

Nomor Daftar: 030/S/PGSD/2/VIII/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBANTUAN CANVA PADA MATERI BANGUN DATAR
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Nurlaelasari
NIM 1905953

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2023**

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBANTUAN CANVA PADA MATERI BANGUN DATAR
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh
Nurlaelasari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Nurlaelasari 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2023

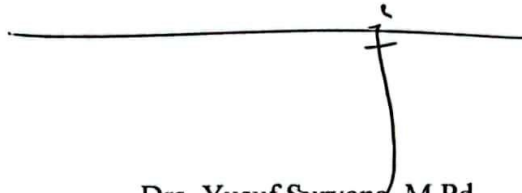
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di fotocopy atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

NURLAELASARI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
BERBANTUAN CANVA PADA MATERI BANGUN DATAR
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Yusuf Suryana, M.Pd
NIP. 195807051986031004

Pembimbing II



Muhammad Rijal Wahid Muharram, M.Pd
NIP. 920200819920701101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.
NIP 198006222008011004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurlaelasari

NIM : 1905953

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Nurlaelasari

NIM 1905953

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dorongan, bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk kritik, saran, maupun bantuan secara materil. Pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus dan penghormatan yang tinggi kepada:

1. Ayahanda tercinta, Bapak Haris yang selalu memberikan doa, motivasi, menjadi sebaik-baik penyemangat dan orang yang selalu mendukung baik secara moril maupun materil.
2. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd., sebagai Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya beserta jajarannya yang telah membantu kelancaran administrasi serta dukungan moril selama penelitian berlangsung.
3. Bapak Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd., sebagai Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya beserta jajarannya yang telah membantu kelancaran administrasi serta bantuan moril selama penelitian berlangsung.
4. Ibu Rosarina Giyartini, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Yusuf Suryana, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya selama proses bimbingan untuk perbaikan dan penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Muhammad Rijal Wahid Muharram, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya selama proses bimbingan untuk perbaikan dan penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis selama perkuliahan.
8. Kepala Sekolah dan seluruh guru di SD Negeri Kamulyan Kabupaten Tasikmalaya.

9. Kepala Sekolah dan seluruh guru di SD Negeri Nyantong Kota Tasikmalaya.
10. Peserta didik kelas IV SD Negeri Kamulyan dan SD Negeri Nyantong yang berkenan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
11. Kakak tercinta, Ai Ratna Hasanah, Jajang Alimin, dan Agus Arifin yang selalu membantu lewat untaian doa, memberikan pertolongan dan dukungan setiap penulis membutuhkannya.
12. Adik tercinta, Cucu Maryani yang selalu memberikan doa, motivasi, dukungan, dan menjadi penyemangat melalui bantuan moril maupun materil.
13. Kepada sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan dan teman seperjuangan skripsi yang selalu menjadi tempat bagi penulis dalam berbagi keluh kesah dan selalu saling menyemangati.
14. Sahabat SMK tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
15. Rekan seperjuangan angkatan 2019, khususnya keluarga besar kelas D PGSD 2019, yang senantiasa saling mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis.

Serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis. Semoga segala bentuk kontribusi yang telah diberikan kepada penulis, menjadi amal kebaikan serta dilipat gandakan pahalanya oleh Allah SWT. Aamiin.

ABSTRAK

Sugesti negatif dan rasa takut peserta didik terhadap mata pelajaran matematika menjadi latar belakang penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Belum lagi pembelajaran konvensional yang umum dilakukan karena keterbatasan kemampuan guru dan keterbatasan media pembelajaran di sekolah membuat peserta didik cepat merasa jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran. Selaras dengan perkembangan zaman, media pembelajaran sangat dibutuhkan guru dalam membantu menyampaikan materi pelajaran agar mampu membangkitkan motivasi, ketertarikan serta rangsangan pada peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan desain pengembangan media berbantuan canva dan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan arus perkembangan dalam dunia pendidikan. Penelitian dilakukan sebagai bentuk adaptif dengan berbagai perubahan dan perkembangan teknologi informasi yang semakin terdigitalisasi. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu DR (*Design Research*) dengan model Reeves. Adapun tahapan dalam model Reeves meliputi: 1) tahap identifikasi dan analisis masalah, 2) mengembangkan *prototype* solusi, 3) melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi, dan 4) refleksi untuk menghasilkan *design principle*. Temuan penelitian diperoleh dari hasil wawancara, observasi, studi dokumentasi, validasi, dan angket. Produk kemudian dinilai dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan uji coba. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbantuan canva pada materi bangun datar di kelas IV Sekolah Dasar sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Canva, Bangun Datar, Media Video

