



Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V Gugus XIV Kota Bengkulu

Annisa Rahma Sari^{1*}, Yusnia²

¹²PGSD, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹² Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Kota Bengkulu

*Korespondensi: annisarahmsr14@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of interactive multimedia based on Canva on the understanding of IPAS concepts among fifth-grade students at State Elementary School Fourteen in Bengkulu City. This study uses a quantitative approach with an experimental method using a matching only pre-test-post-test design. The research sample consists of fifth-grade students at State Elementary School Forty-Five in Bengkulu City as the experimental group and fifth-grade students at State Elementary School Forty-Two (SDN Forty-Two) in Bengkulu City as the control group, selected through cluster random sampling. The instrument used was a 5-question essay test administered through pretest and posttest. The data analysis techniques used were descriptive statistical tests, prerequisite tests, and inferential tests. The average posttest score for the control group was 56.67, while the average posttest score for the experimental group was 77.50. The results of the independent sample t-test on the posttest showed that the calculated t-value of 3.539 was greater than the table t-value of 2.023 ($df = 41$, $\alpha = 0.05$) and the Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$. This indicates a significant difference in the understanding of IPAS concepts between the two groups. The difference in scores is attributed to the different treatments applied to the two groups. Based on this, it can be concluded that interactive multimedia based on Canva has a positive effect on the understanding of IPAS concepts among fifth-grade students at State Elementary School Cluster Fourteen in Bengkulu City.

Keyword: Canva-based Interactive Multimedia, IPAS, Concept Understanding

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pengembangan individu dan masyarakat, karena memberikan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai untuk berkontribusi secara positif dalam kehidupan sosial. Tidak hanya sebatas proses belajar-mengajar, pendidikan juga mencakup pembentukan karakter dan sikap. Sejalan dengan pendapat Rijal et al. (2024), pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan intelektual sekaligus menanamkan nilai etika dan moral. Oleh

karena itu, pendidikan karakter sangat diperlukan untuk membentuk kepribadian yang baik dan religius guna meningkatkan nilai moral bangsa (Maharani & Syarif, 2022). Dengan demikian, pendidikan dapat mencetak generasi yang cerdas, berintegritas, dan bertanggung jawab.

Dalam konteks ini, pendidikan abad 21 menjadi sangat relevan karena menekankan pengembangan keterampilan seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemikiran kritis. Pemanfaatan teknologi dan media digital

membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mendorong siswa menjadi partisipan aktif. Pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami dapat tercapai melalui kemajuan teknologi yang memperkaya sumber belajar dan mendukung proses pendidikan yang lebih efektif dan efisien (Fricticarani et al., 2023). Hal ini penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global yang semakin kompleks

Pendidikan konseptual menjadi bagian penting dalam abad ke-21. Pendidikan konseptual berfokus pada pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan, bukan sekadar menghafal fakta. Menurut (Firmansyah et al., 2024) Melalui pendekatan ini, siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah mereka miliki, sehingga materi yang diajarkan dapat lebih dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu karakteristik Kurikulum Merdeka di jenjang sekolah dasar adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini dilakukan karena siswa sekolah dasar umumnya cenderung memahami berbagai hal secara menyeluruh dan terintegrasi.. Menurut Harahap et al. (2023) bahwa IPAS bertujuan mengembangkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap berbagai aspek tersebut. Menurut Sumarni et al. (2023) bahwa pembelajaran IPAS mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai untuk menyelesaikan masalah serta berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Kemampuan yang diperoleh dari IPAS tidak hanya berguna dalam

kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi dasar bagi perkembangan intelektual dan sosial siswa. Namun, dalam praktiknya, materi IPAS sering dianggap kurang menarik dan relevan, sehingga minat belajar siswa cenderung menurun.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V pada salah satu sekolah dasar dalam gugus XIV Kota Bengkulu, peneliti menemukan suatu masalah terkait dengan pemahaman konsep siswa. Siswa masih mengalami kesulitan menyelesaikan latihan soal selama proses pembelajaran. Ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti berkonsentrasi pada buku pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dari Argiarta et al. (2024) bahwa faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar IPAS yaitu siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPAS karena menganggap materinya banyak, hafalan banyak, pemahaman materi yang kurang, sumber belajar yang hanya menggunakan buku pokok, penggunaan media yang tidak digunakan dalam pembelajaran IPAS sehingga materi kurang tersampaikan dengan baik. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa kesulitan belajar IPAS pada peserta didik disebabkan oleh kurangnya minat, lambatnya pemahaman tanpa pengulangan, keterbatasan sumber belajar, dan minimnya penggunaan media pembelajaran, sehingga pemahaman materi menjadi kurang optimal.

