknologi pangan. Teknologi pangan merupakan teknologi yang melibatkan perubahan dari bahan baku biologis sehingga menjadi lebih awet dalam waktu singkat maupun lama, dalam bentuk bahan setengah jadi ataupun jadi dengan menggunakan sarana yang cocok sehingga baik pada awal proses maupun akhir proses Gierschner dalam Sulistia (2018:18).

Materi ini dipilih agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami mengenai perkembangan teknologi di bidang pangan, seperti : apa itu pengertian pangan, apa itu teknologi pangan, kenapa perlu adanya teknologi pangan, apa manfaat teknologi pangan dan apa saja hasil teknologi pangan. Pemilihan materi ini juga bertujuan mendorong peserta didik untuk meningkatkan pemahaman contoh-contoh alat pangan yang tradisional sampai alat pangan modern.

Penelitian yang berfokus pada materi pelajaran perkembangan teknologi pangan ini menggunakan video pembelajaran berbasis *Canva* sebagai media untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan penggambaran materi secara nyata dan jelas sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan.

Untuk mendukung pengembangan media pembelajaran tersebut peneliti menggunakan model artikulasi dalam proses pembelajaran. pembelajaran Artikulasi sebagai suatu model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa untuk pandai berbicara atau menggunakan kata-kata dengan jelas, pengetahuan dan cara berfikir dalam penyampaian kembali materi yang telah disampaikan oleh guru (Sundari 2018:110).

Teknik ini dapat merangsang rasa ingin tahu karena peserta didik berperan sebagai “penerima pesan” sekaligus sebagai “penyampai pesan” melalui wawancara/pesan

berantai. Model pembelajaran Artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut 5 orang mempunyai tugas mewawancarai teman kelompoknya tentang materi yang baru dibahas. Konsep pemahaman sangat diperlukan dalam model pembelajaran Artikulasi ini.

### **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian pada media video pembelajaran ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut (Sudaryono, 2016:15). Produk yang dikembangkan adalah media video pembelajaran tema “Perkembangan Teknologi” dengan model artikulasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir aktif, respon siswa, dan kemampuan berbicara aktif sebagai penyampai dan penerima pesan.

Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi yaitu dosen UMN Al Washliyah, ahli media yaitu dosen UMN Al Washliyah dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas III MI Al Muchtaryah Tanjung Morawa . Adapun objek dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran tematik. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Juni 2022.

Prosedur penelitian ini dengan model ADDIE, yaitu Analysis (analisis), desain (perancangan), development (pengembangan, implementation (implementasi) , dan evaluation (evaluasi).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau sering disebut angket. Kuesioner atau angket sebagai alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden Martini dalam (Sahara 2021:36).

Sedangkan Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan cara analisis deskriptif kualitatif, yaitu tinjauan dan saran dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Setelah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran kemudian direvisi.

Berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran, maka akan dihasilkan produk akhir.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Analisis (*Analyze*)**

Tahap analisis atau perencanaan merupakan kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan. Tahap analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi peserta didik di kelas III MI Al Muchtariyah Tanjung Morawa. Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas III di sekolah tersebut, bahwa kesulitan guru yang sering dialami dalam proses pembelajaran yaitu disebabkan karena keterbatasannya media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku teks dan media kertas bergambar ketika membahas materi pelajaran khususnya materi perkembangan teknologi pangan. Oleh karena itu guru memerlukan media yang dapat digunakan untuk menjelaskan pembelajaran.

Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik bahwa peserta didik kelas III MI Al Muchtariyah Tanjung Morawa khususnya pada materi perkembangan teknologi pangan yang banyak berisi teks bacaan sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga penggunaan media dalam hal ini sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Media yang dapat digunakan beraneka ragam. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran berbasis canva yaitu suatu media yang dapat menampilkan berbagai unsur yaitu unsur teks, gambar, dan audio yang menampilkan informasi dan isi dari pembelajaran.

#### **Perancangan (*Design*)**

Tahap desain yaitu tahap merancang konsep produk pada media pembelajaran. Dimana pada tahap ini template, teks, background, gambar dan elements . Template video dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran, jenis huruf dan tulisan disesuaikan dengan kebutuhan.

### Pengembangan (Development)



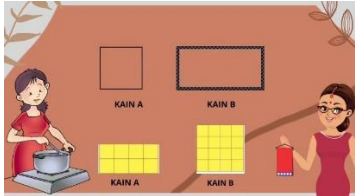


Selesai tahap desain, tahap selanjutnya yaitu tahap Development. Tahap ini merupakan tahap pengembangan media video yang akan peneliti kembangkan yaitu dengan menciptakan media video berdasarkan hasil rancangan sebelumnya. Kemudian media video tersebut di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran guru kelas III MI Al Muchtariyah Tanjung Morawa.

Berikut adalah media video pembelajaran berbasis canva dengan model artikulasi pada tema perkembangan teknologi yang telah dikembangkan:

**Tabel 1. Media Video Pembelajaran Berbasis Canva yang Dikembangkan**

No	Kegiatan	Keterangan
1		Pembukaan pembelajaran
2		Penyajian KI, KD dan Indikator
3		Penyampaian materi pembelajaran



<p>4</p>		<p>Peserta didik menyanyikan lagu rotiku</p>
<p>5</p>		<p>Materi tentang hasil teknologi pangan</p>
<p>6</p>		<p>Materi tentang alat ukur permukaan suatu bidang</p>
<p>7</p>		<p>Peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok secara berpasangan</p>
<p>8</p>		<p>Penutup</p>

**Implementasi (Implementation)**

Pada tahap implementasi, dilakukan dengan menyebarkan angket dan memperlihatkan produk media video pembelajaran berbasis canva kepada guru kelas III MI Al Muchtariyah Tanjung Morawa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan produk. Peneliti melakukan tahap ini dengan membagikan angket kepada guru untuk mengetahui respon guru.

