

## Pemanfaatan Aplikasi VN sebagai Media Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar

Adam Mudinillah<sup>1</sup>, Melisa Rezi<sup>2</sup>, Wita Vricela<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia  
e-mail: [adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id](mailto:adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id)

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Sumatera Barat, Indonesia  
e-mail: [melisarezi.fah@uinib.ac.id](mailto:melisarezi.fah@uinib.ac.id)

<sup>3</sup>Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Jln Sudirman 137, Limo Kaum  
e-mail: [witavricelaa@gmail.com](mailto:witavricelaa@gmail.com)

---

**Cara Sitasi:** Adam Mud, Melisa R, Wita V, (2022) **Pemanfaatan Aplikasi VN sebagai Media Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar**, 2022 22(1), 13 - 21 Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>

---

**Abstract** - Berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan pemanfaatan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi VN editor ini memiliki dampak positif dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar. berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi VN sangat bermanfaat dalam proses belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar. Terkhusus dalam penelitian ini pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ini dapat dirasakan pemanfaatan ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta menciptakan motivasi bagi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis video yang menampilkan beragam gambar yang didukung dengan suara penjelasan dan nada musik yang mengiringi video. Kelebihan yang dapat dimanfaatkan dari aplikasi VN ini pada proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial seperti, menambah motivasi peserta didik dalam memahami materi, karena didukung dengan gambar animasi yang menarik. Dalam proses penilaian secara langsung guru mengamati adanya perubahan positif. Dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif.

**Keywords:** VN, Video Pembelajaran, Pemanfaatan

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi penting bagi negara. Bagian terpenting dalam menuntut ilmu pengetahuan bagi seluruh umat manusia Oleh sebab itu pendidikan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia (Ria, 2019). Pendidikan pada saat sekarang ini memiliki perubahan yang lebih baik dari tahun ke tahun. Pendidikan sebagai pedoman bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan dasar dalam kehidupan (Agustiniingsih, 2013). Karena pendidikan menjadi titik tumpu manusia supaya bisa mengembangkan dirinya menjadi seseorang yang memiliki perilaku yang baik. Pendidikan pondasi bangsa dan negara. Pendidikan bertanggung jawab untuk pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perkembangan teknologi di era globalisasi pada zaman sekarang ini, berkembang semakin pesat. Era globalisasi dengan beragam bentuk perubahan, dimana lingkup kehidupan pendidikan mengalami perubahan dari zaman ke zaman yang memiliki kecagihan tertentu. Terkhusus di perkembangan teknologi ini membawa

perubahan positif untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kemajuan ilmu pengetahuan sebagai pengalaman baru di dunia pendidikan. Teknologi ini membantu meningkatkan kualitas pendidikan lebih baik. Dalam perkembangan teknologi ini bisa di manfaatkan untuk merambah dalam bidang pendidikan. Yang bertujuan supaya peserta didik bisa terbantu dalam proses pembelajaran. Proses belajar dengan bantuan media pembelajaran membantu guru kreatif dalam menyalurkan ilmu kepada peserta didik, sehingga bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Proses belajar bukan sekedar menyalurkan ilmu pengetahuan yang ada pada guru ke peserta didik, melainkan proses belajar sejalan dengan membentuk peserta didik supaya memiliki pengetahuannya sendiri.

Dalam pembelajaran jarak jauh tugas guru tetap dituntut profesional, peran guru dalam menyampaikan materi hendaknya diterima dengan baik bagi peserta didik. Maksud dari profesional adalah keahlian seseorang pada bidangnya (Suhery et al., 2020). Khususnya guru, dalam ini guru

profesional merupakan keahlian dalam mendidik peserta didik. Upaya yang dilakukan guru profesional dalam pembelajaran memanfaatkan aplikasi VN guru dituntut maksimal dalam persiapan mengajar. Agar keprofesionalan guru terbukti dengan keberhasilan proses belajar. Guru tidak hanya menjadi satu-satunya sumber belajar. Akan tetapi, banyak lagi yang sumber belajar seperti internet, buku dan media pembelajaran khususnya. Bisa ditemukan dan diunduh pada media sosial seperti youtube. Peserta didik bisa menggali ilmu dari berbagai sumber. Akan tetapi, untuk di sekolah guru satu-satunya tempat bertanya bagi peserta didik. Oleh sebab itu, guru harus memaksimalkan semua media dan ilmu pengetahuan supaya bisa menyampaikan ilmu yang baik kepada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran hendaknya guru memiliki target supaya pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan yang sudah dirancang guru sebelum mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menyalurkan ilmu pengetahuan guru ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru berkomunikasi dalam menyalurkan materi pembelajaran dan membantu dalam pencapaian keberhasilan belajar. Peran media pembelajaran ini sangat penting dan diperlukan dalam proses belajar mengajar. Salah satu peran media pembelajaran adalah menyediakan ruang untuk memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan sumber pembelajaran (Emda, 2018). Sumber belajar merupakan bahan untuk menambah ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu pemanfaatan media pembelajaran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran IPS ini. Guru harus menyeleksi penggunaan media pembelajaran bisa dikembangkan sedemikian rupa pada rancangan pembelajaran yang akan disusun oleh guru. Harus memperhatikan beberapa karakteristik yang akan digunakan dari media tersebut, supaya pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Jika pemilihan media tepat kegiatan belajar menjadi lebih aktif, karena secara langsung indra penglihatan dan pendengaran peserta didik berfungsi menjadi lebih aktif. Peran dari media pembelajaran untuk mengatasi rasa bosan dalam pembelajaran dan memotivasi peserta didik melalui pemanfaatan media (Qoyimah, 2021).