Menurut Pratiwi et al. (2023) bahwa dalam pembelajaran IPAS di SD, siswa mengalami kesulitan memahami materi akibat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan menciptakan suasana kelas yang nyaman serta menarik. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar

memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran sehingga berdampak pada pemahaman konsep IPAS siswa.

Salah satu media pembelajaran yang menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa adalah penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif menggabungkan elemen seperti teks, gambar, video, dan animasi, yang membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Sejalan dengan temuan Rahayu dalam Yusnia et al. (2024), penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman konsep siswa. Multimedia interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memudahkan akses materi. Menurut Wulandari et al. (2024) bahwa multimedia interaktif bertujuan untuk mengubah kondisi belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Menurut Izzania et al. (2024) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini sejalan dengan mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan peningkatan pemahaman konsep siswa secara cukup efektif. Maka dari itu, penggunaan multimedia interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran IPAS yang lebih efektif serta meningkatkan pemahaman konsep bagi siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh multimedia interaktif berbasis canva terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SDN gugus XIV Kota Bengkulu”. Pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh multimedia interaktif berbasis canva terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SDN gugus XIV Kota Bengkulu.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Mendrofa & Susilowati (2024), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian ilmiah yang menggunakan data-data yang berupa angka atau variabel numerik untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan fenomena atau hubungan dengan variabel-variabel tertentu. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen. Menurut Hardani et al. (2020) penelitian eksperimen dilakukan dengan sengaja oleh peneliti menggunakan cara memberikan treatment atau perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian atau keadaan yang diteliti bagaimana akibatnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan eksperimen semu, atau Quasi eksperimen dengan desain penelitian yaitu *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*.

Pada penelitian ini terdapat 2 sampel yang digunakan dari populasi. Penelitian ini menggunakan seluruh anggota populasi dengan teknik penentuan sampel menggunakan teknik random sampling. Maka dari itu sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas VA dan VA SDN 45 dan SDN 42 Kota. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes yang diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*).

Dalam penelitian ini, untuk menguji instrumen menggunakan uji validasi ahli, validasi instrumen, reliabilitas instrumen, tingkat kesukaran dan daya pembeda menggunakan bantuan SPSS. Uji validasi penelitian ini meliputi validasi modul ajar, instrumen soal uraian dan multimedia interaktif yang di validasi oleh dua.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test melalui bantuan program SPSS versi 22. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik menggunakan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. HASIL

Hasil penelitian tentang pengaruh multimedia interaktif berbasis canva terhadap pemahaman konsep IPAS siswa SD dapat dirincikan sebagai berikut.

Hasil Uji Statistik Deskriptif

Hasil uji statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest Kelompok Ekperimen dan Kelompok Kontrol

	Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Eks	20	90	0	90	53,50	20,844	434,474
Posttest Eks	20	60	40	100	77,50	15,853	251,316
Pretest Kontrol	21	90	0	90	47,14	25,912	671,429
Posttest Kontrol	21	80	20	100	56,67	21,292	453,333

Berdasarkan data pada tabel 1, nilai pre-test terendah pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0. Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* siswa kelompok eksperimen sebesar 53,50 dan pada kelompok kontrol sebesar 47,14. Nilai varian *pre-test* kelompok eksperimen 434,474 dan nilai varian pre-test pada kelompok kontrol 671,429. Nilai standar deviasi *pre-test* pada kelompok eksperimen 20,844 dan standar deviasi pre-test pada kelompok kontrol 25,912. Dilihat dari perbandingan nilai siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol, tidak ada perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata *pretest*.

Pada hasil post-test terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata post-test pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 77,50 dengan nilai minimum 40 dan maksimum 100, serta standar deviasi sebesar 15,853 dan varian 251,316. Sedangkan pada kelompok kontrol, rata-rata post-test hanya mencapai 56,67, dengan nilai minimum 20 dan maksimum 100, standar deviasi 21,292,

dan varian sebesar 453,333. Perbedaan ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, yaitu penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva pada kelompok eksperimen, terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Uji Prasyarat

Sebelum melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t, peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hal ini bertujuan agar data yang ingin diuji berdistribusi normal dengan varian yang homogen.

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini jumlah sampel kurang dari 50, maka uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Distribusi dikatakan normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0.05. Tabel 2 berikut menampilkan hasil perhitungan normalitas.

