

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD KELAS 3

Windi Nurlaela Sari, Wulandari, Adela Nur Intani, Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang, Sumedang, Indonesia

Diterima : 1 April 2024

Disetujui : 18 April 2024

Dipublikasikan : Juli 2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development* (DnD), dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas III SDN Kawungluwuk 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini divalidasi dengan penilaian pakar materi yang memberikan skor kelayakan sebesar 98,75%, serta pakar media yang memberikan skor 96,67%. Siswa merespon positif terhadap penggunaan video animasi, menyatakan bahwa hal tersebut membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik perhatian mereka secara lebih baik, hal ini didukung dengan penilaian siswa yang memberikan skor 97,43% terhadap keefektifitasan video animasi. Dengan demikian, video animasi dapat menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran yang efektif di era digital ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva

Abstract

This study determines the effectiveness of animated videos as technology-based learning media. The research method used is *Design and Development* (DnD), with a qualitative approach. The subjects of the study consisted of 32 grade III students of SDN Kawungluwuk 1. The results showed that the use of animated videos was very effective in improving student learning outcomes, this was validated by the assessment of material experts who gave a feasibility score of 98.75%, and media experts who gave a score of 96.67%. Students responded positively to the use of animated videos, stating that it made the learning material easier to understand and attracted their attention better, this was supported by student assessments that gave a score of 97.43% on the effectiveness of animated videos. Thus, animated videos can be the right choice as an effective learning medium in this digital era.

Keywords: Animated Videos, Learning Medium, Canva

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, dan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Dimana dunia pendidikan juga harus selaras mengikuti kemajuan zaman yang sekarang berada di era abad 21. Abad 21 ini ditandai dengan banyaknya perubahan besar dalam kehidupan manusia. Hal paling menonjol adalah perubahan besar yang terjadi dalam cara kita berpikir, berperilaku, dan

membentuk struktur sosial kita. Seperti yang dikemukakan oleh Ghufron (2018), kemajuan teknologi informasi semakin maju dan memperluas inovasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan oleh perkembangan teknologi ilmu data baru dan kecerdasan buatan, serta peningkatan penggunaan internet di setiap aspek kehidupan. Dengan masuknya abad ke-21, kemajuan teknologi telah mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia,

Corresponding Author

windinurl13@upi.edu, wulandari2125@upi.edu, adela.nurintani12@upi.edu, aninuraeni@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

termasuk pendidikan. Pendidik harus memiliki kemampuan belajar mengajar modern. Mereka dituntut bisa memasukkan teknologi ke dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan sumber daya digital, dan membangun keterampilan yang relevan untuk kebutuhan masa depan. Pada pembelajaran abad 21 juga, guru tidak hanya menjadi seorang fasilitator. Mereka juga harus dapat membuat lingkungan belajar yang demokratis dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara efektif. Selain itu, guru pun dituntut beradaptasi dan menguasai teknologi informasi supaya dapat digunakan dalam pembelajaran (Ajeng dkk., 2021). Oleh karena itu, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengajar dengan metode yang menarik, efektif, dan efisien agar dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa secara optimal. Pembelajaran tersebut harus bisa mengembangkan keterampilan kompetensi abad 21 yang memuat *critical thinking* (pemikiran kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi). Maka dari itu guru harus pandai memilih dan memilah media pembelajaran yang variatif dan berbasis digital yang harus disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik pada peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Kata “media” secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Di sisi lain, istilah “pembelajaran” diartikan sebagai suatu kondisi yang membantu seseorang melakukan suatu kegiatan belajar (Kristanto, 2016). Menurut (Tafonao Talizaro, 2018), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima, dengan tujuan untuk meningkatkan pikiran, perasaan perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Pesan yang dikirim biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan (Susilana & Riyana, 2012). (Daniyati, dkk., 2023) juga mengungkapkan bahwa media

pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, emosi, dan kemauan siswa untuk mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif untuk melengkapi informasi baru bagi siswa agar berhasil mencapai tujuan belajarnya. Dalam hal ini Guru harus mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran kian imajinatif untuk melakukan proses belajar dan menyampaikan pelajaran agar siswa mampu memahami pelajaran yang diajarkan (Shabira Khairunnisa Pratidina dkk., 2024). Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Adapun media pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu video animasi berbasis Canva.