Pada masa pandemi Covid pembelajaran jarak jauh menjadi alternatif untuk keberlangsungan proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring member pengalaman baru bagi semua masyarakat termasuk dalam dunia pendidikan. Supaya proses belajar berjalan dengan baik alternatif yang bisa digunakan seperti, aplikasi zoom, whatsapp, classroom google meet dan sebagainya. Belajar jarak jauh muncul menjadi hal yang membuat peserta didik merasakan bosan saat belajar (Cahyani et al., 2020). Dengan begitu guru

bisa memanfaatkan aplikasi editor video pembelajaran sebagai edukasi peserta didik. Budiman, menyatakan dalam memanfaatkan teknologi bertujuan agar peserta didik dapat memaksimalkan minat bakatnya, supaya bisa dikembangkan di pembelajaran. Media pembelajaran membantu tugas guru lebih ringan dalam menjelaskan materi pembelajaran pada masa pandemi dengan belajar jarak jauh. Video pembelajaran untuk anak sekolah dasar pastinya lebih difokuskan pada video animasi (Hapsari & Zulherman, 2021). Video animasi ini berupa gabungan gambar dan suara yang bertema anak-anak. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Kehidupan sosial dalam bermasyarakat salah satunya. Dengan media pembelajaran berbasis video bisa dikreasikan semaksimal mungkin, dan membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dengan mengembangkan materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, aplikasi VN memiliki peran penting dimana teknolog ini bisa mengedit video yang bergerak dan bersuara, yang akan menghasilkan gabungan dari nada musik dangambar menjadi tampilan yang menarik (Resmini' et al., 2021).

Dalam hal ini sangat membantu cara menuntut ilmu peserta didik sebab mempengaruhi proses belajar mengajar (Suhery et al., 2020). Menerangkan kelelahan dari kegiatan belajar jarak jauh merupakan semangat peserta didik kurang sehingga berakibat pada kekecewaan pada hasil belajar. Perihal masalah tersebut dikarenakan kurangnya alat bantu dan kesempatan yang tidak dimaksimalakan pendidik saat kegiatan belajar. (Emda, 2018), menyatakan kegiatan belajar hendaknya memperoleh hasil belajar yang bagus, jika peserta didik mempunyai semangat dalam belajar. Membuat peserta termotivasi dalam belajar. Seiring dengan perubahan teknologi dari tahun ke tahun memiliki kemajuan dalam informasi dan komunikasi yang menuntut segala aktivitas kehidupan termasuk di dunia pendidikan untuk mengikutinya. Teknologi ini memberi solusi dalam kreativitasan pendidik dalam bekerja. Salah satunya guru kelas di sekolah dasar (Hadi, 2017). Yang memanfaatkan perubahan teknologi untuk membantu aktivitas dalam pembelajaran di kelas. Guru kelas memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan teknologi yang baik, maka proses pembelajaran akan menjadi berkualitas. Kemajuan digital mengembangkan pola pendidikan dalam menyambungkan antara sebuah elektronik dalam jarak jauh.

Kemunculan teknologi mempermudah dunia pendidikan untuk mencari pengetahuan dan sumber materi pembelajaran (Desilawati & Amrizal, 2014). Guru dituntut harus bisa menguasai seluk beluk teknologi agar bisa menyeimbangkan perubahan ilmu pengetahuan menjadi versi terbaik dari tahun ke tahun. Akan tetapi, masih banyak guru

---

yang belum akrab dalam penggunaan teknologi dengan perkembangan era globalisasi ini. Salah satunya guru yang sudah lanjut usia atau yang sudah mendekati pensiun (Said, 2016). Dimana zaman pendidikan guru dulu sangat berubah pesat pada saat ini. Walaupun guru dituntut menggunakan teknologi bukan berarti meninggalkan metode pembelajaran yang lama. Oleh sebab itu, bagi guru yang tidak terlalu mahir dalam teknologi masih bisa memanfaatkan metode lama (Haris Budiman., 2017). Namun, akan menjadi lebih sulit dikarenakan harus mengendalikan suasana kelas menjadi lebih maksimal lagi. Dan berfikir lebih keras lagi bagaimana cara membuat kondisi kelas tidak membosankan.

