
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Riyadi Saputra¹, Ana Novitasari², Widya Novita³;

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

e-mail: riyadisaputra732@gmail.com¹, ananovitasari12345@gmail.com²,
widyanovita183@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS materi energi dan perubahannya di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva memiliki tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran IPAS. Media ini juga dapat menarik perhatian siswa, memudahkan mereka dalam memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva efektif digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, Canva, IPAS, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research aims to develop animated video learning media assisted by the Canva application in the science and science subject of energy and its changes in class V elementary school. This research is motivated by a lack of innovation in the use of learning media which causes students to feel bored and less interested in learning. It is hoped that the learning media developed can increase students' interest in learning and make it easier for teachers to deliver the material. The research method used is the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the research show that the animated video learning media assisted by the Canva application has a high level of validity, practicality and effectiveness in science learning. This media can also attract students' attention, make it easier for them to understand the material, and improve student learning outcomes. This research concludes that animated video learning media assisted by the Canva application is effectively used as a tool in science and science learning in class V of elementary schools.

Keywords: learning media, animated videos, Canva, IPAS, elementary school

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang tidak terlepas dengan aktivitas dan interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi

yang terjalin antara guru dan siswa bernilai edukatif, dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan mengarah pada pencapaian tujuan

pembelajaran yang telah dirumuskan sebelum dilaksanakannya pengajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian atau unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya keberadaan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan pesan yang terkandung dalam sebuah materi pembelajaran dan juga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disajikan oleh guru. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2012:4).

Adanya media dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih terbantu dalam menerima pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan pengalaman pada kegiatan PLP, penulis menyadari bahwa siswa terlihat bosan atau jenuh dalam proses pembelajaran karena pembelajaran terkesan monoton akibat kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam penyampaian strategi pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang juga dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa walaupun bahan dan materi pelajaran yang disampaikan berbeda-beda. Guru di sekolah ini juga belum mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran. Dalam hal ini maka diperlukan inovasi dan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran.

Minat belajar siswa terhadap suatu pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya. Pastilah membutuhkan proses melalui faktor-

faktor tertentu. Salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih berminat dengan pembelajaran tersebut. Sebaliknya, apabila media pembelajarannya biasa saja atau monoton, malah akan membuat siswa kurang berminat dan daya tarik siswa berkurang. Tak terkecuali pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS sering dianggap pelajaran yg rumit, karena mencakup tentang lingkungan alam dan sosial. Agar pembelajaran IPAS menjadi menarik bagi siswa, maka pembelajaran dikemas menggunakan media yang membuat siswa tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat adalah yang dapat memudahkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran mempunyai kedudukan sebagai alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu siswa memperhatikan, mempelajari topik yang diminati, memikirkan apa yang telah mereka pelajari, dan merasa termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Hal ini didukung oleh Purnamasari, 2020 Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Beberapa media pembelajaran yang umum digunakan, salah satunya adalah video pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, karena video tersebut berisi gambar yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, dan membantu siswa untuk mengingat materi. Salah satu jenis video pembelajaran adalah video

pembelajaran animasi. Dalam pengembangan video pembelajaran animasi juga memperhatikan materi yang akan disampaikan, sehingga menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Video animasi merupakan media yang dapat dilihat dan didengar, menampilkan gambar yang tampak bergerak, menciptakan sesuatu yang berwarna bagi peserta didik, dan dapat menarik perhatian pada suatu topik (Nurmalasari, 2019). Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Menurut Hikmah & Purnamasari 2017 Anak sekolah dasar biasanya mempelajari lebih 50% dari apa yang mereka lihat dan mereka dengar. Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang dapat dilihat dan didengar serta dapat menarik perhatian pada suatu topik sehingga siswa lebih memahami suatu materi pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan video animasi pembelajaran adalah Canva (Salam & Mudinillah, 2021). Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang mudah digunakan untuk dekstop atau PC dan perangkat android. Canva adalah situs web dan aplikasi yang menyediakan alat untuk membuat desain grafis dan publikasi online. Dirilis pada tahun 2013, Canva kini menjadi salah satu program terpopuler karena mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun. Canva dapat diakses melalui website, aplikasi dekstop maupun atau mobile. Hal ini

tentunya memudahkan kita untuk berkreasi dimana saja dan kapan saja.