Video animasi merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia. Video adalah rekaman gambar hidup untuk ditayangkan atau dengan kata lain video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai suara. Sedangkan animasi merupakan kumpulan dari gambar yang akan diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan (Farida dkk., 2022). Jadi, video animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang telah disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan. Video animasi disebut juga sebagai media pembelajaran audio visual yang menggunakan animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dengan menyusun serangkaian gambar secara berurutan. Animasi ini dapat dibuat dengan berbagai teknik, seperti animasi tradisional, stop-motion, 2D, dan 3D, serta digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk hiburan, pendidikan, promosi produk, atau komunikasi visual dalam berbagai konteks. Hal ini selaras dengan pendapat menurut (Nur Hikmah dkk., 2017), video animasi adalah kombinasi media audio visual yang bergerak yang bergantung pada penglihatan

dan pendengaran. Pengembangan media pembelajaran video animasi dapat membantu guru dalam mengkonkritkan materi serta berkualitas dan layak digunakan di sekolah dasar (Puspa dkk., t.t.).

Anak sekolah dasar (SD) biasanya belajar setengah dari apa yang didengar dan dilihat. Ini berarti bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang pembelajaran dari apa yang mereka lihat dan dengar. Berkat video yang menarik dan penjelasan yang ringkas, siswa tidak kesulitan memahami materi yang diajarkan di kelas saat menggunakan sumber belajar video digital (Meylinda & Reinita, 2023). Tentunya video animasi tersebut haruslah disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Materi amalan saat berpuasa pada siswa kelas III merupakan materi yang kami pilih untuk mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi Canva.

Canva merupakan sebuah aplikasi yang bisa mendesain secara online untuk berbagai media seperti slide presentasi, foto, video, banner, pamphlet, poster, e-book, dan sebagainya yang didalamnya menyediakan berbagai fitur, seperti template desain, elemen, ikon, yang sesuai dengan apa yang kita inginkan khususnya dalam mendesain media pembelajaran. Aplikasi canva dapat membantu untuk membuat desain tanpa harus mengunduh aplikasinya serta memiliki berbagai fitur yang dapat menggabungkan berbagai bentuk desain artistik (Revina dkk., t.t.). Fitur-fitur inilah yang dapat membuat tampilan media pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mampu membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan menyenangkan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Untuk mengajar materi "Amalan saat berpuasa" kepada siswa di kelas III Sekolah Dasar, aplikasi Canva ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk guru. Dengan menggunakannya, guru dapat dengan mudah membuat video animasi yang menghibur dan informatif yang menggambarkan konsep-konsep penting

tentang amalan puasa secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Diharapkan bahwa hal ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami amalan atau sunah-sunah dalam menjalankan ibadah puasa.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan sebuah penelitian, tentu harus menggunakan metode yang tepat agar penelitian tersebut berjalan dengan baik. Metode penelitian sendiri diartikan sebagai sebuah cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data yang valid (A. N. Aeni, Juneli, dkk., 2022). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (DnD)* atau diartikan sebagai desain dan pengembangan dalam Bahasa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (A. N. Aeni, Handari, dkk., 2022). Tahap *analysis* dilakukan dengan melakukan tinjauan pustaka mengenai tujuan penelitian, kemudian menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran siswa kelas III SD. Pada tahap *design*, peneliti mulai menentukan tema media pembelajaran dan melakukan desain media di aplikasi Canva. Tahap *development*, pada tahap ini setelah dilakukan desain di aplikasi Canva, media kemudian dikembangkan lagi dengan menggunakan aplikasi Pengubah Suara dengan Efek dan Capcut, setelah itu dilakukan uji validitas kepada ahli materi dan ahli media. Tahap *implement*, setelah media mendapat validasi bahwa layak digunakan, maka media langsung diimplementasikan pada siswa SD kelas III dan dilengkapi juga dengan pemberian angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan, yaitu video animasi berbasis Canva. Terakhir adalah tahap *evaluate*, pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah terdapat kepuasan atau tidak dari penggunaan media yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan pada 7 Maret 2024 di SDN Kawungluwuk yang berlokasi di Dusun Kawungluwuk, Desa Linggajaya, Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III yang jumlah 32 orang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dimana pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan data dari objek atau subjek penelitian yang didapat (Maulani dkk., 2022). Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan pengisian angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistika deskriptif, teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan data yang sudah terkumpul. Alat yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini adalah laptop serta handphone, sementara software yang digunakan adalah aplikasi Canva, Pengubah Suara dengan Efek, dan Capcut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Tahap Analisis merupakan tahapan pertama dalam model penelitian D&D. Pada tahap ini peneliti melakukan sebuah identifikasi permasalahan dan didapatkan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa masih kurang. Dalam hal ini ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan masih terpaku pada media-media konvensional. Sehingga hal tersebut membuat para siswa merasa bosan. Ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan sebuah inovasi yang dapat memecahkan permasalahan itu agar pembelajaran bisa lebih menyenangkan bagi para siswa dan materi yang disampaikan pun bisa

diterima dengan lebih baik. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan literasi digital (A. N. Aeni dkk., 2023). Media pembelajaran digital juga dapat membuat peserta didik untuk bisa merasakan pengalaman baru dalam belajar yang jika sebelumnya pembelajaran sangat monoton dan hanya terpaku pada media-media konvensional, dengan penggunaan teknologi ini pembelajaran yang dihasilkan pun akan lebih interaktif.

