

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA

Gita Permata Puspita Hapsari¹, Zulherman^{2*}

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

Korespondensi. E-mail: zulherman@uhamka.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan tahapan awal dalam model pengembangan ADDIE, yaitu analisis (Analisis). Analisis ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media pada saat proses pembelajaran IPA secara daring. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket atau kuisisioner dengan jenis data kuantitatif dan bersifat angket tertutup. Penyebaran angket ini menggunakan *google form* berupa link yang diisi secara online. Hasil analisis kebutuhan dari 10 guru kelas IV dan 163 siswa kelas IV di 9 sekolah dasar yang berada di Jakarta dan Wonogiri menunjukkan bahwa 90% guru menyatakan bahwa media video animasi berbasis Canva itu menarik, 90% guru menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Hasil analisis pada siswa menunjukkan tidak jauh dari hasil analisis pada guru yaitu 91,4 % siswa menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva itu menarik dan 83,4% siswa menyatakan perlu menggunakan media video aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan perlu ada pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: analisis kebutuhan; media video animasi; aplikasi Canva; pembelajaran daring

Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science Learning

Abstract

The purpose of this study was to analyze the need to develop animated video media based on the Canva application in science learning. The needs analysis is carried out based on the initial stages in the ADDIE development model, namely analysis. This analysis was conducted to determine the use of media during the online science learning process. The instrument used in the study was a questionnaire with quantitative data and a closed questionnaire. The distribution of this questionnaire uses a google form in the form of a link that is filled in online. The results of the analysis of the needs of 10 grade IV teachers and 163 grade IV students in 9 elementary schools in Jakarta and Wonogiri showed that 90% of teachers stated that Canva-based animated video media was interesting, 90% of teachers said they needed and agreed to use animation-based video media. Canva application in science learning. The results of the analysis on students showed that it was not far from the results of the analysis on the teacher, namely 91.4% of students stated that the Canva application-based animated video media was interesting and 83.4% of students said they needed to use the Canva application video media in science learning. Based on the research, it can be concluded that there is a need for the development of animated video media based on the Canva application in science learning. Based on the results of the research that has been obtained, the researcher provides suggestions that this Canva application-based animated video media product can be developed and used in the online science learning process .

Keywords: *needs analysis; animated video media; the Canva application; online learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online (Ichsan et al., 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, dimana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Saat ini berbagai perubahan dalam pendidikan terjadi karena akibat dari pandemi covid-19 yang sudah menyerang ke berbagai penjuru negara. Selama pandemi ini, sekolah harus terus berjalan dengan tetap melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran Jarak Jauh ini harus didukung dengan platform atau aplikasi agar pembelajaran berjalan dengan baik. Aplikasi PJJ yang sering digunakan yaitu seperti zoom, google meet, google classrom, whatsapp, dan sebagainya. Tentunya semua aplikasi tersebut harus terhubung dengan internet.

Perubahan besar yang terjadi pada dunia pendidikan ini tidak hanya dirasakan oleh guru saja, tetapi orang tua siswa yang mendampingi pada saat proses pembelajaran. Ini tantangan berat bagi guru, dosen, maupun orangtua. Tak sedikit orangtua pun mengeluhkan media pembelajaran jarak jauh melalui daring (internet) ini. Terlebih bagi orangtua yang work from home (WFH), harus tetap mendampingi anak-anaknya, khususnya anaknya yang masih usia dini. Ini mengingat belum meratanya diperkenalkan teknologi dalam pemanfaatan media belajar, seperti laptop, gadget, dan lainnya (Herliandry et al., 2020). Pemanfaatan media inilah yang masih dirasa kurang optimal karena masih ada beberapa guru maupun orang tua yang memiliki kendala dalam mengoperasikannya.

Kendala yang dirasakan oleh pendidik dan orang tua tidak hanya pada pengoperasian media dalam pembelajaran daring namun juga adanya kendala pada jaringan internet. Ditambah lagi kendala-kendala lain yang menghambat proses pembelajaran. Materi yang disampaikan tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa; siswa kebingungan dalam menerima materi yang disampaikan guru. Dengan adanya beberapa kendala tidak bisa menghentikan pembelajaran. Pembelajaran harus terus berjalan sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (Purnamasari, 2020). Kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pada pembelajaran banyak dikarenakan oleh menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Kurang menariknya pembelajaran yang dibawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang variatif (Dwipayana et al., 2020). Sehingga dalam hal ini diperlukan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran. Di masa pandemi ini guru dituntut kreatif dalam mendesain pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi peserta didik pada minat dan prestasi belajar siswa (Zulfadewina et al., 2020).

