Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 9 • Number 1 • Februari • 26 - 35
DOI:



Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Upah Aceh Tamiang

Sinta Mutiara[1,✉], Sukirno[2], Inge Ayudia[3]
[1,2,3]Universitas Samudra, Indonesia

Received: 01 Juni 2025 Accepted: 01 Juli 2025 Published: 05 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa, yang terlihat pada kurangnya pemahaman siswa berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan oleh guru serta keterbatasan media pembelajaran yang kurang relavan dengan materi pembelajaran. Dengan hal ini, peneliti mengembanngkan video animasi sebagai inovasi media pembelajaran materi Pancasila. Metode penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket serta tes (*pretest-posttest*). Pengembangan video animasi berbasis *canva* divalidasi oleh para ahli materi, bahasa, dan media. Hasil validasi materi diperoleh sebesar 95%, validasi Bahasa 86% dan ahli media 94% menunjukkan kriteria "sangat valid". Hasil respon guru didapati persentase 91,6% dan respon siswa 89%, menunjukkan kriteria "sangat praktis". Hasil *uji N-Gain* diperoleh nilai 0,72 yang berkategori "tinggi" pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Pengembangan, Video Animasi dan Canva*

Abstract

This research is motivated by the low student learning outcomes, which are seen in the lack of student understanding based on evaluations carried out by teachers and the limitations of learning media that are less relevant to the learning material. With this, researchers developed animated videos as an innovative learning media for Pancasila material. This research method is Research and Development with the ADDIE model. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires and tests (pretest-posttest). The development of Canva-based animated videos was validated by material, language, and media experts. The results of material validation were obtained at 95%, language validation 86% and media experts 94% indicating the criteria of "very valid". The results of teacher responses were obtained at 91.6% and student responses 89%, indicating the criteria of "very practical". The results of the N-Gain test obtained a value of 0.72 which is categorized as "high" in improving student learning outcomes.

Keywords: *Development, Animation Video and Canva*

✉*Corresponding Author: Sinta Mutiara*
Affiliation Address: Universitas Samudra
E-mail: sintaamtr18@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk masyarakat yang mampu membangun negaranya. Oleh sebab itu, peningkatan kualitas pendidikan menjadi keharusan agar bisa menciptakan SDM yang berkualitas (Mahlianurrahman & Syamsu, 2019: 2). Peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu cara efektif pada peningkatan kualitas SDM yang menjadi aset utama pembangunan bangsa (Juliati & Syafriansyah, 2018: 14). Kualitas pendidikan sangat mencerminkan kompetensi pendidik, sebab kualitas pembelajaran sangat bergantung pada peran guru yang menempati posisi strategis sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan (Sukirno et al., 2021: 2859; Sahudra et al., 2022: 97).

Dalam proses pembelajaran, guru bertanggung jawab memberikan rangsangan, arahan, bimbingan, serta motivasi yang mendorong siswa belajar secara efektif (Sari et al., 2025: 99). Hubungan positif antara guru dan siswa turut berpengaruh signifikan terhadap mutu pembelajaran (Putra, 2024: 13). Oleh karena itu, guru dituntut menjadi fasilitator pembelajaran yang efektif, pembimbing inspiratif, serta agen perubahan yang mampu memberdayakan peserta didik dalam menghadapi kompleksitas tantangan dunia modern (Sari et al., 2025: 86).

Perkembangan IPTEK yang sangat pesat telah memberikan dampak besar pada hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Putra & Novita, 2020: 228). Sistem informasi dan teknologi membuka peluang belajar yang lebih fleksibel dan beragam bagi guru maupun siswa (Sahudra et al., 2023: 1629). Pergeseran kerangka kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka menjadi perhatian utama dalam penataan kurikulum agar lebih akurat dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Ramadhani et al., 2024: 149). Selain itu, perubahan ini juga mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi digital, tetapi juga demi mendukung penerapan Kurikulum Merdeka secara optimal (Maisarah & Prasetya, 2023: 3119).