Refreshing tidak harus pergi liburan, pada saat proses belajar mengajar juga bisa dilakukan pembelajaran dengan refreshing seperti, permainan. Permainan bagi anak sekolah dasar khususnya pada kelas rendah belum bisa dituntut belajar secara fokus (Novita et al., 2019). Akan tetapi, belajar sambil bermain supaya tidak membosankan. Belajar sambil bermain yang dimaksud tidak terlepas dari tujuan pembelajaran. Contohnya, seperti guru mengajak peserta didik belajar diluar kelas sekaligus menyampaikan materi berdasarkan fakta yang dilihat. Pada materi sosial di mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, guru bisa mengajak peserta didik keluar kelas dan saling berinteraksi dengan semua orang yang ada di lingkungan luar. Bersosial tidak hanya difokuskan pada teman sekelas saja. Akan tetapi, guru bisa mengajarkan cara bersosial kepada peserta didik dengan cara saling sapa, saling bercerita dan bertukar topik pembahasan. Jika pembelajaran dilaksanakan di sekolah guru bisa memanfaatkan permainan kontak langsung. Apabila pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh guru bisa memanfaatkan teknologi berupa aplikasi VN (Novita et al., 2019). Yang memudahkan cara belajar dengan membuat video semenarik mungkin. Video animasi yang dihasilkan berupa gambar interaksi yang di edit pada aplikasi VN. Dimana guru bisa menambahkan gambar kartu yang saling berdialog sesama teman. Dan gambar masyarakat yang saling bersosial seperti di lingkungan pasar. Dengan penggunaan media pembelajaran ini membuat penjelasan lebih luas dan guru bisa menambahkan berbagai macam contoh yang bisa dipahami bagi peserta didik.

Video pembelajaran yang dibuat guru merupakan video animasi yang dibuat sebaik mungkin. Guru menyalurkan semua kependaiannya dalam mengaplikasikan teknologi (Dalyono & Agustina, 2016). Video yang dibuat kumpulan dari materi yang diterangkan dalam bentuk gambar dan suara, sehingga menghasilkan tampilan yang bergerak dan bersuara. Video yang dibuat guru bisa diupload di media sosial seperti youtube. Dengan begitu, guru dengan mudah share link materi di grup whatsapp yang sudah ada. Dalam penayangan video ini, peserta didik dapat mengaktifkan daya ingat saat

melihat dan mendengar pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat menganalisis video dengan melatih kejelian mata bagaimana. Dan juga melatih otak dalam berkonsentrasi saat menyimak pembelajaran. Multimedia merupakan penggunaan media teknologi untuk menyajikan tampilan dari gabungan gambar dan suara. Dalam menggunakan multimedia bisa mempermudah kinerja guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menambah ilmu baru melalui tampilan yang fakta (Riani et al., 2015). Dengan menggunakan multimedia kegiatan belajar bisa menghasilkan pembelajaran yang positif dan bermakna (Liliasari et al., 2016).

Belajar merupakan kegiatan pembelajaran yang sering ditemui dimana pun terkhusus di sekolah dan perguruan tinggi. Kegiatan belajar ini memberi perubahan setiap orang seperti perubahan sikap, perilaku dan perubahan ilmu pengetahuan termasuk pola pikir. Rahmatullah, menyatakan pendidik sebagai titik tumpu dalam membentuk kualitas pengetahuan dan pemahaman pendidik pada kegiatan belajar, serta mendukung cara kerja supaya menciptakan hasil memuaskan (Hikmah & Purnamasari, 2017). Proses belajar tentunya memiliki sumber, sumber belajar bisa berbagai macam salah satunya sumber belajar dari buku yang dikembangkan pada media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen dalam pembelajaran yang menyediakan dan menampilkan berbagai macam kreatifitas guru. Pengantar ilmu pengetahuan merupakan cara penggunaan supaya membangkitkan hubungan antar pendidik dengan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Contoh media pembelajaran dari teknologi aplikasi VN memiliki cara pengeditan sumber belajar menjadi video animasi yang menarik dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar merupakan memperlancar komunikasi guru dengan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Dalam penyampaian materi dapat tersusun rapi dan jelas. Dengan media pembelajaran yang lebih menarik membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih meningkat dan berkualitas (Agustini & Ngarti, 2020). Media pembelajaran ini menciptakan semangat motivasi peserta didik dalam proses belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video membuat materi pembelajaran yang dianggap abstrak menjadi nyata. Kegiatan menuntut ilmu merupakan metode berdialog dalam menyalurkan materi pembelajaran menggunakan alat bantu pada peserta didik.

Alat bantu belajar merupakan suatu yang dipakai dalam menyampaikan materi supaya bisa disimak dan diamati peserta didik, bertujuan agar terjadinya keberhasilan belajar. Media pembelajaran berbasis video menjadi alternatif untuk proses belajar (Dek Ngurah Laba Laksana & Fransiska Wawe, 2015). Salah satu aplikasi yang menjadi media pembelajaran adalah aplikasi VN video editor yang memiliki tampilan visual dan suara, dan dapat

menyisipkan gambar. Aplikasi VN ini diharapkan membantu dari proses pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar. Dimana aplikasi VN memiliki kelebihan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dari guru pada peserta didik, mempermudah proses pembelajaran dengan media visual, menggunakan editor video yang menarik. Akan tetapi, aplikasi VN ini juga memiliki kelemahan pada proses pengeditan yang menyita waktu.