2. Tahap Desain

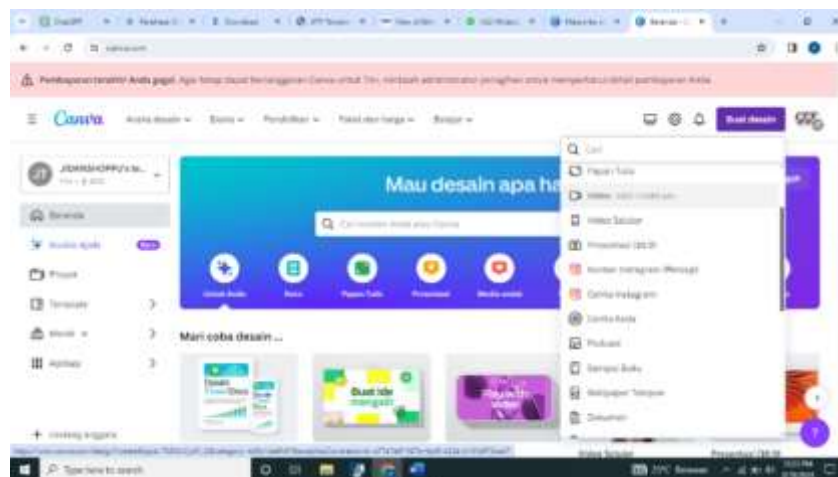
Pada tahap desain, peneliti menganalisis permasalahan yang ada kemudian melakukan pengembangan lebih lanjut (N. A. Aeni dkk., 2023). Tujuannya adalah untuk menciptakan produk yang dapat memecahkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti telah membuat sebuah video animasi yang berjudul "AMASA". Yang dalam pembuatannya meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama dalam proses pembuatan video animasi adalah menyiapkan naskah yang menjadi panduan utama dalam membuat konten Video animasi.
- b. Setelah naskah Anda siap, buka aplikasi Canva dari link www.canva.com atau dari aplikasi mobile jika tersedia. Jika Anda belum memiliki akun, daftar dengan akun Gmail.



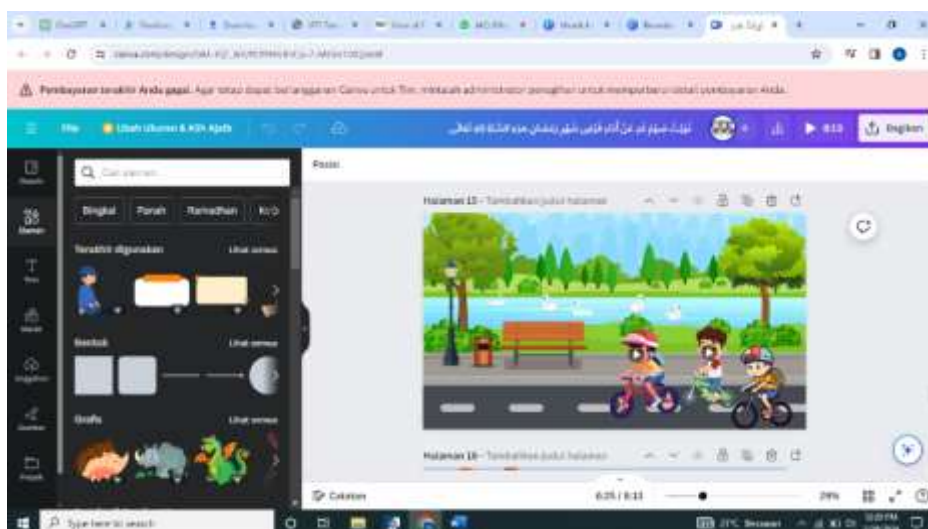
Gambar 1. Rancangan Desain

- c. Setelah *login*, klik “Buat Desain” dan pilih ukuran video dengan ukuran 1920×1080 piks



Gambar 2. Rancangan Desain

- d. Klik Elemen Fungsional di layar beranda untuk mencari elemen atau latar belakang yang sesuai dengan konsep naskah Anda.