Dikenal dengan kemudahan dalam penggunaannya, tak heran jika Canva menjadi andalan bagi mereka yang ingin membuat konten visual, maupun audio visual tanpa harus menjadi ahli di bidang tersebut. Tak hanya mudah digunakan, Canva menawarkan ribuan template yang dapat digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa digunakan secara gratis, namun ada juga versi berbayar dengan tambahan tools dan template yang lebih lengkap.

Berkenaan dengan hal tersebut, media pembelajaran dapat menjadi salah satu sarana yang sangat penting dan diperlukan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa dalam memahami pengetahuan yang didapat dari penyampaian oleh guru, siswa juga mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran. Apabila sarana dan prasarana yang digunakan kurang mendukung ataupun kurang maksimal, akan menjadikan siswa cenderung pasif atau kurang aktif. Proses pembelajaran pun menjadi monoton dan cenderung membosankan bagi siswa. Maka dari itu upaya atau solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dan Perubahannya di Kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Untuk menghasilkan sebuah produk tertentu maka digunakan penelitian yang bersifat untuk menguji kualitas produk tersebut supaya dapat berguna di masyarakat maka diperlukan penelitian ini untuk menguji kualitas produk.

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah di observasi maka dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan dengan lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) yang dikemukakan oleh (Branch, 2019). Alasan penulis menggunakan model ADDIE ini adalah tahapan pengembangannya dianggap lebih sederhana dibandingkan dengan pengembangan model lainnya, tahapan-tahapannya terstruktur secara sistematis dari tahap pertama sampai tahap kelima (Ningsih & Mahyuddin, 2022).

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. Peneliti melakukan observasi masalah diawal secara langsung di SDN 04 Koto Baru. Peneliti melakukan observasi dikelas V SDN 04 Koto Baru dan melihat langsung proses pembelajaran di dalam kelas.

Tes adalah kumpulan pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik dalam beberapa bentuk seperti tes

tertulis maupun tes secara lisan. Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat dokumen yang ada. Dokumen-dokumen tersebut dapat berupa Modul Ajar dan nilai-nilai peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS.

Adapun teknik analisis data pada penelitian pengembangan media video pembelajaran animasi ini adalah sebagai berikut :

1) Analisis Validitas

Validitas adalah tingkat keakuratan antara data yang dihasilkan dalam penelitian dan kinerja yang dilaporkan peneliti. Data yang valid adalah data yang sama antara data yang dilaporkan peneliti dengan data sebenarnya yang dihasilkan. Validitas merupakan tingkat ketepatan antara perangkat penilaian yang menandakan dimana tes mengukur dan apa yang sedang diukur.

Data validitas merupakan pengumpulan data tentang validitas media video animasi dengan melihat valid atau tidaknya produk yang dibuat. Validitas dikatakan selesai, apabila validator menyatakan valid terhadap produk yang dibuat. Dapat disimpulkan bahwa sumber belajar media video animasi dikatakan valid jika nilai rata-rata minimal yang diperoleh lebih dari 61%. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua data penelitian yang digunakan dinyatakan sangat valid.

Praktilitas merupakan tingkat terpakainya suatu perangkat pembelajaran, dengan melakukan uji coba apabila telah dinyatakan valid

oleh validator. Praktilitas dapat diartikan kemudahan pemakaian suatu perangkat pembelajaran dengan uji coba baik dari persiapan, penggunaan maupun kemudahan dalam penyimpanannya.

Analisis praktikalitas pada penelitian ini diperoleh dari angket respon guru atau pendidik dengan tingkat keterpakaian penggunaan produk berupa video animasi. Produk memiliki praktikalitas yang baik apabila bersifat praktis. Nilai penskoran yang dilakukan setiap masing-masing kategori dilakukan dengan menggunakan skala likert.

Efektivitas merupakan seberapa baik penggunaan suatu hasil produk yang memberikan sebuah gambaran dan memiliki tujuan yang akan dicapai. Efektivitas media video animasi adalah seberapa baik penggunaan media video animasi dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mengetahui keefektifan media animasi pembelajaran hasil pengembangan dengan melihat hasil belajar peserta didik mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan yaitu : 70. Untuk aspek pengetahuan dapat dilihat dari pengetahuan tentang materi energi dan perubahannya. Persentase ketuntasan kompetensi siswa secara klasikal untuk aspek kognitif menggunakan persamaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari pengembangan ini ialah berupa media video animasi di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pada video animasi yang dikembangkan berfokus pada kevalidan, kepraktisan, dan keefektivitasnya. Adapun untuk

mendapatkan penilaian tersebut dilakukan oleh validator. Adapun validator yang dimaksud antara lain ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE.