Dalam menyeleksi rancangan susunan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran pada dasarnya menjadi hal yang sangat penting. Sehingga guru bisa meletakkan bagian inti dan terpenting pada materi pembelajaran di video pembelajaran yang akan di edit menggunakan aplikasi VN. Jenis-jenis filter yang terdapat pada aplikasi VN antara lain: *custom, estetik, kreasi, essence, embun, rembulan, mood, polaroid, musi dan film*. Filter ini bisa di atur sesuai dengan *eksposisi cahaya, kontras, kecerahan, saturasi, vibrance, suhu warna, vignette*, ketajaman, warna, *highlight*, bayangan dan *reduksi noise*. Dalam membuat video guru cukup memakai latar belakang yang beranimasi menarik, menggunakan teks dan gambar, menambahkan suara serta di edit semenarik mungkin dengan fitur yang bisa bergerak seperti pada efek hitam, putih, *spin in, spin out, rotary 01, rotary 02, blinking, zoom in, jump out*, mengapung, melompat, kecepatan kilat, fly ini, *zoom out, blink shading*, apung, menurun, flip, pelebar, rotasi turun, turun rotasi, rotasi zoom in, zoom in rotasi, ke kiri turun, ke kanan turun, turun ke kiri, turun ke kanan, zoom out 02 dan shake in. Guru juga bisa mengatur kecepatan gerak dari video pembelajaran ini, serta mengatur volume suara yang diinginkan.

Jika guru membuat video dengan suara penjelasan dan diiringi dengan nada musik yang menarik, guru bisa menurunkan volume nada musik dan mengatur volume suara penjelasan guru di volume tingkat tinggi. Supaya suara penjelasan materi dari guru bisa sejalan beriringan dengan nada musik sehingga tidak berlawanan. Media pembelajaran pun akan menjadi lebih menarik bagi peserta didik saat melihat video penjelasan materi yang kreatif tersebut. Kelebihan yang mencolok dari aplikasi VN ini adalah aplikasi yang memiliki fitur editing yang baik (Ardi et al., 2021). Memudahkan guru menyalurkan materi pembelajaran dengan bentuk pengalaman baru bagi peserta didik. Meningkatkan semangat guru berfikir kreatif dalam membuat media pembelajaran. Dan membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dianggap mata pelajaran yang penuh dengan konsep yang sulit karena materinya abstrak. Sehingga menuntut guru untuk menciptakan cara pembelajaran baru yang membuat pembelajaran tidak membosankan. Sedikitnya perencanaan tidak hanya mengakibatkan kegiatan belajar terganggu,

melainkan menghasilkan kegiatan pembelajaran tidak maksimal (Nurwahidah et al., 2021). Berdasarkan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan membuat guru harus bisa memanfaatkan aplikasi VN sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini bisa memusatkan perhatian peserta didik, karena hal tersulit dalam proses pembelajaran adalah memusatkan perhatian peserta didik supaya bisa fokus pada pembelajaran yang diajarkan. Dalam pembelajaran ada proses evaluasi yang berguna untuk mengetahui pemahaman peserta didik sejauh mana. Oleh karena itu diperlukan alat untuk mengukurnya, salah satu alat yang digunakan untuk mengukur proses pembelajaran pada pengetahuan peserta didik dengan cara evaluasi. Evaluasi yang digunakan dengan menggunakan umpan balik pada proses belajar dan berguna sebagai penilaian bagi guru. Karena penilaian ini menjadi tolak ukur dalam pembelajaran menggunakan media aplikasi VN. Dengan digunakan alat bantu dalam belajar proses penyesuaian pembelajaran menjadi terbantu untuk keberhasilan kegiatan belajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, motivasi yang dimiliki peserta didik dalam proses belajar itu berbeda-beda. Karena pola pikir yang tidak sama. Khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, kebanyakan siswa menganggap pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini hanya sekedar pembelajaran bersosial dengan masyarakat. Sebenarnya banyak sekali materi pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ini. Contohnya tentang sejarah kemerdekaan Indonesia. Dimana materi ini menjelaskan tentang proses para pahlawan melawan negara penjajah yang menyerang negara kita. Dengan begitu guru bisa memanfaatkan teknologi aplikasi VN sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan materi dengan kreatif. Media pembelajaran yang digunakan bertujuan agar menyalurkan pengetahuan fakta, membangkitkan ingatan saat menuntut ilmu. Seperti, menampilkan gambaran perjalanan pahlawan saat berperang. Menampilkan gambar pahlawan yang berperan pada peperangan itu (Situmorang, 2021).

