
PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI HIWAI BERBASIS CANVA TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA DAN PEMAHAMAN TEMA DI RA PERWANIDA SAMPIT

Siska Hairiyanti¹, Chandra Anugrah Putra², Fathul Zannah³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia

*Corresponding Author: sisiskahairiyanti@gmail.com

ABSTRACT

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut adanya media pendidikan yang inovatif, khususnya di Pendidikan Anak Usia Dini (RA), untuk mengoptimalkan kemampuan berbahasa dan pemahaman tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas video edukasi berbasis Canva tentang HIWAI (tayangan gambar(statis) kartun berseri yang dibuat dalam video edukasi yang berisi cerita tentang kearifan lokal masyarakat Kalimantan) dalam meningkatkan kompetensi berbahasa dan pemahaman tema anak di RA Perwanida Sampit. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, langkah-langkah yang diperlukan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian dengan rata-rata keseluruhan 89% pada hasil validasi dari ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Pada uji efisiensi, kepraktisan dan keefektifan memperoleh hasil 90,67% di uji kelompok besar dan uji kelompok kecil. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi HIWAI berbasis Canva yang divalidasi oleh para ahli sebagai sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, yang dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada kemampuan berbahasa dan pemahaman tematik anak setelah implementasi media. Penelitian ini menyimpulkan bahwa video yang dikembangkan adalah solusi yang efektif dan tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memberikan guru alat atau media pembelajaran yang menarik dan inovatif, serta secara efektif mempromosikan hasil belajar utama.

Kata Kunci: Canva, Video Edukasi, Kemampuan Berbahasa, Pemahaman Tema, RA

Article history

Received:
25 December 2025

Revised:
10 January 2026

Accepted:
9 March 2026

Published:
9 May 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD), termasuk di dalamnya Raudatul Athfal (RA) merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kemampuan berbahasa dan pemahaman tema. Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk identitas suatu negara serta berperan besar dalam menentukan kemajuan dan citra bangsa di mata dunia. Pada Undang-Undang No.20 tahun 2003 pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam aspek spiritual, kepribadian, dan juga kecerdasan dalam akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dimasa mendatang. Menurut Hidayat dan Abdillah (2019), Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Kemampuan berbahasa adalah kunci keberhasilan anak dalam berinteraksi sosial, mengekspresikan diri, dan menerima informasi yang menjadi prasyarat untuk kesiapan sekolah dasar (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014).

Namun, realitas di lapangan sering kali menunjukkan kesenjangan (gap) antara harapan ideal dan kondisi aktual di beberapa lembaga pendidikan, termasuk di RA Perwanida Sampit. Dalam pengamatan awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih

cenderung konvensional (ceramah atau buku teks), yang kurang menarik perhatian dan membatasi stimulasi visual dan auditori, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat keterlibatan siswa, khususnya dalam memahami tema dan memperkaya kosa kata. Kesenjangan ini semakin nyata dalam konteks perkembangan berbahasa dan pemahaman tema, dimana sebagian siswa di RA Perwanida Sampit menunjukkan kesulitan dalam (1) mengingat kosa kata baru, (2) menyusun kalimat sederhana, dan (3) menghubungkan materi yang diajarkan dengan konsep tema secara menyeluruh.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif. Melalui video edukasi dan perkembangan anak secara teoritis, video edukasi sangat efektif karena memanfaatkan prinsip multi-indra (auditori dan visual), yang dapat meningkatkan referensi informasi pada anak usia dini. Penggunaan media visual yang dinamis telah terbukti dapat mempermudah pemahaman konsep abstrak dan meningkatkan minat belajar (Wahidin,2025). Penggunaan canva sebagai platform pengembangan media karena canva menawarkan kemudahan dalam pembuatan konten visual dan audio-visual yang interaktif tanpa memerlukan keterampilan desain grafis tingkat tinggi. Platform ini memungkinkan guru untuk mempersonalisasi materi bahan ajar agar lebih relevan dengan konteks lokal dan kebutuhan spesifik siswa, menjadikannya solusi praktis dan efisien dalam konteks pembelajaran di RA (Rahmawati et al,2024). Penelitian serupa mengenai pengembangan media berbasis teknologi menunjukkan hasil positif. Misalnya, studi oleh (Rambe,Sumadi,dan Meilani,2021) mengemukakan bahwa storytelling memiliki peranan penting dalam mendorong pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik berfokus pada pengembangan video edukasi menggunakan canva dan menguji dampaknya secara empiris terhadap perkembangan berbahasa dan pemahaman tema pada siswa RA Perwanida Sampit masih terbatas. Ketidaksiharian antara kondisi ideal dan realitas dilapangan mengakibatkan rendahnya variasi media pembelajaran kurang optimalnya pemahaman tema oleh siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media video edukasi yang terstruktur, kontekstual, dan mudah digunakan guru.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video edukasi anak HIWAI berbasis Canva yang sesuai kebutuhan pembelajaran RA Perwanida Sampit, menganalisis kelayakan media video edukasi hasil pengembangan berdasarkan hasil uji ahli dan uji coba lapangan, mengukur efektivitas dan efisiensi video edukasi dalam meningkatkan pemahaman tema dan perkembangan berbahasa siswa, dan menyediakan model media pembelajaran digital yang praktis, kontekstual dan dapat direplikasi oleh RA/PAUD lainnya.