Tabel 2. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Hasil	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,958	20	0,509
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,926		0,127
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,959	21	0,501
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,964		0,607

Berdasarkan Tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa hasil data *pretest* kelompok eksperimen diperoleh nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$ ($0,509 > 0,05$) dan hasil *t* data *pretest* kelompok kontrol diperoleh nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$ ($0,959 > 0,05$). Lalu nilai hasil data *posttest* kelompok eksperimen diperoleh nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$ ($0,926 > 0,05$) dan hasil data *pretest* kelompok kontrol diperoleh nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$ ($0,964 > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh data kelompok eksperimen dan kontrol dari *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol penelitian ini bersifat homogen.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelas sampel berasal dari varian yang homogen atau tidak. Setelah diketahui data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 22.

Tabel 3. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	1,714	1	39	0,198	Homogen
<i>Posttest</i>	2,048	1	39	0,160	Homogen

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0,198 yang berarti nilai Sig. (signifikansi) $> 0,05$ ($0,198 > 0,05$). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa status varian hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang homogen. Adapun berdasarkan data *posttest* di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0,160 yang berarti nilai Sig. (signifikansi) $> 0,05$ ($0,160 > 0,05$). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa status varian hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang homogen.

Analisis Uji Hipotesis

Setelah mengetahui informasi hasil belajar IPAS pada kelas eksperimen dan kontrol mempunyai distribusi normal dan homogen maka dapat dilakukan uji hipotesis. penelitian ini menggunakan uji Independent Sample t-test. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk menguji dua hipotesis: H_a : terdapat pengaruh pengaruh multimedia interaktif berbasis canva terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V gugus XIV Kota Bengkulu, atau H_0 : tidak terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis canva terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V gugus XIV Kota Bengkulu. Apabila nilai signifikansi 2-tailed kurang dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji-t untuk

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 4. Uji t-Test Pretest dan Posttest

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Df	39	39
Sig. 2-Tailed	0,391	0,001

Nilai signifikansi uji t *pretest* (2-tailed) sebesar $0,391 > 0,05$ menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum pembelajaran. Nilai signifikansi (2-tailed) temuan *posttest* sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan. Hal tersebut disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan dari kedua kelompok. Dari hasil uji t dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh multimedia interaktif berbasis canva terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V gugus XIV Kota Bengkulu.

4. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, hasil analisis nilai pretest siswa menunjukkan bahwa tidak adanya perbedaan signifikan nilai rata-rata pemahaman konsep IPAS siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Artinya hasil data tersebut sesuai dengan Desain matching Only Pretest-Posttest karena nilai awal kedua kelompok sama.

Kedua kelompok mendapatkan perlakuan yang berbeda. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan multimedia interaktif berbasis canva dengan model pembelajaran NHT. Sementara itu, pada kelompok kontrol diberi pembelajaran dengan model NHT saja tanpa multimedia interaktif. Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut kemungkinan disebabkan oleh perlakuan yang

berbeda. Itu artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep IPAS siswa Kelas V SDN Gugus XIV Kota Bengkulu.

Perbedaan hasil belajar pemahaman konsep IPAS siswa pada akhir pembelajaran terjadi karena multimedia interaktif berbasis canva mempunyai kelebihan yaitu menyajikan materi dalam bentuk visual yang jelas dan menarik, dilengkapi dengan teks, gambar dan animasi, sehingga membuat siswa lebih tertarik dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian Wahidin, (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran memiliki efektivitas untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, menjadi lebih konkret. Sependapat dengan Sabrina et al. (2023) bahwa media visual dalam pembelajaran yang menyenangkan dan memperkuat ingatan serta memperlancar pemahaman siswa dalam mengelompokkan informasi dengan lebih akurat.

Pada penggunaan multimedia interaktif berbasis canva juga membantu siswa lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran karena materi yang disajikan secara visual dan interaktif membuat siswa lebih menangkap isi pelajaran, karena mereka tidak hanya membaca atau mendengar penjelasan, tetapi juga melihat gambar, animasi dan pertanyaan interaktif. Selaras dengan pendapat Yuliana et al. (2025) yang mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan inovasi kreatif

yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena membantu siswa lebih mudah memahami materi dan menghindari kesalahan dalam menjelaskan konsep. Sependapat dengan Sari et al. (2021) bahwa multimedia interaktif berperan penting dalam membangun interaksi terhadap materi yang dipelajari

Dalam konteks pembelajaran IPAS, siswa menjadi lebih aktif dalam mengkaji materi yang ditampilkan secara menarik dan tidak monoton, sehingga mendorong mereka untuk memahami isi materi pelajaran secara lebih utuh. Sependapat dengan Sabrina et al. (2023) bahwa media visual dalam pembelajaran yang menyenangkan dan memperkuat ingatan serta memperlancar pemahaman siswa dalam mengelompokkan informasi dengan lebih akurat. Tidak hanya membantu saat memahami konsep, penggunaan multimedia interaktif juga berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menyampaikan kembali informasi. Didukung oleh pendapat Agustina et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang disajikan secara menarik dan mudah dipahami akan mempermudah siswa dalam menuliskan kembali isi materi, seperti pada teks bacaan.