Dengan adanya media pembelajaran berbasis video dalam proses belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan, membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran karena tidak hanya terfokus pada metode biasanya dimana guru lebih dominan mengajar dengan metode ceramah. Metode ceramah yang difokuskan pada penjelasan yang baku dan abstrak membuat pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Oleh sebab itu, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video ini bisa membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar karena menarik dan menyenangkan. Jika guru menjalankan tugas keprofesionalannya sebagai pendidik maka proses pembelajaran akan menjadi berkualitas dan pendidikan menjadi lebih baik. Kinerja guru menjadi titik tumpu dalam proses pembelajaran. Untuk itu peran guru sangat penting

---

dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berkaitan dengan dunia sosial atau kehidupan sehari-hari seperti lingkungan dan keberagaman. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran bisa dikaitkan sesuai dengan materi ilmu pengetahuan sosial tentang keberagaman makhluk hidup dilingkungkanku, pada pembahasannya bisa di hubungkan dengan hewan atau pun tumbuhan langka. Hewan langka yang termasuk pada kelompok hewan yang dilindungi. Guru bisa membuat media pembelajaran video dengan menyisipkan gambar hewan yang dilindungi, contohnya hewan komodo. Pada pengeditan guru membuat latar belakang video terlebih dahulu dilanjut dengan menyisipka gambar pada latar belakang tersebut. Pemanfaatan aplikasi VN sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk peserta didik di sekolah dasar diajarkan sebagai media edukasi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam proses pembelajaran jika dilaksanakan dengan baik akan menghasilkan capaian yang bagus dan maksimal. Apabila dilaksanakan kurang baik maka akan menghasilkan hasil yang tidak memuaskan. Oleh karena itu, guru harus bisa memenuhi keterampilan peserta didik agar menghasilkan hasil yang menarik dan menyenangkan sehingga bisa menciptakan semangat belajar bagi peserta didik. Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran adalah bagian dari capaian tujuan pembelajaran. Selain itu, ketertarikan pembelajaran bisa berpengaruh pada kegiatan menuntut ilmu. Desain pembelajaran untuk proses belajar mengajar sangat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memilah media yang akan digunakan unkn mendukung materi pembelajaran menjadi lebih baik. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila kematangan guru dalam mempersiapkan pembelajaran salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Peserta didik pun merasa nyaman dengan metode pembelajaran yang sudah di siapkan oleh guru. Hasil belajar akan terlihat apabila respon dari peserta didik baik. Guru dan peserta didik dituntut saling aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Karena pada saat pembelajaran apabila guru tidak mempersiapkan materi pembelajaran dengan matang maka respon peserta didik tidak akan baik. Karena peserta didik tidak bisa disama ratakan dalam cara menangkap dan memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu guru bertanggung jawab membuat peserta didik harus konsentrasi saat proses pembelajaran. Apabila guru tidak bisa mengendalikan kelas hasil belajar yang dihasilkan juga tidak mencapai target yang sudah dirancang pada tujuan pembelajaran. Karena konsentrasi peserta didik tidak dipupuk dari awal pembelajaran. Jikalau guru sudah menanamkan cara berkonsentrasi pada proses pembelajaran maka secara mengalir akan tertanam konsep konsentrasi dalam belajar itu pada peserta didik. Dalam hal ini

peserta didik ada yang disiplin dan mau diarahkan untuk konsentrasi mendengarkan dan menikmati pembelajaran. Akan tetapi, pasti ada peserta didik yang bermacam bentuk sikap dan perilaku yang dimunculkan saat mengikuti pembelajaran. Disinilah tanggung jawab guru kelas di sekolah dasar sebagai pengendalian suasana kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Tugas guru kelas khususnya di sekolah dasar sangat berpengaruh kepada sikap dan perilaku peserta didiknya. Karena proses penanaman sikap peserta didik itu terletak di jenjang sekolah dasar. Guru berperan sebagai model yang akan ditiru baik buruknya bagi peserta didik. Oleh sebab itu, titik tumpu pembelajaran ada pada guru kelas dan disetiap mata pelajaran yang akan diajarkan. Salah satunya pada penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Yang dimana pengendalian kelas adalah guru kelas, guru kelas adalah kapten pada kelas di sekolah dasar ini. Jika guru sudah bisa mengendalikan kelas dan membuat suasana kelas nyaman, maka guru bisa memaksimalkan hasil desain pembelajaran yang sudah dirancang. Dan guru bisa mengamati perkembangan peserta didik saat belajar dalam penggunaan aplikasi VN yang berguna untuk membuat media pembelajaran berbasis video (Garris Pelangi, 2020)

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam penelitian ini termasuk penelitian langsung kelapangan yang merupakan metode penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Deskriptif yang menggambarkan kondisi peserta didik pada kegiatan belajar di kelas dan menjadikan aplikasi VN dan peserta didik sebagai objek penelitiannya. Pendekatan ini memberikan penjelasan secara nyata seberapa besar pemanfaatan aplikasi VN untuk menguraikan materi pembelajaran yang diperoleh sesuai dengan desain pembelajaran dari guru. Tujuan penelitian ini membuat deskripsi secara nyata dan fakta pada pemanfaatan aplikasi VN dalam media pembelajaran menggunakan teknik pengumpulan data dari hasil pre-test langsung dalam proses pembelajaran langsung. Metode tes yang digunakan dalam pre-test ini berupa tanya jawab lansung dengan tes objektif atau pilihan ganda. Penelitian ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di jenjang sekolah dasar.