Gambar 3. Rancangan Desain

- e. Untuk menambahkan teks, pilih fitur “Teks” di bilah kiri. Kemudian sesuaikan jenis dan ukuran font dengan desain yang akan Anda buat.



Gambar 4. Rancangan Desain

- f. Klik fitur animasi untuk memberikan efek gerakan pada desain Anda. Kemudian klik fitur “buat animasi” dan aturlah animasi yang sesuai dengan desain Anda.



Gambar 5. Rancangan Desain

- g. Jika desain Anda sudah siap, simpan desain tersebut sebagai file video MP4.



Gambar 6. Rancangan Desain

- h. Untuk membuat efek suara yang digunakan pada video animasi, Anda bisa menggunakan aplikasi “Pengubah Suara dengan Efek”.



Gambar 7. Menambah Efek Suara

- i. Di aplikasi tersebut, Anda bisa merekam suara dan menyesuaikan efek dengan video animasi yang akan dibuat. Di sini peneliti menggunakan efek suara laki-laki tua, laki-laki dan anak laki laki.



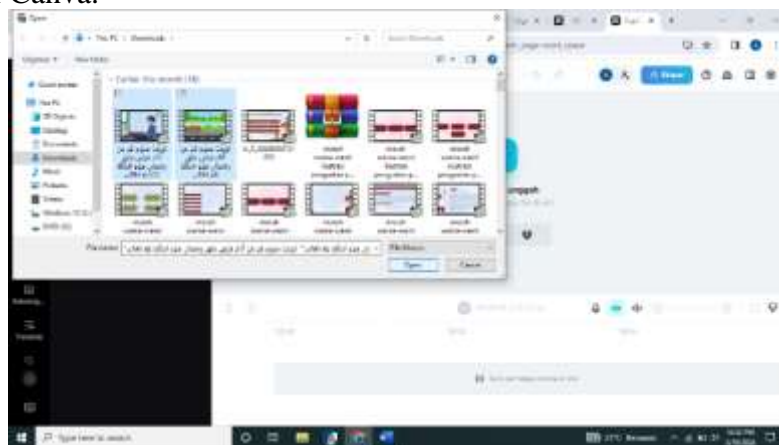
Gambar 8. Memilih Efek Suara yang Digunakan

- j. Setelah semua rekaman suara yang dibutuhkan siap, Anda kemudian bisa melanjutkan pengeditan di aplikasi Capcut. Langkah pertama, Anda harus terlebih dahulu *log in* di aplikasi Capcut.



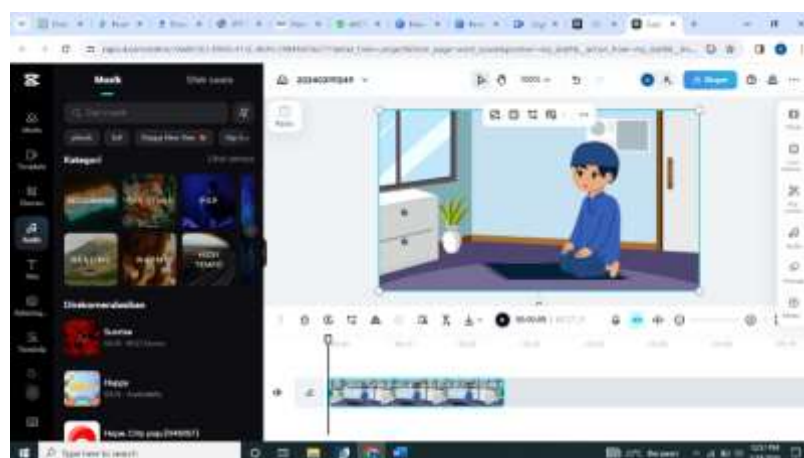
Gambar 9. Mengedit Video Animasi

- k. Klik video baru kemudian pilih desain video yang telah Anda buat sebelumnya di aplikasi Canva.