Tentang HIWAI adalah tayangan gambar (statis) kartun berseri yang dibuat dalam video edukasi anak yang berisi cerita tentang kearifan lokal masyarakat Kalimantan tengah, Kalimantan selatan, Kalimantan timur dan Kalimantan barat. Video ini dibuat dengan bantuan Canva yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak usia 5-6 tahun guna meningkatkan pemahaman tema dan stimulasi terhadap perkembangan bahasa anak. HIWAI merupakan sebuah akronim yang berarti singkatan yang disusun dari cerita lokal masyarakat Kalimantan tengah, Kalimantan selatan, Kalimantan timur dan Kalimantan barat. Kata HIWAI diambil dari Bahasa Dayak. Adapun akronim dari HIWAI dapat diartikan sebagai berikut : (H) : Haring Sang Penjaga Sungai Suci. Cerita ini berasal dari kearifan lokal masyarakat Kalimantan tengah, (I) : Ikan Pesut Mahakam dan Kisah Dua Saudara dan Sungai Ajaib. Pada video kedua ini berisikan legenda yang berasal dari masyarakat Kalimantan timur. Cerita ini mengisahkan tentang asal-usul ikan pesut atau lumba-lumba air tawar yang hidup di sungai Mahakam sebenarnya manusia yang berubah menjadi ikan pesut karena suatu kejadian, (W) : Warik (Asal Usul Pulau Kambang). Pada video ketiga ini berisikan tentang legenda masyarakat Kalimantan selatan. Pulau ini merupakan habitat bagi ribuan ekor kera panjang yang disebut "warik" oleh masyarakat setempat, (A) : Air Terjun Mandin Tangkaramin di loksado dan tiga sahabat pemberani. Pada video keempat ini berisi tentang cerita rakyat Kalimantan selatan yang mengisahkan tentang perkelahian antara dua orang sahabat yaitu Bujang Alai dan Bujang Karatauan yang melawan raksasa jahat di air terjun mandin tangkaramin yang telah menculik sahabat mereka yang bernama dayang, (I) : Irau di

Tanah Dayak. Pada video kelima ini berisi tentang ringkasan dari suku Kalimantan barat bagian timur. "Irau" adalah pesta adat besar untuk bersyukur atas panen dan perdamaian. Dalam legenda lama, upacara pertama Irau dilakukan untuk mendamaikan dua kampung yang berseteru.