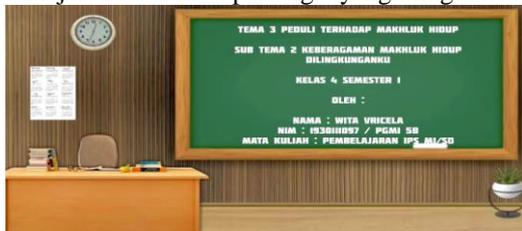
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perkembangan kemajuan teknologi dalam era globalisasi ini sangat berpengaruh pada dunia. Terkhusus pada dunia pendidikan, yang mengalami perubahan media dalam pembelajaran. Pada zaman dahulu media pembelajaran terkesan monoton kebanyakan hanya menggunakan papan tulis saja. Dengan pembaharuan teknologi maka tercipta ilmu

pengetahuan dan pengalaman baru bagi guru dan peserta didik. Seperti tujuan dari penelitian ini, yang memanfaatkan media aplikasi VN sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di jenjang sekolah dasar. Dalam bentuk media pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga memunculkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga keberhasilan pembelajaran tercapai target (Indriyani, 2019).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan dan menunjukkan penjelasan materi. Media pembelajaran ini membantu keberlangsungan proses pembelajaran. Dalam proses belajar ada beberapa komponen salah satunya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memperhatikan tujuan dari pembelajaran yang sudah disusun oleh guru. Apabila pemilihan media pembelajaran dipilih dengan baik maka, proses keberlangsungan belajar akan berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Mu'ah et al., 2020). Peranan media pembelajaran ini supaya bisa membantu guru dalam proses belajar dan memberi dampak yang positif untuk menyalurkan ilmu pengetahuan guru kepada peserta didik. Sehingga wawasan peserta didik bertambah dan menjadikan peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam menggunakan media video pembelajaran akan menjadi solusi untuk mempermudah pelaksanaan proses belajar mengajar. Akan tetapi media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Didukung dengan kreatifan guru dalam menghasilkan media video tersebut. Oleh sebab itu, guru harus memperhatikan pembelajaran yang akan diajarkan. Guru harus meningkatkan dalam mengembangkan penggunaan teknologi dalam membuat media video pembelajaran. Jika guru tidak dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran maka akan terasa bosan. Namun, jika guru dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran dengan baik maka, pembelajaran akan mencapai target yang diinginkan.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Menggunakan VN

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, aplikasi VN bisa digunakan dalam bentuk teks saja dengan begitu jika guru hanya sebatas menjelaskan materi dengan tulisan itu boleh saja. Akan tetapi, alangkah lebih bagusnya jika guru memanfaatkan aplikasi VN dengan kreatifitas yang lebih menarik. Pemilihan warna teks dan ukuran teks bisa diatur sesuai dengan keinginan guru. Penyusunan teks juga

bisa diatur sesuai keindahan mata melihatnya agar menjadi rapi. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbentuk video membuat pilihan ide oleh pendidik dalam mengajar. Dengan demikian, media pembelajaran bisa berguna untuk penerus proses belajar jarak jauh menjadi lancar. Teknologi berbasis video adalah alat bantu yang dipergunakan sebagai pengeditan buat video yang bermacam variasi, seperti menambahkan template yang menarik, seperti baground papan tulis dalam kelas, menambahkan nada musik dan suara penjelasan materi dari guru. Aplikasi yang mudah ini dapat dipakai untuk perintis baru (Susanti, 2015).

Berdasarkan hasil media pembelajaran yang menggunakan aplikasi VN terlihat dalam proses belajar membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Pada kegiatan belajar ini meningkatkan motivasi peserta didik dan membangkitkan peserta didik mengingat apa yang telah dipelajari. Komunikasi guru dengan peserta didik akan berjalan lancar dengan bantuan media pembelajaran. Materi yang akan dikomunikasikan saat belajar akan ditampilkan pada media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi VN. Kegunaan media pembelajaran ini menyampaikan pesan informasi materi pembelajaran ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran seperti, cara mendapatkan aplikasi VN ini bisa didownload dan diinstal menggunakan smartphone dan laptop pengguna. Aplikasi VN menyediakan ruang untuk mengedit media pembelajaran berbasis video. Video yang diinginkan bisa dibuat sesuai dengan keinginan pengguna. Salah satunya guru yang menggunakan aplikasi VN sebagai tempat pengeditan media pembelajaran dengan sisipan gambar atau pun animasi yang menarik. Tidak hanya memiliki kelebihan, penggunaan aplikasi VN ini juga memiliki kekurangan seperti, cara menyimpan hasil editan memerlukan waktu yang cukup lama. Penggunaan hanya terfokus pada pembuatan video hanya. Penggunaan aplikasi ini tidak menyediakan *template* untuk pembuatan video. Terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki aplikasi VN ini tidak mengurangi pemanfaatan aplikasi VN sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di jenjang sekolah dasar (Farmawati et al., 2018).