Pada tahap analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui kebutuhan di dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 04 Koto Baru. Analisis ini dilakukan oleh wali kelas V dan siswa kelas V dengan mengisi pertanyaan yang telah diberikan peneliti. Berdasarkan hasil tersebut, maka didapatkan bahwa wali kelas V dan siswa kelas V membutuhkan media video animasi sebagai media pembelajaran IPAS. Berharap dengan adanya pengembangan media video animasi sebagai media pembelajaran dapat memberikan efek dan perubahan yang baik terhadap hasil belajar siswa.

Analisis karakteristik siswa sangat penting dilakukan pada perencanaan. Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan cara mengamati karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik ini meliputi karakteristik kemampuan akademik dan motivasi terhadap mata pelajaran IPAS.

Analisis kurikulum perlu dilakukan untuk membenahi kekurangan yang terdapat di dalam kurikulum sebelumnya. Adanya analisis kurikulum berdampak positif untuk perubahan kearah yang lebih baik lagi. Analisis kurikulum mempunyai tujuan dan fungsi yang sama-sama untuk mencapai tujuan dari pendidikan nasional.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka materi yang dipilih dalam pengembangan ini adalah materi 196energy dan perubahannya pada fase B semester 1. Dengan tujuan pembelajaran mengidentifikasi bentuk-bentuk 196energy dan perubahannya, serta mengidentifikasi manfaat dan penerapan 196energy dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah media video animasi media pembelajaran IPAS di validasi oleh validator, maka media video animasi pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media video animasi yang dilakukan untuk mendapatkan praktikalitas dan keefektivitasan media video animasi. Uji coba media video animasi sebagai media pembelajaran IPAS materi energi dan perubahannya di uji cobakan di SDN 04 Koto Baru yang dilakukan di kelas V dengan jumlah 13 siswa. Implementasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dilakukan secara tatap muka oleh peneliti sendiri sebagai guru.

Setelah media video animasi sebagai media pembelajaran IPAS divalidasi oleh validator, maka media video animasi pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media video animasi yang dilakukan untuk mendapatkan praktikalitas dan efektivitas media video animasi. Uji coba media video animasi sebagai media pembelajaran IPAS di uji cobakan di SDN 04 Koto Baru yang dilakukan di kelas V dengan jumlah 13 orang siswa.

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk sebagai media

pembelajaran IPAS materi energi dan perubahannya di kelas V SD ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dibuat oleh peneliti. Data hasil uji praktikalitas diperoleh dari angket respon guru terhadap media video animasi sebagai media pembelajaran IPAS materi energi dan perubahannya. Dapat dilihat bahwa praktikalitas media video animasi yang dilakukan oleh wali kelas V dengan hasil 89%. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media video animasi adalah 89% yang dikategorikan sangat praktis.

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi media video animasi pembelajaran IPAS tentang energi dan perubahannya dari validator yang ahli, kemudian kepraktisan dilihat dari hasil respon guru dan siswa kelas V dan yang terakhir efektivitas dilihat dari tes hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui keefektivitasan media video animasi sebagai media pembelajaran matematika yang diterapkan di kelas V SDN 04 Koto Baru.

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media video animasi sebagai media pembelajaran IPAS kelas V SDN 04 Koto Baru ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dibuat oleh peneliti. Data hasil uji coba praktikalitas diperoleh dari angket respon guru terhadap media video animasi sebagai media pembelajaran IPAS. Data praktikalitas didapatkan secara tatap muka dengan memberikan angket yang berupa penilaian, bertujuan untuk

mendapatkan informasi apakah media video animasi yang dibuat dapat digunakan (praktis) atau tidak dapat digunakan (non praktis).

Berdasarkan hasil penilaian validasi media video animasi sebagai media pembelajaran IPAS yang dibuat oleh penulis mendapat rata-rata 91.5% yang dikategorikan sangat valid karena dari konstruksi, isi dan bahasa sudah sesuai dan bisa diterapkan di sekolah dasar (SD). Validnya produk video animasi ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pada tahapan praktikalitas dan efektivitas. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran validasi media video animasi.