ABSTRACT

Negative suggestions and students' fear of mathematics became the background for the development research conducted by researchers. Not to mention conventional learning which is commonly carried out because of the limited ability of teachers and limited learning media in schools which makes students quickly feel bored when participating in the learning process. In line with the times, learning media is needed by teachers to help deliver subject matter so as to be able to generate motivation, interest and stimulation in students. The purpose of this study is to describe the design of Canva-assisted media development and produce a product in the form of learning video media by utilizing technology in accordance with current developments in the world of education. The research was carried out as an adaptive form with various changes and developments in information technology that is increasingly digitized. Researchers used the development research method, namely DR (Design Research) with the Reeves model. The stages in the Reeves model include: 1) the identification and problem analysis stage, 2) developing a solution prototype, 3) carrying out an iterative process to test and improve solutions, and 4) reflection to produce a design principle. Research findings were obtained from interviews, observations, documentation studies, validation, and questionnaires. The product is then assessed and validated by material experts and media experts before being tested. Based on the results of expert validation and product trials, it was shown that Canva-assisted learning video media on flat shape material in grade IV Elementary Schools is appropriate for use in the process of learning mathematics in Elementary Schools.

Keywords: Canva, Flat Shapes, Video Media

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran Matematika	9
2.2 Bangun Datar	11
2.3 Media Pembelajaran	17
2.4 Video Pembelajaran	25
2.5 Media Video Berbantuan Canva	27
2.6 Penelitian yang Relevan	29
2.7 Kerangka Berpikir	30
2.8 Spesifikasi Produk	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Desain Penelitian	34
3.2 Sumber Data	37
3.3 Tempat Penelitian	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5 Instrumen Penelitian	40

3.6 Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Temuan.....	49
4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva.....	49
4.1.2 Deskripsi Rancangan Desain Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar	57
4.1.3 Kelayakan Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar	90
4.1.4 Produk Akhir Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar	103
4.2 Pembahasan.....	104
4.2.1 Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva	104
4.2.2 Rancangan Desain Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar.....	105
4.2.3 Kelayakan Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar	106
4.2.4 Produk Akhir Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar.....	108
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	109
5.1 Simpulan	109
5.2 Implikasi.....	110
5.3 Rekomendasi	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	117
RIWAYAT HIDUP.....	158

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	40
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Lembar Observasi	41
Tabel 3.3. Kriteria Skala Likert.....	42
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Validasi	43
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru	45
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik	46
Tabel 3.7. Kriteria Kelayakan Media	48
Tabel 4.1. Hasil Observasi di Kelas IV SD Negeri Kamulyan	51
Tabel 4.2. Temuan Hasil Studi Dokumentasi	55
Tabel 4.3. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	57
Tabel 4.4. Storyboard Pembuatan Video	59
Tabel 4.5. Langkah-Langkah Pembuatan Video Berbantuan Canva.....	67
Tabel 4.6. Daftar Identitas Validator	90
Tabel 4.7. Hasil Validasi Ahli Materi	91
Tabel 4.8. Hasil Validasi Ahli Media.....	92
Tabel 4.9. Revisi Produk Media Video Pembelajaran berbantuan Canva.....	94
Tabel 4.10. Hasil Respon Peserta Didik saat Uji Coba Tahap 1	97
Tabel 4.11. Hasil Respon Guru saat Uji Coba Tahap 1	98
Tabel 4.12. Hasil Respon Peserta Didik saat Uji Coba Tahap 2.....	101
Tabel 4.13. Hasil Respon Guru saat Uji Coba Tahap 2	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1. Diagram <i>Design Research</i> Model Reeves.....	35
Gambar 3.2. Diagram Teknik Analisis Data Model Miles & Huberman	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat-Surat

Lampiran 1.1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya.....	118
Lampiran 1.2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian di SDN Kamulyan.....	121
Lampiran 1.3 Surat Permohonan Izin Penelitian ke SDN Nyantong.....	122