Pada saat penelitian, terdapat kendala saat melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan jaringan wifi, yang menyebabkan akses siswa terhadap multimedia berbasis canva menjadi lambat. Cara mengatasi kendala tersebut, peneliti mengharuskan peneliti untuk menyediakan hotspot untuk membuka multimedia interaktif. Kondisi ini sama

dengan hasil (Umah et al., 2024) menyatakan bahwa gangguan koneksi internet dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajarannya. Selain itu terdapat satu siswa yang mengalami kesulitan membaca dan menulis, sehingga menghambat proses pembelajaran dan pelaksanaan evaluasi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat mempengaruhi pemahaman konsep IPAS siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Oktariani et al. (2025) yang mengatakan bahwa multimedia interaktif terbukti meningkatkan kemampuan kognitif siswa termasuk dalam hal memahami dan menyimpulkan materi dengan efektif.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Pada hasil kelompok eksperimen menggunakan multimedia interaktif berbasis canva mendapatkan nilai rata-rata 77,50 dan kelompok kontrol menggunakan kelompok mendapatkan nilai dengan rata-rata 56,67. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji-t data *posttest*, yang menunjukkan nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* = 3,539 dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,001 serta distribusi t_{tabel} adalah sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,539 > 2,024$) dan sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SDN gugus XIV Kota Bengkulu.

6. REFERENSI

Agustina, M. I., Afdetis, L. H., & Satini, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia

- Presentasi Terhadap Kemampuan Menuliskan Kembali Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Pariaman. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1579–1590.
- Argiarta, A., Candra, Mi. A., Noviyanti, S., & Sofwan, S. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1322-1329.
- Firmansyah, R. A., Setiawati, E. B., Piran, A. R., & Ul'fah Hernaeny M, P. (2024). Pembelajaran Kalkulus Integral "Integral Tak Tentu" Berbasis Penalaran Konseptual. *Trigonometri: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(3), 71–80.
- Fricticarani, A., Hayati, A., Ramdani, Hoironisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.
- Harahap, N. F., Pangaribuan, M., Faisal, M. H., Marbun, T., & Ivanna, J. (2023). Peran Pembelajaran IPS Dalam Pembentukan Karakter Siswa SMP 35 Medan. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 4(2), 157–166.
- Hardani., Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *Advanced Drug Delivery Reviews* (Vol. 61, Issue 9). Pustaka Ilmu.
- Izzania, R. D. S. M., Agusdianita, N., & Yusnia. (2024). Penggunaan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7(3), 2599–2608.
- Latifah, A. N., Wulandari, S., & Prihantini. (2024). Peningkatan Motivasi Pembelajaran IPS Melalui Strategi Role Playing. *Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1).
- Maharani, A., & Syarif, C. (2022). Manajemen Pendidikan Karakter dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 763-769.
- Mendrofa, F. A. M., & Susilowati, K. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Penerbit Penamuda Media.
- Oktariani, V. T., Raharjo, T. J., Sarwi, Avrilianda, D., & Subali, B. (2025). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 145-163.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617.
- Rijal, R. A., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Sebagai Penunjang Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3758–3765.
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh

- Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11.
- Sari, A. P., Dalifa, & Noperman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Energi Alternatif di Kelas IV SD N Sebagai Bentuk Persiapan Pembelajaran Virtual. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 55-61.
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., & Lumbantobing, W. L. (2023). Peran Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 132-138.
- Umah, N., Suyanto, A., & Fatimah, S. (2024). Strategi Pembelajaran Guru Dalam Menghadapi Ujian Siswa Kelas V Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) Di Mi Miftahul Ulum Wonosari Senori Tuban. *Jurnal LENTERA*, 2(2), 91-101.
- Utami, A. D., Suriyah, P., & Mayasari, N. (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo*. Penerbit CV. Pena Persada.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285-295.
- Wulandari, D., Widi Winarni, E., & Yusnia. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Literasi Lingkungan dalam Muatan Pembelajaran IPAS Kelas V Gugus XI di Kota Bengkulu. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 498 - 505.
- Yuliana, Hartono, Mhd, M., & Tibrani. (2025). Analisis Potensi Kebutuhan Pengembangan Video Animasi Konsep Jaring-Jaring Makanan Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas V SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 797-807.
- Yusnia, Heryanto, D., Agusdianita, N., & Fitriani, D. (2024). Efektivitas Media Interaktif terintegrasi Augmented Reality Budaya Daerah Bengkulu Terhadap Pemahaman Budaya Siswa. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16, 555-562.