Waktu belajar dari rumah semakin bertambah karena adanya perpanjangan masa darurat Covid-19. Ketertinggalan guru dalam memanfaatkan teknologi, menyebabkan guru hanya menggunakan media yang sudah ada seperti buku, modul, LKS, dan media pembelajaran lain yang masih dirasa kurang menarik. Kebanyakan guru menggunakan media slide show dengan bantuan software Power Point. Media slide Power Point yang dibuat terkesan monoton, kurang interaktif, statis dan belum digunakan secara optimal dalam membantu menjelaskan konsep-konsep

materi di dalam kelas. Proses pembelajaran seperti ini terasa kurang optimal, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan konsep siswa (Dwipayana et al., 2020) Adanya kendala dalam memanfaatkan teknologi serta penggunaan media yang masih dirasa kuno inilah yang menyebabkan guru sering menggunakan metode penugasan saja pada proses pembelajaran.

Media video animasi merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran guna menunjang proses belajar mengajar. Media video animasi merupakan sebuah alat penyaluran informasi atau pesan berupa kumpulan gambar yang bergerak secara dinamis yang bisa dilihat dan didengar. Aplikasi yang digunakan dalam membuat media video animasi ini merupakan aplikasi Canva (Rahmasari & Yogananti, 2021). Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki beragam template yang menarik.

Penggunaan media video animasi dapat membantu konsep materi yang abstrak pada pelajaran IPA. Aplikasi Canva ini dapat menampilkan gambar dan video sehingga dapat membuat suatu ilustrasi kehidupan sehari-hari ke dalam video animasi.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan beberapa fase. Tahapan pertama yaitu dilakukannya suatu analisis kebutuhan. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui penilaian pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPA sebagai dasar untuk studi pendahuluan pada pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Studi lapangan dilakukan dengan menyebar angket kepada guru dan siswa kelas 4 melalui google form untuk mengetahui penggunaan media pada pembelajaran IPA secara daring.

METODE

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan yang biasa disebut R&D (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation (Dadi et al., 2019). Penelitian ini dilakukan pada tahap pertama model ADDIE yaitu analisis kebutuhan penggunaan media pada pembelajaran IPA secara daring. Penelitian dilakukan di daerah Jakarta dan kabupaten Wonogiri. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 4. Data ini dikumpulkan melalui penyebaran angket berupa google form yang diisi melalui link secara online dengan jenis data kuantitatif dan angket bersifat tertutup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan sebagai dasar dalam pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva yang merupakan kegiatan penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Dwipayana et al., 2020). Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE.

Model ADDIE memiliki 5 tahap diantaranya yaitu analyze, design, development, implementation, evaluation (Zulherman et al., 2021). Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan (Cahyadi, 2019). Tahap-tahap inilah yang dijadikan pedoman dalam mengembang sebuah produk.

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengisian angket berupa link google form yang diisi secara online pada tanggal 3-9 Maret 2021 dengan total responden guru sebanyak 10 dan siswa sebanyak 163 di 10 sekolah yang berada di Jakarta dan Wonogiri. Penyebaran angket secara online menggunakan Google Form dipilih sebagai upaya untuk mempercepat

penyebaran angket dan dikarenakan sekolah kebutuhan guru dan siswa yang ditunjukkan menerapkan PJJ. Berikut hasil analisis pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Pertanyaan	Alternatif Jawaban	% pilihan
Platform atau aplikasi apa yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran IPA secara daring?	Zoom	10
	Google Meet	0
	Whatsapp	70
	Google Classroom	20
Metode apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran IPA secara daring?	Ceramah	10
	Diskusi	0
	Penugasan	80
	Eksperimen	0
	Demonstrasi	10
Apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran IPA secara daring?	Ya	100
	Tidak	0
Jenis media apa yang sering digunakan dalam pembelajaran IPA secara daring?	Papan Tulis	0
	Powerpoint	20
	Video	40
	Buku Teks	20
	Gambar	20
Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPA?	Benda Nyata	0
	Model	0
	Pernah	100
Media pembelajaran berbasis teknologi apa yang sering digunakan dalam proses pembelajaran IPA?	Tidak Pernah	0
	Powerpoint	40
	Video	60
	Media Flash	0
Bagaimana cara guru memperoleh media video animasi?	Tidak Ada	0
	Membuat Sendiri	30
	Disediakan Sekolah	0
	Download dari Internet	70
Apakah media video animasi berbasis aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang menarik?	Tidak Ada Sarana	0
	Menarik	90
Apakah perlu menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam menjelaskan materi IPA?	Tidak Menarik	10
	Perlu	90
Apakah guru setuju menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk menjelaskan materi IPA?	Tidak Perlu	10
	Setuju	90
	Tidak Setuju	10