Perkembangan berbagai aplikasi di gadget dan komputer membuka peluang luas bagi tenaga pendidik untuk berinovasi dalam proses pembelajaran (Mulyahati et al., 2025: 195). Guru dituntut menguasai teknologi digital sebagai penunjang pembelajaran serta punya kreativitas tinggi ketika mendesain media yang relevan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Aprilia, 2023: 241; Ayudia & Prasetya, 2023: 49). Untuk menyajikan pesan pembelajaran lebih menarik dan efektif, guru perlu menguasai perangkat pengembang seperti aplikasi yang mendukung (Asnawi et al., 2023: 409).

Dalam konteks pembelajaran abad 21, digitalisasi menjadi tuntutan yang tak terelakkan, sehingga pendekatan pembelajaran idealnya menggabungkan metode konvensional dan digital dengan inovasi pada semua komponen pembelajaran (Fransyaigu et al., 2024: 37). Guru harus mengoptimalkan pemanfaatan metode dan perangkat baru agar mampu menumbuhkan semangat belajar siswa (Ayudia, 2022: 85). Media audio-visual sangat berperan penting karena mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan yang menarik, sehingga meminimalkan risiko ketertinggalan materi pembelajaran (Sukirno & Fransyaigu, 2019: 77). Selain itu, media menjadi penghubung dalam kelancaran proses pembelajaran (Maisarah & Ayu, 2023: 105).

Penggunaan teknologi digital mampu meningkatkan kemampuan mengajar yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan individu, efisien, dan melibatkan interaksi yang lebih aktif

(Rafli et al., 2023: 652). Berbagai perangkat keras beserta koneksinya mampu menghantarkan informasi secara cepat dan akurat jika dimanfaatkan dengan tepat (Mulyahati et al., 2025: 1002). Oleh sebab itu, dibutuhkan guru profesional yang mampu mengembangkan dan melaksanakan program pengajaran berbasis teknologi (Rafli, 2021: 111). Guru berperan penting dalam menyampaikan serta membentuk pengalaman belajar siswa. Karena itu, mereka perlu terus meningkatkan cara mengajarnya agar relevan dengan perkembangan dunia digital di era abad ke-21 (Asnawi et al., 2023: 63).

Sebagai bagian dari pendidikan karakter, pembelajaran Pancasila memiliki peran krusial dalam membentuk peserta didik berakhlak mulia dan berkepribadian luhur. Upaya sungguh-sungguh perlu dilakukan untuk mewujudkan dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai fondasi kuat bagi generasi muda yang cerdas dan berkarakter (Juliati et al., 2023: 1129). Oleh karenanya, sistem pendidikan tidak hanya fokus pada pemahaman konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan secara menyeluruh (Ramadhani et al., 2022: 982).

Pemerintah sebagai penyelenggara negara dan pembuat kebijakan terus berupaya memperbaiki proses pendidikan melalui peningkatan jumlah SDM pada pendidikan, sarana serta prasarana, dan penyempurnaan kurikulum (Kenedi et al., 2018: 226). Salah satu usaha yang bisa dilakukan guru untuk menyesuaikan diri dengan perubahan zaman adalah menerapkan media pembelajaran yang tepat dan inovatif (Aprilia & Mahlianurrahman, 2022: 1378).

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas IV SDN Upah, Jl. Sungai Iyu, Desa Upah, Kec. Bendahara, Kab. Aceh Tamiang, ditemukan kendala dalam pembelajaran Pancasila. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan hasil belajar siswa rendah, dibuktikan dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap soal evaluasi dengan nilai rata-rata rendah. Guru cenderung mengandalkan media konvensional seperti buku teks yang kurang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital. Keterbatasan media menyebabkan materi tidak tersampaikan secara optimal yang membuat hasil belajar yang belum optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi kebutuhan penting. Video animasi ialah salah satu media digital yang efektif karena mampu mengintegrasikan unsur teks, gambar, video, dan audio dalam satu produk (Kenedi et al., 2019: 2). Media ini memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga memudahkan siswa memahami konsep abstrak (Mahlianurrahman & Aprilia, 2023: 56).