Sehingga dari video edukasi HIWAI menjadi sebuah media digital interaktif bertema kearifan lokal Dayak yang menghubungkan nilai-nilai budaya dengan proses pembelajaran interaktif dan berkelanjutan. Video ini berorientasi pada pendekatan holistic, intelegative dan warm interactive yang menekankan pada stimulasi Bahasa, nilai karakter dan integrasi tema.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan research and development (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan bertujuan untuk mengembangkan video edukasi HIWAI berbasis Canva yang valid, layak, praktis dan layak serta efektif terhadap perkembangan berbahasa dan pemahaman tema siswa di RA Perwanida Sampit. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak kelompok B yang dipilih secara acak. Pada prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahapan berikut: (1) analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi dan wawancara guru untuk mengidentifikasi kemampuan bahasa dan pemahaman tema siswa; (2) perancangan materi, yaitu penyusunan konten visual HIWAI sesuai kurikulum RA; (3) pengembangan video menggunakan aplikasi Canva; (4) validasi ahli, melibatkan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk menilai kesesuaian isi, kemenarikan visual, alur penyajian, dan kemudahan dipahami anak; (5) responden, melibatkan guru/teman sejawat untuk memberikan penilaian terhadap keefektifitasan produk; (6) revisi produk; dan (7) uji coba terbatas. Bahan penelitian berupa video edukasi HIWAI yang telah melalui proses pengembangan. Adapun instrument penilaian yang digunakan meliputi (1) lembar validasi ahli, pada lembar ini berisi tentang kriteria kualitas isi, relevansi materi, kejelasan pesan, kemenarikan media serta kesesuaian dengan tahapan perkembangan anak; (2) lembar observasi anak, mencakup keterlibatan visual-auditori, aspek berbahasa, dan pemahaman tema; (3) angket evaluasi video edukasi oleh responden (guru/teman sejawat), mencakup penilaian aspek visual-auditori, aspek konten dan bahasa, aspek interaktivitas dan motivasi serta praktikalitas dan keterpakaian media. Semua instrument telah dicek kelayakannya oleh ahli dan responden melalui peninjauan kejelasan indikator, konsistensi format, dan keterbacaan. Dari pengumpulan data yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran menggunakan video. Guru dan peneliti melakukan observasi langsung, mengisi instrument sesuai indikator yang telah disediakan, mencatat respon penting siswa, dan mendokumentasikan proses dalam bentuk catatan lapangan serta dokumentasi kegiatan untuk menjaga konsistensi pengamatan.

Dari data validasi ahli dianalisis untuk menilai kelayakan media dan rekomendasi perbaikan. Data hasil observasi perkembangan berbahasa dan pemahaman tema dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan pencapaian setiap indikator pada setiap pertemuan sehingga terlihat kecenderungan peningkatan kemampuan siswa setelah penggunaan video.

Instrument adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan keperluan penelitian. Penggunaan instrument ini tidak dapat dipisahkan dari metode pengumpulan data yang dipilih. Menurut Ardiansyah, et al (2023), instrument pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau social yang sedang diamati. Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui angket menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu 5,4,3,2,dan 1. Skala Likert yang digunakan dalam penyusunan ini menawarkan lima alternative respons, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju).

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan media simulasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P : Presentase tingkat validitas

F : Jumlah total jawaban dari validator

N : Skor maksimal

Pengolahan data dari uji validasi dapat dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada para ahli media, materi dan bahasa. Dengan demikian, jawaban yang diberikan oleh ketiga jenis ahli tersebut dapat dihitung dengan presetasinya menggunakan rumus yang tertera dibawah ini:

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Presentase Indikator

Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
81,6% – 100%	Sangat Valid
61% – 80,5%	Valid
41,6% – 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Kurang Valid
00% – 20%	Tidak Valid

(Sumber : Riduwan,2018)

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa satuan produk dinyatakan valid atau layak apabila memenuhi kriteria dengan skor minimal 61%. namun, apabila skor yang diperoleh belum mencapai batas tersebut, maka peneliti perlu melakukan revisi atau penyempurnaan terhadap produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan secara ringkas dan tepat temuan – temuan umum yang diperoleh dari serangkaian penelitian pengembangan. Secara umum, hasil yang disajikan terbagi menjadi dua fokus; (1) tingkat kelayakan dan kepraktisan produk video edukasi anak HIWAI yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva, berdasarkan uji validasi oleh ahli media, materi dan bahasa; (2) dampak efektivitas penggunaan produk terhadap perkembangan berbahasa dan pemahaman tema siswa di RA Perwanida Sampit, yang diukur melalui analisis komparatif pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Data-data pendukung disajikan dalam bentuk tabel dan gambar yang terintegrasi langsung dengan narasi.

Hasil validasi produk Video Edukasi anak HIWAI menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, produk secara konsisten memperoleh kategori “ **Sangat Layak** ” untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, rekapitulasi hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel 2.