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Pertanyaan	Alternatif Jawaban	% pilihan
Apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran IPA secara daring?	Ya	90,8
	Tidak	9,2
Metode apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran IPA secara daring?	Ceramah	4,3
	Diskusi	11
	Penugasan	61,3
	Demonstrasi	3,1
	Eksperimen	7,4
	Presentasi	12,9
Jenis media apa yang sering digunakan dalam pembelajaran IPA secara daring?	Papan Tulis	3,7
	Powerpoint	17,2
	Video	47,9
	Buku Teks	18,4
	Gambar	10,4
	Benda Nyata Model	3,7 0
Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPA?	Pernah	79,8
	Tidak Pernah	20,2
Media pembelajaran berbasis teknologi apa yang sering digunakan dalam proses pembelajaran IPA?	Powerpoint	20,2
	Video	62,6
	Media Flash	2,5
	Tidak Ada	14,7
Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPA?	Ya	65
	Tidak	35
Apakah media video animasi berbasis aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang menarik?	Menarik	91,4
	Tidak Menarik	8,6
Apakah perlu menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam menjelaskan materi IPA?	Perlu	83,4
	Tidak Perlu	16,6

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru terhadap media video animasi berbasis Canva pada tabel 1 menyatakan bahwa platform atau aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran IPA secara daring yaitu Zoom, Whatsapp, dan Google Clasroom. Aplikasi Whatsapp yang paling dominan digunakan oleh guru. Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran daring yaitu metode ceramah, penugasan, dan demonstrasi. Penugasan

merupakan yang paling dominan digunakan dalam pembelajaran IPA secara daring.

Dalam pembelajaran IPA semua guru menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar. Media yang sering digunakan oleh guru-guru sangat beragam seperti powerpoint, video, buku teks, gambar. Namun yang paling dominan adalah media video. Adanya media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara tersebut, dapat membantu peserta didik mengalihkan

kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan multimedia daripada hanya mengikuti pembelajaran melalui ceramah yang dilakukan guru ketika mengajar (Maryanti & Kurniawan, 2018). Semua guru juga pernah menggunakan media berbasis teknologi. Video dan power point merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru. Video masih menjadi paling dominan digunakan oleh guru.

Banyak cara yang digunakan guru dalam memperoleh media berbasis teknologi yaitu dengan membuat sendiri, disediakan oleh sekolah dan mendownload dari internet. Namun, kebanyakan guru memperoleh video dengan mendownload dari internet karena lebih mudah dan tidak memerlukan banyak waktu. Penggunaan media belum cukup maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan media yang beredar di internet kurang mengaitkan materi ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa merasa pembelajaran yang diperoleh tidak bermanfaat bagi kehidupannya (Dwipayana et al., 2020). Media Canva dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat memajukan mutu pendidikan, kreativitas guru dan dapat menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019).

Media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar. Menurut Dewi, Kurnia (2018) bahwa salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar haruslah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik (Alfansyur & Mariyani, 2019). Hasil analisis, 9 dari 10 guru menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva sangat menarik serta guru perlu dan setuju menggunakan media pembelajaran media berbasis aplikasi Canva untuk menjelaskan materi IPA. Hasil analisis menunjukkan hal yang serupa pada analisis kebutuhan siswa.

Hasil analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan pada tabel hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva

menyatakan bahwa hampir semua siswa diajarkan menggunakan media dalam pembelajaran IPA secara daring. Beragam metode yang sering diajarkan oleh guru kepada siswa yaitu ceramah, diskusi, penugasan, demonstrasi, eksperimen, presentasi. Metode penugasan yang paling dominan digunakan. Ada beragam jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran IPA secara daring diantaranya yaitu papan tulis, powerpoint, video buku teks, gambar, dan benda nyata. Media yang paling dominan yaitu media video. Kebanyakan siswa pernah diajarkan menggunakan media berbasis teknologi.

Media berbasis teknologi yang sering digunakan yaitu powerpoint, video, dan media flash. Namun, video merupakan media berbasis teknologi yang paling dominan digunakan dalam pembelajaran IPA secara daring. Pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dipahami karena bersifat abstrak. Pembelajaran IPA memiliki konsep yang terkait dengan kehidupan sehari-hari dan memiliki konsep abstrak. Sehingga berdasarkan hasil analisis dikatakan bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPA. Kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran akan mengubah materi yang abstrak menjadi sesuatu yang konkrit. Siswa lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan membawa siswa ke dunia nyata dan konkrit sesuai dengan perkembangan kematangan siswa usia sekolah dasar (Ananda, 2017). Media video animasi dapat menarik ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Pada hasil analisis bahwa siswa sangat tertarik dan perlu adanya penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva. Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa sangat perlu dikembangkannya media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam proses pembelajaran IPA.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPA menyatakan untuk perlu mengembangkan media video animasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran IPA. Pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil studi ini, maka agar produk media video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat dikembangkan dan digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Ananda, R. (2017). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 016 BANGKINANG KOTA. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dadi, I. K., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MIND MAPPING. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19375>
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKS BUDAYA LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION UNTUK PEMBELAJARAN BIOLOGI DENGAN APLIKASI PICPAC. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Purnamasari, S. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, 5(2), 8–15.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). KAJIAN USABILITY APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Zulfadewina, Z., Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman, Z. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal*

Basicedu, 4(4), 1308–1314.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.551>

Zulherman, Z., Amirullah, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 1–10.