

## Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612

Syahraini Nasuha<sup>1</sup>, Elfrianto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia  
Email: [syahraininasuha123@gmail.com](mailto:syahraininasuha123@gmail.com); [elfrianto@umsu.ac.id](mailto:elfrianto@umsu.ac.id)

### ABSTRACT

**Kata Kunci**  
Media Pembelajaran  
Berbasis Canva,  
Kemampuan Memahami  
Materi,  
IPAS

**Keywords**  
Canva-Based Learning  
Media,  
Ability to Understand  
Material,  
Science

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan memahami materi pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 164612, di mana 57% siswa belum mencapai KKM akibat metode pembelajaran berbasis ceramah yang kurang variatif. Studi ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap pemahaman materi siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental dan teknik sampling jenuh terhadap 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test, yang dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 59,8 pada pre-test menjadi 81,2 pada post-test. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap pemahaman materi siswa. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

*This study was motivated by the low ability to understand the material in the subject of science in grade V of SD Negeri 164612, where 57% of students have not reached the KKM due to the lecture-based learning method that is less varied. This study aims to analyze the effect of the use of Canva-based animated video learning media on students' understanding of the material. The method used is quantitative with a pre-experimental design and saturated sampling technique on 28 students. Data collection was carried out through pre-test and post-test, which were analyzed using the Paired Sample T-Test. The results showed an increase in the average value from 59.8 in the pre-test to 81.2 in the post-test. The hypothesis test showed a significant value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), which indicates that the use of Canva-based animated videos has a significant effect on students' understanding of the material. Therefore, this media can be a solution in increasing the effectiveness of science learning in elementary schools.*

*Corresponding Author:*  
Syahraini Nasuha,  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,  
Jl. Kapten Muchtar Basri No.3, Glugur Darat II, Kec. Medan Tim., Kota Medan,  
Sumatera Utara 20238, Indonesia  
Email: [syahraininasuha123@gmail.com](mailto:syahraininasuha123@gmail.com)



## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari. Mengutip Kemdikbud RI, perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia. Maka dari itu kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi.

Menurut Jaques Ellul dalam (Fadilah, 2023) teknologi ini memiliki karakteristik dan efisiensi untuk setiap bidang yang dibutuhkan manusia. Secara umum, IPTEK adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari keterampilan untuk menciptakan alat, sampai metode pengolahan. Sehingga, keberadaan IPTEK ini dapat membantu pekerjaan manusia. Menurut (Sujana, 2019) Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (never ending proces), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila

Berdasarkan observasi awal yang di laksanakan dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas V di SDN 164612 (<https://drive.google.com/file/d/1Iq-71F8HLvznr15S4AnCktcaR7wsEpYG/view?usp=drivesdk>) menyatakan bahwa pada saat berlangsungnya suatu pembelajaran IPAS diperoleh data tentang hasil belajar siswa. Hasil belajar pada ujian semester ganjil khususnya mata pelajaran IPAS yang menunjukkan bahwa siswa kelas v sd negeri 164612 masih ada yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hanya 12 orang siswa yang mendapatkan nilai lebih besar sama dengan 75, dan 16 orang siswa mendapatkan nilai dibawah 75. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang masih belum berkembang sesuai harapan Sehingga rasa ingin tahu siswa masih rendah, Proses pembelajaran menjadi tidak efektif, siswa kelihatan gelisah, tidaksemangat bahkan ada yang bermain-main sendiri, diakibatkan karena guru lebih sering menggunakan media buku paket dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga siswa mudah lupa dengan materi yang telah diberikan oleh guru.

Menurut (Susilowati, 2023) IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan. Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

Media pembelajaran saat ini tidak hanya menjadi pelengkap proses pembelajaran, namun juga bisa menjadi salah satu komponen utama. Pembelajaran daring akibat dari pandemi covid-19 adalah salah satu bukti bahwa media pembelajaran bisa menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga tentunya harus menyesuaikan dengan kebutuhan saat ini. Pentingnya penggunaan media animasi, karena anak pada usia SD rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Dengan penggunaan media animasi akan mampu efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

## 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang data-datanya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimental, yaitu metode untuk memperoleh data yang akurat dari data yang akan diteliti dengan melakukan percobaan langsung terhadap objek yang diteliti (Prof. Dr. Sugiyono, 2015). Penelitian ini hanya dilaksanakan menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

Menurut Suharsimi (dalam Sudarmanto, dkk., 2021: 208), sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Sedangkan sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2018: 85), "sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel." Berdasarkan penjelasan tersebut, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 164612 Tebing Tinggi yang berjumlah 28 siswa, dengan penerimaan materi pembelajaran yang sama pada saat pretest dan posttest, yaitu muatan IPAS pada materi *Indonesiaku Kaya Hayatinya*.