Penilaian produk oleh guru dilakukan dengan meminta guru untuk mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Penilaian angket terdiri dari 3 Indikator yaitu Aspek Motivasi Belajar, Fungsi Motivasi Belajar dan Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. Hasil dari penilaian menunjukkan kualitas produk yang dikembangkan. Dari uji coba diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan menurut respon guru termasuk dalam kriteria menarik dan sangat baik.

Berdasarkan hasil uji pendidik di MI Al Muchtariyah Tanjung Morawa, dapat diketahui bahwa hasil uji coba guru memperoleh jawaban “Ya” seluruhnya. Dengan demikian media video pembelajaran berbasis canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

### **Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap selanjutnya, tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Tahap evaluasi juga dapat dilakukan disetiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan dapat dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, dan ahli media. Evaluasi terhadap media juga dapat dilakukan dengan melihat respon guru terhadap media yang telah dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *analyze* (Analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Media video pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan merupakan ukuran dari suatu yang dapat diukur. Sebagaimana Sukardi dalam

Sahara (2021:122) bahwa “kevalidan suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur”.

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap, pada tahap awal peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik dan kesulitan guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Setelah menentukan media yang cocok, peneliti kemudian merancang media yang akan dikembangkan.

Produk media video pembelajaran berbasis canva selesai diciptakan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Validasi ahli materi dan ahli media dilaksanakan 2 tahap dan menghasilkan penilaian media yang baik. Validasi oleh ahli pembelajaran dilakukan 1 tahap dan menghasilkan penilaian media yang baik.

Hasil penilaian ahli materi pada tahap pertama memperoleh 4 pernyataan “Ya” dan 6 pernyataan “Tidak” kemudian peneliti merevisi media video pembelajaran. Hasil penelitian ahli materi tahap kedua setelah revisi memperoleh 8 pernyataan “Ya” dan 2 pernyataan “Tidak”. Dengan adanya revisi media video pembelajaran maka dihasilkan media yang layak atau valid untuk digunakan siswa kelas III.

Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama memperoleh 3 pernyataan “Ya” dan 7 pernyataan “Tidak” kemudian peneliti merevisi media video pembelajaran. Hasil penelitian ahli media tahap kedua setelah revisi memperoleh 9 pernyataan “Ya” dan 1 pernyataan “Tidak”. Dengan adanya revisi media video pembelajaran maka dihasilkan media yang layak atau valid untuk digunakan siswa kelas III.

Hasil penilaian ahli pembelajaran pada tahap pertama memperoleh 10 pernyataan “Ya” dan 0 pernyataan “Tidak”. Berdasarkan penilaian guru sebagai ahli pembelajaran maka media video pembelajaran yang dihasilkan layak atau valid untuk digunakan siswa kelas III.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa setelah melakukan revisi atau perbaikan media video pembelajaran ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian yang diperoleh, media ini termasuk media yang valid dan layak digunakan guru untuk siswa dikelas III SD/MI.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk berupa media video pembelajaran berbasis canva dengan model artikulasi pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III SD/MI dengan menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah 1. *Analyze* (analisis), 2. *Design* (perancangan), 3. *Development* (pengembangan), 4. *Implementation* (implementasi) dan 5. *Evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan ahli pembelajaran yaitu respon guru kelas IV. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan peneliti dinyatakan Layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif. S. Sadiman Dkk. (2018). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajagrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Erica, Sukmawati. (2021). *Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Washliyah
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209-217.
- Hidayat, H, Sukmawati,S. & Suwanto,S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3). 1-6.  
e14910312823-e14910312823
- Hidayat,H. Khayriyah,S.(2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*. 1(1). 15-19
- Janaedi, Sony. (2021). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication and Technology*. Bangun Rekaprima:

- Majalah Ilmiah Pengembangan 07(2). 80-89  
DOI:<http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2,%20Oktober.3000>
- Nisa, R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 248-257.
- Nurhayati & Febriyanti, A.N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik di Kelas XI IPS I SMA Negeri 10 Kota Jambi. *ISTORIA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*. 2(2). 107-121. DOI: <http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/44>
- Sahara, Ayu. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD. Skripsi. Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
- Sudaryono. (2016). *Manajemen Pemasaran: Teori & Implementasi*. Yogyakarta:Penerbit Andi
- Sukmawati, Hidayat,Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jamiatul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(1).202-2017.
- Sulistia, Ayu Laila. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Perkembangan Teknologi Pangan Untuk Siswa Kelas 3 Di SDN Purwantoro 1 Malang. Undergraduate (S1) Thesis University Of Muhammadiyah Malang
- Sundari Kori dan Septian Andriana. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Artikulasi Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V sd it an-Nadwah Bekasi. *Jurnal Unisma Bekasi*. 6(2). 109-116
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Yulanda, D. F. (2022). Pengembangan Media Puzzle Bergambar Berorientasi Problem Based Learning Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 221-232.