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan video animasi adalah Canva, aplikasi desain digital yang mudah diakses serta dipakai oleh guru untuk membuat konten pembelajaran yang menarik secara visual dan sesuai kebutuhan siswa (Mulyahati et al., 2025: 195). Pengembangan video animasi berbasis Canva pada materi Pancasila merupakan langkah inovatif dan strategis dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa SD. Pendekatan ini relevan dengan tuntutan zaman dan kurikulum, sekaligus mendukung tujuan pendidikan dalam membentuk siswa yang memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila secara menyenangkan dan bermakna.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*Research & Development*). Penelitian ini menerapkan prosedur pengembangan model ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu: *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV pada semester ganjil di SD Negeri Upah, sedangkan objeknya ialah video pembelajaran berbasis canva. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket dan tes, yang dianlisis secara deskriptif.

Pada validasi ahli terhadap media, dan kepraktisan media melalui respon guru dan siswa, angket menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian Produk

Kriteria	Keterangan	Skor
STB	Sangat Tidak Baik	1
TB	Tidak Baik	2
CB	Cukup Baik	3
B	Baik	4
SB	Sangat Baik	5

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Tabel 2. Skor Kepraktisan Produk

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Hasil perolehan angket selanjutnya dianalisis untuk menentukan persentase melalui rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \text{ x } 100\%$$

Untuk memudahkan dalam pengambilan keputusan hasil persentase, maka kualifikasi dari skala likert dijadikan tabel seperti ini :

Tabel 3. Kriteria Skala Persentase

Persentase (&)	Kualifikasi
P > 80%	Sangat Layak/Praktis
60% > 80%	Layak/Praktis
40% > 60%	Cukup Layak/Praktis
20% > 40%	Kurang Layak/Praktis
P > 20%	Tidak Layang/Praktis

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Untuk mengukur efektivitas pembelajaran atau intervensi pada peningkatan hasil belajar, dilakukan uji N-Gain dengan rumus:

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\textit{Skor Posttest-Skor Pretest}}{\textit{Skor Ideal-Skor Pretest}}$$

Kategori skor N-Gain dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Skor NGain

Nilai N-Gain	Interpretasi
0,70 ≤ g ≤ 100	Tinggi
0,30 ≤ g ≤ 0,70	Sedang
0,00 < g < 0,30	Rendah
g = 0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi penurunan

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analyze)*

Pada tahap ini, dilakukan tiga jenis analisis untuk melengkapi data penelitian, yaitu analisis kebutuhan siswa dan guru serta analisis kurikulum. Pada analisis guru dan siswa dilaksanakan kegiatan observasi dan wawancara di kelas IV SDN Upah, dan didapati bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman pada materi yakni berupa media visual yang menarik dengan disertai audio, hal ini juga dikarenakan pada media pembelajaran pendidikan Pancasila khususnya media digital belum diterapkan di kelas IV SDN Upah. Sedangkan diera digital saat ini teknologi sangat membantu guru dalam merancang bahan ajar. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk melakukan pengembangan video sekaligus inovasi dalam pembuatan media digital di SD Negeri Upah. Pada analisis kurikulum, diketahui bahwasanya kurikulum yang diimplementasikan di kelas IV SDN Upah merupakan kurikulum merdeka.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Tahapan desain dilakukan perancangan produk sesuai dengan media yang ingin dikembangkan. Pada tahap ini pula, dibutuhkan sketsa desain yang berguna untuk menggambarkan bagaimana proses pembuatan video animasi. Sketsa ini dituangkan melalui *storyboard*. *Storyboard* adalah salah satu bentuk rancangan yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana gambaran proses pembuatan produk, Selain *storyboard,* peneliti juga merancang instrumen validasi media video animasi yang akan digunakan pada tahap selanjutnya. Pada tahap perancangan, peneliti juga merancang instrumen validasi untuk pengembangan video animasi. Instrumen validasi pada penelitian ini terdiri dari intrumen ahli materi, bahasa, media, ahli soal, respon ahli praktisi, dan *soal pretest-postest.*

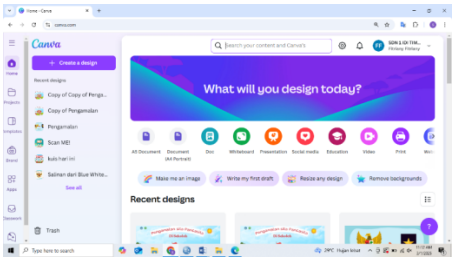
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Peneliti mengembangkan media berbantuan *canva*, dan *adobe animate audio.* Adapun tahap-tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Pengembangan video animasi berbantuan *canva*