Penelitian ini mengambil tempat di SD Negeri 164612 Tebing Tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan memahami materi pada siswa kelas V serta menguji pengaruh metode praktikum terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini akan dilakukan terhadap kelas V SD Negeri 164612 dan akan dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, mulai dari April hingga Juni 2024. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan termasuk instrumen tes. Selanjutnya, analisis data dilakukan menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan uji hipotesis. Pengujian analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS 20.0 for Windows.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612* dilaksanakan pada bulan April hingga Juni 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan memahami materi siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas V.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa tes, di mana penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test. Langkah pertama, peneliti memberikan lembar pre-test kepada siswa. Setelah menerima hasil pre-test tersebut, peneliti memberikan *treatment* berupa pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Setelah itu, di akhir pembelajaran, peneliti kembali memberikan lembar post-test untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut meningkatkan kemampuan memahami materi siswa.

##### 1) Uji Validitas

Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Elfrianto et al., 2020). Uji validitas dilakukan untuk melihat kevalidan dari butir soal yang akan diberikan kepada siswa. Uji validitas yang telah dilakukan adalah menggunakan 10 butir soal essay dalam lembar tes, dengan bobot penilaian tertinggi yaitu 5, sedangkan yang terendah adalah 1. Dari hasil uji validitas yang dilakukan, terdapat 5 soal yang valid, dan sisanya tidak valid. Lembar tes diuji kepada 29 siswa kelas VI SD Negeri 164612. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan dengan menggunakan software SPSS 24.0 For Windows dengan ketentuan apabila  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  pada ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $n = 29$ , maka soal dikatakan valid. Namun jika  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  maka soal dikatakan tidak valid. Berikut hasil pengujian validitas yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Uji Validitas

Soal	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,367	0,627	Valid
2	0,367	0,743	Valid
3	0,367	0,179	Tidak Valid
4	0,367	0,712	Valid
5	0,367	0,362	Tidak Valid
6	0,367	0,446	Valid
7	0,367	0,136	Tidak Valid
8	0,367	0,580	Valid
9	0,367	0,290	Tidak Valid
10	0,367	0,355	Tidak Valid

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji validitas dengan menggunakan SPSS 24.0 For Windows menyatakan bahwa hanya terdapat 5 soal yang valid, sedangkan selebihnya tidak valid. Hal ini ditunjukkan dari nilai  $r\text{-hitung}$  yang lebih besar daripada  $r\text{-tabel}$ .

##### 2) Uji Reliabilitas

Berikut hasil uji reliabilitas terhadap instrument yang akan dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.789	5

Dari data yang disajikan pada tabel diatas, data menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0,789, di mana  $>$  (lebih dari) 0,60. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa soal tersebut reliabel atau konsisten.

Data yang dikumpulkan adalah berdasarkan dua cara yang digunakan antara lain, menggunakan hasil Pre-Test siswa sebelum diberikan Treatment, dan hasil Post-Test siswa setelah diberikan Treatment. Berikut dijabarkan pada point a dan b.

#### B. Hasil Pengumpulan Data Pre-Test Siswa

Pre-test dilakukan sebelum siswa kelas V melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Berikut disajikan dalam data kelompok pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Data Kelompok Pre-Test Siswa Kelas V

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	45-50	8	29%
2	51-56	3	11%
3	57-62	6	21%
4	63-68	2	7%
5	69-74	9	32%
Jumlah		28	100%
Nilai Rata-rata 59,8			

Nilai Minimum 45
Nilai Maksimum 70

Berdasarkan data kelompok yang telah disajikan, dapat dilihat bahwa rata-rata dari nilai pre-test siswa sebesar 59,8%. Dimana dengan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 45, dengan nilai tertinggi 70. Dari uraian tersebut, masih banyak siswa yang tidak melewati batas KKM (75).