Table 2. Hasil Rekapitulasi Validasi Kelayakan Video Edukasi HIWAI

Aspek Validasi	Presentase (%)	Kategori Kelayakan
Validasi Ahli Media	96 %	Sangat Layak
Validasi Ahli Materi	94 %	Sangat Layak
Validasi Ahli Bahasa	82 %	Sangat Layak
Rata – Rata Keseluruhan	89 %	Sangat Layak

Selanjutnya, untuk menguji efektivitas, kepraktisan dan efisiensi Video Edukasi Anak HIWAI terhadap perkembangan berbahasa dan pemahaman tema siswa, dilakukan perbandingan antara uji coba terbatas dan uji coba besar pada kelompok eksperimen yang menggunakan video tersebut. Uji coba terbatas terdiri dari 5 orang anak dan uji coba besar terdiri dari 15 anak. Berikut hasil uji coba terbatas dan besar menunjukkan hasil perbedaan yang hampir sama.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi uji coba terbatas dan uji coba besar

Uji Coba	Skor	Rerata	Presentase
Uji coba terbatas/kecil	271	4,51	90,33%
Uji coba besar	376	18,27	91%
Rerata keseluruhan	-	11,39	90,67%

Setelah tahap validasi oleh ahli yang menghasilkan kategori sangat layak (seperti yang disajikan pada tabel 1), proses selanjutnya adalah uji coba lapangan untuk mengukur kepraktisan dan efisiensi penggunaan video edukasi HIWAI di lingkungan nyata RA Perwanida sampit. Hasil rekapitulasi uji coba, yang dirangkum dalam tabel 3, menunjukkan konsistensi yang sangat tinggi. Uji coba terbatas memperoleh presentase 90,33% sementara uji coba besar menghasilkan 91%. Rerata keseluruhan sebesar 90,67% menempatkan produk ini dalam kualifikasi sangat praktis.

Tingginya presentase kepraktisan ini didukung oleh beberapa faktor. Pertama, keterlibatan aktif siswa pada kelompok besar hampir sama dengan kelompok kecil, hal ini membuktikan bahwa daya tarik visual dan audio yang dihasilkan menggunakan canva berhasil mempertahankan perhatian (atensi) anak usia dini, bahkan dalam setting kelas yang lumayan ramai. Kedua, kemudahan penggunaan (user-friendly) video ini bagi guru cukup tinggi, meminimalkan kendala teknis implementasi. Konsistensi hasil antara dua skala uji coba terbatas dan uji coba besar yang tidak berbeda ini menegaskan bahwa video edukasi HIWAI tidak hanya layak secara konseptual, tetapi juga andal dan efektif dalam kondisi sehari-hari.

Hasil dari produk pengembangan media pembelajaran untuk penelitian ini merupakan rangkuman yang mencakup tampilan halaman aplikasi media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk bisa diakses oleh desktop dan android pada umumnya. Adapun tampilan di dalam aplikasi media pembelajaran ini adalah sebagai berikut yang merupakan scene dari salah satu bagian cerita dari lima cerita HIWAI. Berikut ini link bahan ajar video edukasi anak HIWAI yang ada di channel Youtube peneliti <https://youtube.com/@sisiskahairiyanti?si=c9cqbn3m8ZC70F8f> tampilan cerita ini merupakan kartun animasi berseri dan berikut adalah tampilan dari salah satu seri cerita HIWAI pada aplikasi Youtube.



gambar1. Pembuka



gambar 2. Judul



gambar 3. Pengenalan



gambar 4. Kearifan lokal



gambar 5. Tokoh utama



gambar 6. Kearifan lokal



gambar 7. Bencana alam



gambar 8. Bencana alam



gambar 9. Bencana alam



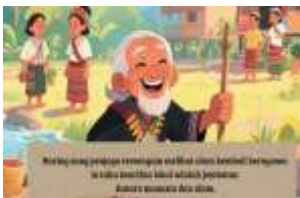
gambar 10. Ritual



gambar 11. Ritual



gambar 12. Pertobatan



gambar 13. Kedamaian



gambar 14. Pesan moral



gambar 15. Penutup

Discussion

1. Interpretasi hasil dan efektivitas video HIWAI

Temuan kunci dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kestabilan yang cukup signifikan pada skor perkembangan berbahasa dan pemahaman tema pada kelompok siswa di uji coba terbatas dan uji coba besar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa video edukasi HIWAI yang dikembangkan menggunakan canva efektif sebagai media pembelajaran di RA Perwanida sampit. Efektivitas inidapatdiatribusikandalam dua aspek utama :karakteristik desain video dan kemudahan penggunaan canva. Video HIWAI menyajikan stimulus visual dan auditori yang baik membuat informasi tema lebih mudah diolah dan diingat oleh anak usia dini, sesuai dengan prinsip belajar multisensori (Mukarrromah et al.,2023)