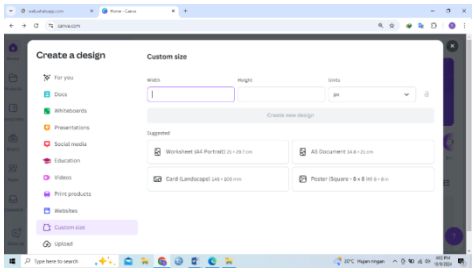
Menurut Fatimah et al., (2024) *canva* sudah menjadi salah sumber rujukan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam kurikulum merdeka, desain yang tersedia bervariatif sehingga guru dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Langkah pertama yaitu akses canva secara *online.* Kemudian langkah selanjutnya melakukan *register* dan *login* pada akun *canva.* Berikut langkah-langkah pembuatan video animasi:

1) Masuk pada akun *canva* melalaui web https://www.canva.com



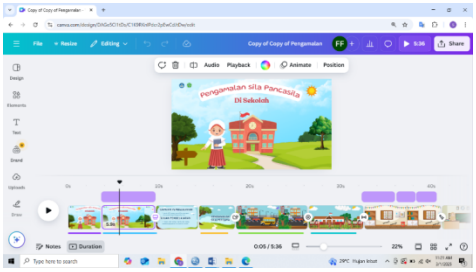
Gambar 1. Tampilan Awal Canva

2) Langkah pertama untuk membuat ukuran kertas yaitu klik "*creat a design*", lalu pilih "*custom size*" untuk membuat ukuran kertas. Selanjutnya pilih ukuran kertas sesuai dengan kebutuhan yaitu A5 (21 cm x 14.8 cm).



Gambar 2. Menentukan Ukuran

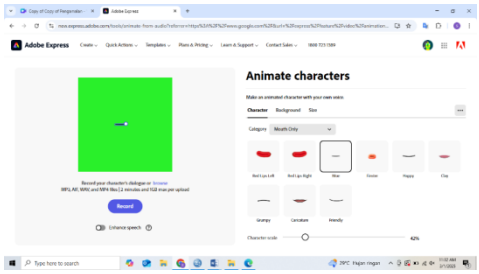
3) Selanjutnya mengedit *template* yang tersedia pada fitur *canva* sebagai *background* utama dari video animasi. Proses pengeditan dilakukan dengan konsisten dengan cara klik bagian *template* akan muncul *tools* pada menu. Warna utama yang dipilih oleh peneliti sebagai pengembangan media adalah biru muda dan perpaduan warna tumbuhan yaitu hijau tua dan hijau muda. Elemen huruf yang digunakan memiliki ukuran dan warna yang porposional. Berikut hasil desain *cover* video animasi:



Gambar 3. Mengembangkan Desain

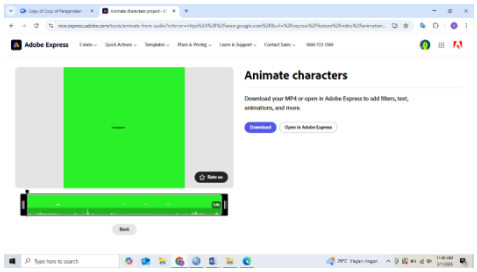
b. Pembuatan Audio

1) Masuk https://www.adobe.com/express/feature/video/animation/audio



Gambar 4. Tampilan *Adobe Animate*

2) *Record* terlebih dahulu audio sesuai dengan naskah yang sudah dipersiapkan, jika sudah *record* kemudian *download.*



Gambar *5.* Rekaman audio

c. Validasi Kelayakan Video Animasi

Validasi kelayakan video animasi dilakukan oleh satu dosen ahli materi, bahasa, dan media pembelajaran. Pada validasi ahli materi, validasi dilakukan sebanyak dua tahapan, Pada tahapan pertama, validasi mendapati nilai 84% yang berkategori "Sangat Layak", setelah melakukan revisi sesuai saran perbaikan, dilanjutkan validasi tahap kedua yang mendapati nilai 95% yang berkategori "Sangat Layak". Kemudian pada validasi ahli bahasa, dilakukan hanya sekali tahapan validasi dan mendapati nilai 86% yang berkategori "Sangat Layak". Pada validasi ahli media, validasi juga dilakukan hanya satu kali tahapan yang mendapati nilai 94% yang berkategori "Sangat Layak". Pada validasi instrument soal, penilaian validasi dilakukan sebanyak dua tahapan, pada tahapan pertama mendapati nilai 68% yang berkategori "Layak", setelah melakukan perbaikan sesuai saran ahli, dilakukan validasi tahapan kedua yang mendapati penilaian 88% berkategori "Sangat Layak".