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

Lampiran 2.1 Instrumen Wawancara	124
Lampiran 2.2 Instrumen Observasi	126
Lampiran 2.3 Instrumen Studi Dokumentasi	127
Lampiran 2.4 Lembar Validasi oleh Ahli Materi.....	128
Lampiran 2.5 Lembar Validasi oleh Ahli Media	131
Lampiran 2.6 Lembar Instrumen Angket Respon Guru	134
Lampiran 2.7 Lembar Instrumen Angket Respon Peserta Didik	136

Lampiran 3 Data Hasil Penelitian

Lampiran 3.1 Hasil Wawancara	138
Lampiran 3.2 Hasil Observasi.....	140
Lampiran 3.3 Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	143
Lampiran 3.4 Hasil Validasi oleh Ahli Media	145
Lampiran 3.5 Hasil Uji Coba Tahap 1	148
Lampiran 3.6 Hasil Uji Coba Tahap 2	152

Lampiran 4 Dokumentasi..... 156

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, B. (2017). Jurnal Makna Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(1).
- Abidin, A. Z., & Arham, M. (2021). Improving Students English Learning Outcomes through Video Based Learning Model. *Educia Journal*, 1(1), 13–17.
- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81-87.
- Alexandromeo. (2022). Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya (Lengkap). [Online]. Diakses dari <https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/>.
- Arikunto, S., & Safrudin, A. J. C. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 171–182. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v7i2.1501>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research, Fourth Edition*. Boston: Pearson.
- Diana, P., & Jaya, P. (2021). Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. *Jurnal Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(1), 32–39. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.110688>
- Fahrurrozi & Hamdi, S. 2017. *Metode Pembelajaran Matematika*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-11.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Fauziyyah, Z. (2019). *Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim).

- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338.
- Guspitawati, dkk. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049-4056.
- Handayani, P. (2021). *Cara Asyik Belajar Bangun Datar di SD*. Bangka Belitung: Guepedia.
- Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Indonesia, K. K. N. (2015). Paradigma Capaian Pembelajaran. *Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia*.
- Isnaini, S. N., Firman, & Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Kamila, Z., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83. DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Karim, dkk. (2014). *Pendidikan Matematika 2*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Lidinillah, D. A. M., (2012). *Design Research Sebagai Model Penelitian Pendidikan*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
- Lumbantoruan, J. H. (2021). *Bangun Datar dan Bangun Ruang*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Manik, H., Sihite, A. C., Sianturi, F., Panjaitan, S., & Hutauruk, A. J. (2022). Tantangan menjadi guru matematika dengan kurikulum merdeka belajar di masa pandemi omicron covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 328-332.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nasution, S. (1988). *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung : Tarsito.
- Nugraha, M. F., Sya, A., Sunaryo, S., Husen, A., Hendrawan, B., & Purwanto, A. (2021). Implementasi Media Video Pembelajaran Pendidikan Lingkungan

- Hidup Terintegrasi IPA untuk Siswa Sekolah Dasar pada Platform Youtube. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 934-941.
- Nurdyansyah, N., & Aini, Q. (2022). Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 124-140.
- Nurhalisa, S. & Sukmawati. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 37-45.
- Nurhalisa, S., & Al-washliyah, U. M. N. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 37-45.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Offirstson, T. (2014). *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839-8848.
- Prahmana, R. C. I. (2017). *Design Research (Teori dan Implementasinya: Suatu Pengantar)*. Depok: Rajawali Press.
- Purwati, E. M., & Putra, A. P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Canva Materi Cahaya Dengan Penguatan Karakter Mandiri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 2(8), 756-769. <https://doi.org/10.17977/um065v2i82022p756-769>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299-306.
- Putri, A. D. A., Sumardi, S., & Respati, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 767-780.
- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk bngu Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1545-1550.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.

- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S, dkk. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputri, A. A., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint pada Mata Pelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(1), 248-262.
- Sistadewi, K., & Agustika, G. N. S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Open Ended Materi Pecahan Senilai Untuk Kelas IV di SD No. 1 Mengwi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 769-777.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5936-5945.
- Sujarweni, W. V. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Sukasno, S. (2022). Problematika Pembelajaran Matematika Di SD. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 5(1), 107-114.
- Sumartiwi, N. M., Suarjana, I. M., & Ujianti, P. R. (2022). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran*. 5(2), 220–230.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Nur, N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2020). *BANGUN DATAR SEKOLAH DASAR*. 2, 327–349.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.

- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan peserta didik. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2).
- Zulmaulida, R., Saputra, E., Munir, M., Zanthi, L. S., Wahnyuni, M., Irham, M., & Akmal, N. (2021). *Problematika Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.