Gambar 2. Tampilan Guru dalam Aplikasi VN

Berdasarkan pengamatan dalam hal ini, kreatifitas guru harus dikembangkan dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya pada materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Salah

---

satunya pada materi keberagaman makhluk hidup di lingkunganku. Guru memanfaatkan aplikasi VN untuk menyampaikan materi pelajaran. Guru menggunakan latar belakang papan tulis yang membuat suasana serasa dalam kelas. Guru juga sisipkan gambar saat menjelaskan yang membuat keadaan terasa nyata. Pada materi pembelajaran yang membahas materi keberagaman makhluk hidup di lingkunganku, guru memfokuskan pembelajaran pada hewan yang dilindungi salah satunya adalah hewan komodo. Guru menambahkan gambar komodo pada latar belakang papan tulis yang sudah di edit. Guru juga menambahkan penjelasan dengan teks penjelasan komodo. Dimana komodo hanya bisa ditemukan di nusa tenggara timur, (pulau komodo). Harus dilindungi karena populasi yang mulai sedikit. Dengan begitu pembelajaran tersusun secara jelas.

Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru memanfaatkan aplikasi VN dengan sebaik mungkin. Dimana guru menyalurkan kreatifitasnya dalam mengembangkan materi pembelajaran menggunakan media aplikasi VN. Guru memfokuskan penampilan video seakan-akan berada didalam kelas. Guru menampilkan wajah guru yang bertujuan supaya peserta didik merasa ada guru yang menjelaskan materi pembelajaran secara nyata. Guru menambahkan latar belakang kelas menggunakan gambar papan tulis. Tujuan dari penggunaan latar belakang papan tulis mempermudah guru untuk memaparkan materi tentang hewan yang dilindungi seperti komodo. Dengan didukung latar belakang papan tulis guru bisa sisipkan gambar komodo di papan tulis dan ditambah penjelasan materi dengan teks poin dari materi. Ditambahkan dengan suara penjelasan guru dan tambahan nada musik sebagai pendukung untuk menambah kreatifan guru dalam menciptakan hasil media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran walaupun dengan jarak jauh sekali pun (Miftah, 2014).

Penelitian pemanfaatan ini merupakan pantauan dalam kegiatan belajar dengan menggunakan aplikasi VN, memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini membuat guru menghasilkan media berbasis video yang kreatif. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran yang digunakan seharusnya mempermudah menampilkan materi. Oleh sebab itu salah satu cara untuk memanfaatkan media dengan menggunakan aplikasi VN. Memanfaatkan media pembelajaran dipergunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Video sebagai media pembelajaran dapat menampilkan materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dikenal susah berubah menjadi menyenangkan bagi peserta didik (Misbahudin et al., 2018). Dikarenakan media pembelajaran dibuat sebaik mungkin dengan semenarik mungkin supaya dapat diterima baik bagi peserta didik. Video kreatif dapat dikatakan sebagai media positif yang mengarah pada ketertarikan

peserta didik. Dengan demikian pada penelitian ini hendak mencoba melakukan peningkatan proses belajar dengan baik. Mengembangkan peningkatan ini merupakan video kreatif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan aplikasi VN.

Dalam sumber media pembelajaran sudah banyak yang mempermudah guru dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran. Akan tetapi, dalam buku guru dan siswa hanya terdapat media biasa, tidak terdapat media video. Dengan begitu guru kelas hanya berperan menyampaikan materi dengan baik. Yang diminta hanya kreativitas guru dalam mengelolanya. Apalagi sudah ada teknologi dalam membantu mempermudah tugas guru. Dengan imajinasi yang dikembangkan oleh guru membuat keberhasilan belajar mengajar. Oleh sebab itu, pembelajaran akan menumbuhkan arti yang berkesan bagi peserta didik. Dengan begitu pemanfaatan aplikasi VN akan terasa berguna saat keberhasilan pembelajaran itu tercipta sendiri secara nyata. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses belajar. Proses pembelajaran yang dilengkapi dengan media pembelajaran sebagai pengembangan materi pembelajaran membuat materi pembelajaran tersusun rapi dan jelas (Tafonao, 2018). Sehingga media pembelajaran terfokus untuk tujuan pembelajaran akan mencapai keberhasilan yang diinginkan. Berhasil mengatasi berbagai kendala seperti, pengamatan peserta didik yang tidak sama. Pemahaman peserta didik tidak bisa disamaratakan, karena pasti akan ada perbedaan cara tangkap dalam pemahaman materi yang disampaikan guru. Dengan begitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video yang ditambah dengan audio visual membuat pemahaman peserta didik akan terkonsep rapi dan membuat daya ingat peserta didik menjadi aktif saat evaluasi materi pembelajaran.