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan uji coba media pada 23 siswa kelas IV SDN Upah. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan terhadap pengembangan video animasi. Untuk memperoleh kepraktisan pengembangan video animasi peneliti menggunakan angket respon guru dan siswa. Sedangkan untuk memperoleh keefektifan pengembangan video animasi peneliti memberikan soal tes *pretest* dan *postest*. Pada hasil respon guru, didapati hasil praktikalitas dengan persentase 91,6% berkategori " Sangat Praktis". Kemudian pada hasil respon siswa didapati rata-rata keseluruhan dari 23 siswa

dengan persentase 89% berkategori "Sangat Praktis". Hasil penilaian pada *pretest* mendapati nilai rata-rata 40,43, sedangkan pada *posttest* mendapati nilai 83,47.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Kevalidan video animasi didapati dari hasil penilaian ahli materi, bahasa, dan media. Sedangkan kepraktisan dari video animasi didapati melalui respon guru dan siswa. Setelah memperoleh data kevalidan dan kepraktisan tersebut, maka dapat disajikan rekapitulasi penilaian pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Validitas dan Praktikalitas

No	Penilaian	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	95%	SV
2	Ahli Bahasa	86%	SV
3	Ahli Media	94%	SV
4.	Respon Guru	91,6%	SP
5.	Respon Siswa	89%	SP

Berdasarkan tabel rekapitulasi penilaian di atas, bisa disimpulkan bahwa rerata pengembangan video animasi oleh para ahli, guru, serta siswa mendapatkan hasil yang memuaskan dengan kategori persentase "sangat valid" dan "Sangat Praktis". Hasil penilaian pada *pretest* yang mendapati nilai rata-rata 40,43, dan *posttest* dengan nilai rata-rata 83,47, dilakukan uji N-Gain. Pada hasil uji N-Gain didapati hasil 0,72 menunjukkan bahwa video animasi berkategori "tinggi" pada peningkatan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Pengembangan ini dilakukan dengan prosedur pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Hasil pengembangan perangkat video animasi ditunjukan melalui hasil validasi para ahli untuk memperoleh nilai kelayakan dari video animasi yang dikembangkan. Validasi ahli materi mendapati penilaian dengan persentase 95% berkategori "sangat layak". Validasi ahli bahasa mendapati penilaian dengan persentase 86% berkategori "sangat layak". Validasi ahli media mendapati penilaian 94% berkategori "sangat layak". Hasil penerapan video animasi diperoleh data kepraktisan pada pengolahan data, berdasarkan hasil penilaian guru wali kelas IV SD Negeri Upah didapati persentase 91,6% yang berkategori "sangat layak". Penilaian respon siswa secara keseluruhan mendapati rerata persentase 89% yang berkategori "sangat layak". Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pengembangan video animasi sangat praktis dan sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran. Pada hasil uji N-Gain didapati nilai 0,72 yang menunjukkan bahwa video animasi berkategori "tinggi" pada peningkatan hasil belajar siswa.

REFERENSI

Aprilia, R. (2023, May). Innovative Teaching Methods for the Post-pandemic Era: Utilizing Wordwall as a Learning Media in Social Studies. In *International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2022)* (pp. 240-248). Atlantis Press.

Aprilia, R., & Mahlianurrahman, M. (2022). Lokakarya pengembangan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(4), 1377-1384.

Asnawi, A., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan kompetensi guru dalam pelatihan pembuatan bahan ajar "e-komik" di sekolah dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 407-412.

Asnawi, A., Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *3*(3), 62-68.

Ayudia, I. (2022). PENERAPAN METODE BERCERITA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS V SDN 3 LANGSA ACEH. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, *2*(1), 84-96.

Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, *2*(1), 48-59.

Fatimah, R. A., Mailandari, O., Khoirunnisa, J. F., Lestari, W., & Dirahman, F. (2024). Pengaruh Kurikulum Merdeka Dalam Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran di MAN 1 Kulon Progo. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 92-102.

Fransyaigu, R., Aprilia, R., Mahyuny, S. R., & Maisarah, M. (2024). Inovasi Instrumen Penilaian Digital Untuk Meningkatkan Digital Skill Guru Sekolah Dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *6*(1), 36-43.

Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilia, R., Mulyahati, B., & Kenedi, A. K. (2024). Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *4*(5), 878-885.

Juliati, J., Sukirno, S., & Sahudra, T. M. (2023). The Implementation of Character Education as an Effort to Realise the Profile of Pancasila Students Based on Local Wisdom. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *15*(1), 1127-1135.

Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). UPAYA PENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINSTIFIK PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI GAMPONG JAWA. *Journal of Basic Education Studies*, *1*(2), 13-20.

Kenedi, A. K., Eliyasni, R., & Fransyaigu, R. (2019, December). Jigsaw using animation media for elementary school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1424, No. 1, p. 012027). IOP Publishing.

Kenedi, A. K., Hendri, S., & Ladiva, H. B. (2018). Kemampuan koneksi matematis siswa sekolah dasar dalam memecahkan masalah matematika. *Numeracy*, *5*(2), 226-235.

Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, *10*(2, Oktober), 151-161.

Mahlianurrahman, M., & Syamsu, F. D. (2019). Developing tutorial video for enhancing elementary school students' process skills in science. *Elementary: Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(1), 1-12.

Maisarah, M., & Ayu, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan" Movie Studio" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 1 SD. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, *3*(2), 104-112.

Maisarah, M., & Prasetya, C. (2023). Pengaruh media digital terhadap keterampilan proses sains dan bernalar kritis di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3118-3130.

Mulyahati, B., Ayudia, I., Juliati, J., & Fransyaigu, R. (2025). Profil kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *5*(2), 999-1008.

Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2025). Menciptakan Iiklim Inklusivitas melalui" Augmented Reality" di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, *6*(2), 194-201.

Putra, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *7*(2), 11-22.

Putra, A., & Novita, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, *3*(1), 226-236.

Rafli, M. F. (2021). Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) Untuk Guru SDN 050718 Cempa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 110-117.

Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *4*(5), 650-657.

Ramadhani, D., Aprilia, R., Fitria, D., Mulyahati, B., & Ayudia, I. (2024). Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati Lokal Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *6*(1), 148-157.

Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Rafli, M. F., & Handrianto, C. (2022). Advancement of STEM-based digital module to enhance HOTS of prospective elementary school teachers. *Jurnal Pendidikan Progresif*, *12*(2), 981-993.

Sahudra, T. M., Fadlia, F., & Firdaus, C. R. (2022). Pelatihan penulisan karya ilmiah untuk peningkatan profesionalisme guru. *Majalah Ilmiah Upi Yptk*, 97-102.

Sahudra, T. M., Kenedi, A. K., Ramadhani, D. T., Asnawi, A., & Handrianto, C. (2023). The impact of project-based flipped learning model on the technological pedagogical content knowledge skill of prospective teachers. *The Seybold Report Journal (TSRJ)*, *18*(8), 1628-1639.

Sari, C. K., Amanda, S. D., & Anggraini, S. (2025). TANTANGAN DAN STRATEGI GURU SD DALAM MENERAPKAN PEMBELAJARAN ABAD 21. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *5*(2), 98-104.

Sari, C. K., Kinanti, K., & Nazira, S. (2025). Keterampilan Dasar Mengajar "Mengasah Keterampilan Dasar Mengajar: Fondasi Menjadi Guru Profesional". *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(3), 86-94.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.

Sukirno, S., & Fransyaigu, R. (2019). Penerapan Media Audio-Visual Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Kelas V SD Negeri 10 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal of Basic Education Studies*, *2*(2), 75-89.

Sukirno, S., Hartutik, H., & Nursamsu, N. (2021). Improving Pedagogic Competence and Process Skills through Lesson Study Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *13*(3), 2858-2864.