- a) Media animasi pembelajaran IPAS materi energi dan perubahannya sudah sesuai dengan kelayakan dengan isi/materi. Media video animasi pembelajaran IPAS sudah sesuai dengan kelayakan isi/materi yang didalamnya terdapat tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP). Selain itu di dalam video animasi ini muatan materi yang digunakan sudah jelas dan benar.
- b) Media video animasi pembelajaran IPAS materi energi dan perubahannya sudah sesuai dengan kelayakan konstruksi dan kegrafikan. Media video animasi ini dalam kelayakan konstruksi sudah disajikan secara sistematis dimulai dari tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran dan materi pembelajaran yang sudah tersusun dengan baik. Kemudian di dalam media video animasi ini sudah menyajikan tampilan yang menarik dan penggunaan tulisan yang jelas terbaca.
- c) Media video animasi pembelajaran IPAS materi energi dan

perubahannya sudah sesuai dengan kelayakan bahasa. Bahasa yang digunakan dalam media video animasi ini sudah menggunakan bahasa yang baik, benar dan jelas menurut kaidah tata bahasa Indonesia. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda.

Berdasarkan hasil validasi materi yang diisi oleh dua validator mendapat rata-rata 87.5% yang dikategorikan sangat valid. Materi dikatakan sangat valid berdasarkan penilaian validator sebagai berikut :

- a. Materi Sudah Sesuai Dengan TP
- b. Materi Sudah Sesuai Dengan CP

Praktikalitas merupakan tingkat keterpakaian perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila pendidik dan peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah memahaminya. Praktikalitas medi video animasi pembelajaran IPAS diperoleh dari hasil analisis penilaian angket respon guru. Pendidik diminta mengisi angket praktikalitas media video animasi pembelajaran IPAS berdasarkan petunjuk pengisian angket. Hasil dari analisis angket pendidik terhadap media video animasi pembelajaran IPAS materi energi dan perubahannya bisa digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik.

Hasil persentase yang diperoleh dari hasil analisis angket respon pendidik yaitu dengan rata-rata 89% dikategorikan sangat praktis. Hasil efektivitas media video animasi pembelajaran IPAS materi energi dan perubahannya digunakan untuk melihat sejauh mana tingkat keefektifan media video animasi pembelajaran IPAS yang dikembangkan. Maka diperlukan perancangan yang tepat yang sesuai

dengan peserta didik. Hasil belajar peserta didik kelas V SDN 04 Koto Baru diketahui peserta didik yang tuntas sebanyak 11 orang dengan persentase 85% dikategorikan sangat efektif dan yang tidak tuntas ada sebanyak 2 orang dengan persentase 15% dikategorikan tidak efektif. Faktor penyebab peserta didik tidak dapat mencapai KKTP yaitu kurangnya kesiapan peserta didik dalam belajar, minat peserta didik dalam belajar kurang. Maka dari itu pendidik memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik agar nilai mencapai diatas KKTP. Maka dari persentase efektivitas tersebut media video animasi pembelajaran IPAS materi energi dan perubahannya dikategorikan sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 04 Koto Baru terhadap media video animasi pembelajaran maka dapat diberikan simpulan sebagai berikut:

Pengembangan media video animasi pembelajaran ini dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan di SDN 04 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Validitas media video animasi pembelajaran yang dinilai validator yang berjumlah 2 orang, menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran memperoleh rata-rata persentase 91.5% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan media video animasi ini layak untuk digunakan oleh peserta didik.

Praktikalitas media video pembelajaran animasi yang dinilai dari angket respon guru terhadap media video animasi pembelajaran di SDN 04 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya

yaitu guru kelas yang memperoleh persentase 89% dengan kategori sangat praktis.

Efektivitas media video animasi pembelajaran animasi yang dinilai dari hasil validasi tes akhir hasil belajar ketuntasan pada peserta didik memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan sangat efektif digunakannya media video animasi pembelajaran ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka media video animasi pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai bentuk alternatif dan menambah atau memperkaya media pembelajaran bagi guru dalam penggunaan media dalam proses belajar mengajar agar dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik serta meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Adapun saran dalam pengembangan media video animasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- 1) Saran bagi guru, diharapkan media video animasi pembelajaran ini semoga nantinya dapat digunakan lebih lanjut di dalam proses pembelajaran di SDN 04 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.
- 2) Untuk pengembangan media video animasi pembelajaran, semoga nantinya bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian pengembangan yang sama, agar dapat mengembangkan produk media video animasi pembelajaran yang lebih baik lagi dalam bentuk produk yang lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & Zen M. F., D. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 103–108. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1078>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 250–255. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.250-255>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kristiari, S. P., & Cahyadi, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 78–84. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8102>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB\(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB(1).pdf)
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDISI:*

-
- Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Riono, & Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117–127.
- Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “ Jendral Soedirman .” *Jurnal Multinetics*, 6(1), 21–68.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
-