2. Hubungan dengan teori dan peneitian terdahulu

Hasil ini konsisten dengan pandangan Vygotsky mengenai Zone of proximal Development (ZPD) dimana media yang terstruktur seperti video HIWAI yang berfungsi sebagai scaffolding yang mendukung anak mencapai level pemahaman yang lebih tinggi (Purwasih,S.M.,& Ramadhani,E.,2021). Secara spesifik, integrase visual,narasi, dan musik daa video tersebut terbukti memfasilitasi pemerolehan kosa kata baru dan pemahaman kontekstual tema, yang merupakan komponen krusial dalam perkembangan berbahasa anak (Heryani,K. 2020)

3. Implikasi praktis dan kontribusi penelitian

Implikasi praktisdari penelitian ini adalah memberikan solusi inovatif bagi guru RA Perwanida Sampit dalam menagatasi keterbatasan media ajar yang menarik. Video HIWAI dapat dijadikan model rujukan bagi sekolah lain,menunjukkan bahwa palform sederhana seperti canva dapat dimanfaatkan untuk memproduksi media yang berdampak tinggi pada hasil belajar siswa.

4. Keterbatasan dan arah penelitian selanjutnya

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini menunjukkan keterbatasan, yaitu durasi intervensi yang relative singkat. Oleh karena itu, penelitian ini dimasa depan disarankan untuk menguji dampak jangka panjang penggunaan video HIWAI terhadap retensi informasi siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat berfokus pada perbandingan efektivitas video HIWAI dengan media interaktif lainnya, atau menguji adaptasi video ini pada populasi siswa dengan karakteristik kebutuhan khusus.

KESIMPULAN

1. Tujuan penelitian dan jawaban utama

Penelitian ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu menguji efektivitas pengembangan video edukasi anak HIWAI menggunakan canva terhadap perkembangan berbahasa dan pemahaman tema siswa di RA Perwanida Sampit. Kesimpulan utamanya adalah video edukasi Hiwai terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kedua aspek tersebut pada kelompok eksperimen.

2. Ringkasan temuan kunci

Peningkatan yang teramati pada skor uji terbatas/keci dan uji coba besar mengidentifikasi bahwa karakteristik audiovisual dari video HIWAI Yang diproduksi dengan platform canva, mampu berfungsi sebagai media scaffolding yang kuat untuk memfasilitasi pemerolehan kosakata dan pemahaman konsep tematik yang abstrak. Dengan demikian, media ini dapat mengatasi tantangan dalam penyediaan bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan atau diakses.

3. Kontribusi dan rekomendasi

Pada pengembangan video edukasi anak HIWAI ini diharapkan memberikan kontribusi praktis kepada guru RA Perwanida Sampit dengan menyediakan alternative media pembelajaran yang inovatif, murah dan dapat direplikasi. Berdasarkan tujuan ini direkomendasikan atau diharapkan agar pihak sekolah dan guru dapat mengintegrasikan media berbasis video digital yang diproduksi secara mandiri, seperti HIWAI, sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Heryani,K.(2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*,10(1), 7594. Retrieved from <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktuaita/article/view/163>
- Hidayat,R., & Abdillah,N.N.(2019).*Ilmu pendidikan:Konsep,teori dan aplikasinya*. Penerbit LPP
- Purwasih,Abidasari, E., Sabgini, K. N. W., & Inayati, N. (2021) penerapan scaffoding sebagai solusi meminimalisir kesalahan siswa dalam menyelesaikan masalah SPLDV.FIBONACCI:*Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* ,7(2)91-98. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.2.91-98>
- Mukarromah, T.T., Hafidah R.,& Nurjanah,N.E.(2022). Pengaruh metode multisensori terhadap kemampuan menulis permulaan anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*,11(4),329-335. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i4.64646>
- Wahidin,W. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*,1(1), 285-295
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani,M.S.(2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*,1(20,1-9). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Riduwan.(2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Jawa Barat.Alfabeta

- Rahmawati,L.,Suharni,S.,Ambulani,N., Febrian,W.D.,Widyatiningtyas, R., & Rita,R.S.(2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151>
- Rambe,A.M., Sumadi,T., & Meilani,R.S.M. (2021).Peranan storytelling dalam pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,5(2),2134-2145.