### C. Hasil Pengumpulan Data Post-Test Siswa

Post-test dilakukan setelah siswa kelas V melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Berikut disajikan dalam data kelompok pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Kelompok Post-Test Siswa Kelas V

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	70-75	6	21%
2	76-81	11	40%
3	82-87	6	21%
4	88-93	5	18%
5	94-99	-	-
Jumlah		28	100%
Nilai Rata-rata 81,2			
Nilai Minimum 70			
Nilai Maksimum 90			

Tabel yang berisikan data kelompok dari hasil post-test siswa menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata yang diperoleh, antara lain meningkat menjadi 81,2. Dengan nilai perolehan nilai terendah siswa yaitu 70 sebanyak 3 siswa atau 11%. Namun diantaranya sekitar 89% siswa berhasil melewati nilai KKM.

### D. Uji Hipotesis

Dasar pengambilan Keputusan dalam uji hipotesis ini adalah: H<sub>0</sub> diterima jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel. Sebaliknya, H<sub>a</sub> diterima jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel. Adapun uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti menggunakan SPSS 24.0 disajikan dalam tabel berikut:

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
				95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
1 Hasil Pre Test Siswa - Hasil Post Test Siswa	21.429	6.215	1.174	-23.838	-19.019	-27	18.245	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel diatas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang mana lebih kecil atau kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. Jika didefinisikan secara singkat maka terdapat pengaruh positif penggunaan Media Pembelajaran tersebut.

### E. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan instrumen berupa tes. Desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 164612 yang berjumlah 28 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Media Pembelajaran berbasis Canva terhadap kemampuan memahami materi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 164612.

Langkah awal dalam pelaksanaan penelitian ini adalah peneliti melakukan uji validitas terhadap instrumen tes. Uji validitas dilakukan pada kelas VI karena kelas V yang dijadikan sampel hanya terdiri dari satu kelas. Dari 10 soal yang diuji, hanya 5 soal yang dinyatakan valid dan reliabel. Soal dikatakan valid jika nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel. Sedangkan soal dikatakan reliabel atau konsisten karena nilai *Cronbach's Alpha* mencapai 0,789, yang berarti lebih besar dari 0,60.

Langkah selanjutnya, peneliti menggunakan 5 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebagai soal pre-test dan post-test bagi siswa kelas V SD Negeri 164612 yang berjumlah 28 siswa. Pre-test diberikan sebelum siswa mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis Canva. Setelah menerima perlakuan, untuk melihat adanya perubahan yang signifikan, peneliti memberikan post-test kepada siswa. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode uji-T (*Paired Sample T-Test*) untuk menilai signifikansinya.

Hasil analisis menggunakan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memahami materi pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 164612.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612 telah mencapai tujuan dan dikatakan berhasil atau berpengaruh. Hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan nilai pre-test siswa yang hanya berkisar pada rata-rata senilai 59,8 meningkat pada perolehan post-test menjadi 81,2 setelah diberikannya perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti juga menunjukkan adanya nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612.

#### REFERENSI

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media pembelajaran visual menggunakan Canva pada materi sistem gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi guru sekolah dasar tentang mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *Jurnal Penelitian PGSD*, 11(9), 1841–1854.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Elfrianto, E., Nasution, I. S., & Siregar, E. F. (2020). Implementasi pembelajaran aktif berorientasi MIKIR (mengamati, interaksi, komunikasi, dan refleksi) di SD Muhammadiyah 12 Medan. *Pelita Masyarakat*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.31289/pelitamasyarakat.v2i1.4071>
- Fadilah, N. (2023). Manajemen SDM dalam perspektif ekonomi Islam dengan adanya peranan IPTEK. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 4(2), 2721–27078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan pemahaman konsep matematika melalui *Realistic Mathematic Education* berbantu alat peraga bongpas. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar. *Jurnal Sinetik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- Hajar, O., Kasiyun, S., Umar Susanto, R., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413.
- Herman, & Supriatna, I. (2021). *Jurnal PGSD*. *Jurnal PGSD*, 11(2), 128–134.
- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, K., & Iasha, V. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA melalui pendekatan keterampilan proses. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 577–585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.401>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi pendidikan sebagai jembatan reformasi pembelajaran di Indonesia lebih maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Munawarah, Z., Bukhari, & Fitri, A. (2022). Pemanfaatan media belajar oleh guru dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Mata Ie Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(3), 7–11.
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep IPA siswa SD dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Nurrita. (2021). Media pembelajaran audio visual berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model *Scramble* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video animasi melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 186–196. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Wati, U. A. (2015). Hakikat, fungsi, manfaat media dan sumber belajar. *Media dan Sumber Belajar SD*, 11.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>