## Kesimpulan

Dalam kondisi pandemi Covid 19 menuntut kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring, atau pembelajaran yang dilaksanakan dengan jarak jauh. Sehingga membuat keterbatasan komunikasi antar guru dengan peserta didiknya dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dunia pendidikan harus mencari solusi dan alternatif dalam permasalahan ini. Dengan seiring pada kemajuan teknologi saat sekarang ini, dapat memudahkan komunikasi guru dan peserta didik menggunakan teknologi, seperti whatsapp, youtube, classroom, dan sebagainya. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi VN editor ini memiliki dampak positif dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar. berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi VN sangat bermanfaat dalam proses belajar

peserta didik di jenjang sekolah dasar. Terkhusus dalam penelitian ini pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ini dapat dirasakan pemanfaatan ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta menciptakan motivasi bagi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis video yang menampilkan beragam gambar yang didukung dengan suara penjelasan dan nada musik yang mengiringi video. Kelebihan yang dapat dimanfaatkan dari aplikasi VN ini pada proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial seperti, menambah motivasi peserta didik dalam memahami materi, karena didukung dengan gambar animasi yang menarik. Dalam proses penilaian secara langsung guru mengamati adanya perubahan positif. Dimana peserta didik lebih fokus dan menyenangkan. Peserta didik juga dapat mengaktifkan daya ingat saat belajar, dengan ditampilkan video bergerak dan bersuara, peserta didik dapat melatih kejelian mata saat melihat gambar bergerak. Dan melatih otak dalam menyimak pembelajaran saat mendengar suara penjelasan. Akan tetapi, aplikasi VN juga memiliki kekurangan seperti saat menyimpan hasil editan yang memakan waktu lama. Terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki aplikasi VN, dalam pemanfaatan pengembangan materi pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bisa dipergunakan secara baik. Membantu keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena kunci dalam proses pembelajaran adalah kreativitas guru, bagaimana guru harus memaksimalkan kinerjanya sebagai pendidik.emberikan pernyataan bahwa apa yang diharapkan, seperti yang dinyatakan dalam "Pendahuluan" akhirnya dapat mengakibatkan "Hasil dan Diskusi", sehingga ada komparabilitas. Selain itu dapat juga ditambahkan prospek pengembangan hasil penelitian dan prospek penerapan studi lanjutan. Hindari Data Statistik dan Sampaikan pula rekomendasi untuk penelitian berikutnya berdasarkan sumber.

## REFERENSI

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Agustiningasih. (2013). "video" sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar Agustiningasih 8. 4, 55–68.
- Ardi, R. F. P., Purmadi, A., Wibawa, R., Maulachela, A. B., Juliansyah, A., & Kumoro, D. T. (2021). Pemanfaatan Aplikasi VN Untuk Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Telepon Pintar Kepada Guru PAUD/TK Gugus 3 Kota Mataram. *Bakti Sekawan*, 1(1), 25–28.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Dalyono, B., & Agustina, D. A. (2016). Guru profesional sebagai faktor penentu pendidikan bermutu. *Polines*, 2, 13–22. [https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun\\_ekaprima/article/view/453](https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_ekaprima/article/view/453).
- Dek Ngurah Laba Laksana, & Fransiska Wawe. (2015). Using Media Based Local Genius in Science Learning To Improve Learning Activity and Understanding Concept of Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 27–37. <https://doi.org/0000-0003-4695-5403>
- Desilawati, & Amrizal. (2014). Guru Profesional di Era Global. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(77), 1–4. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpk/article/view/3415>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada Sma Negeri Di Kota Makassar. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i2.7267>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 PEMANFAATAN*, 8(2), 79–96.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDS*, 1(15), 96–102.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar->

- sd.v4i2.6352
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Liliasari, Supriyanti, S., & Hana, M. N. (2016). Students ' Creative Thinking Enhancement Using Interactive Multimedia of Redox Reaction. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 21, 30–34.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
- Mu'ah, M., Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), 122–128. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/management/article/view/3986>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Qoyimah, N. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Vn Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Smp. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.37438/jimp.v5i2.263>
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.
- Ria. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Budaya Nusantara Untuk Sekolah Dasar (Sd) Berbasis Android*. 2(9), 1689–1699.
- Riani, S., Hindun, I., & Krisno Budiyanto, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bioteknologi Modern Siswa Kelas Xii Sma. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i1.2298>
- Said, A. A. (2016). Desain Multimedia Pembelajaran. In: Seminar Nasional “Revitalisasi Pendidikan Seni dan Desain Sebagai Basis Pengembangan SDM”, 19 November 2016, Makassar. *Repositori Universitas Negeri Makassar*, 1–9. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/4156>
- Situmorang, R. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran di Lingkungan Sekolah Dengan Menggunakan Aplikasi Autoplay Terhadap Minat Belajar di SMK 1 Padang Sidempuan*. 1(1), 23–27.
- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 129–132. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.90>
- Susanti, M. D. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Tk. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 646–650. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i2.12358>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

## PROFIL PENULIS

Nama saya adalah wita vricela umur saya 20 tahun saya adalah anak ke 2 dari satu saudara dan hobi saya adalah membaca dan menulis.