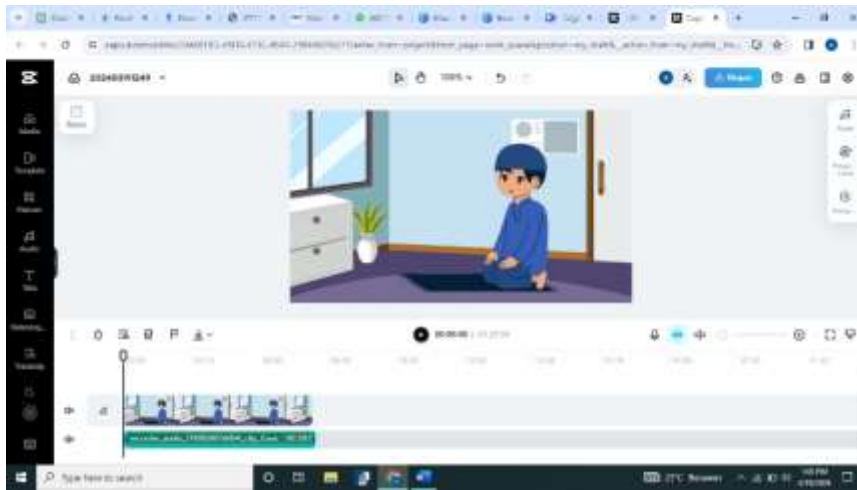
Gambar 10. Mengedit Video Animasi

- l. Tambahkan audio dengan mengklik fitur audio. Kemudian pilih file audio yang telah disiapkan sebelumnya.



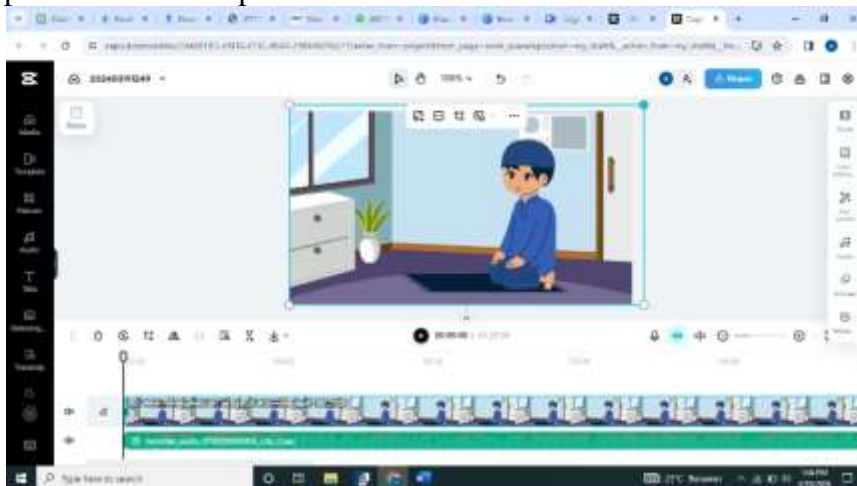
Gambar 11. Mengedit Video Animasi

- m. Selanjutnya sesuaikan durasi audio dengan video animasi dengan cara meng-*cut* atau menyeret posisi klip audio.



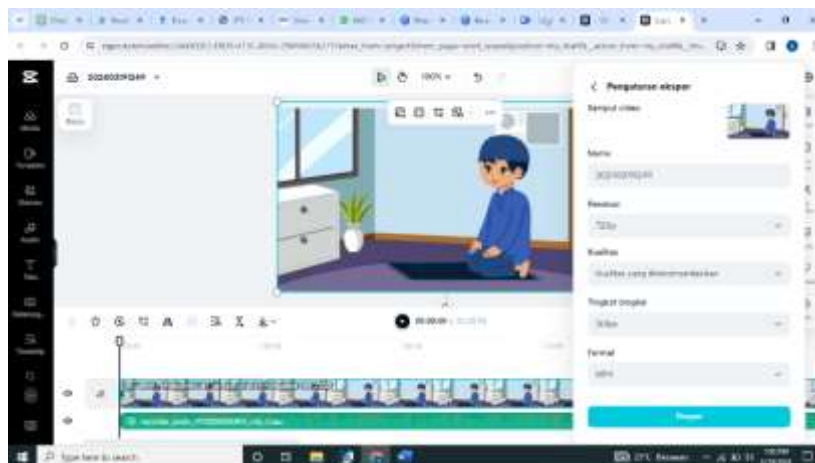
Gambar 12. Mengedit Video Animasi

- n. Agar tidak monoton anda bisa menambahkan efek *zoom in* dan *zoom out* dengan cara memperbesar dan memperkecil desain.



Gambar 13. Mengedit Video Animasi

- o. Setelah semua desain, audio dan efek sudah benar anda bisa mengunduh video animasi tersebut dan anda dapat menyesuaikan resolusi yang anda butuhkan



Gambar 14. Mengedit Video Animasi

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap penting dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu video animasi tentang Amasa. Hal ini melibatkan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk menentukan kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian (Nurfitriana dkk., 2022). Peneliti saat ini menggunakan berbagai perangkat lunak untuk mendukung proses pengembangan video animasi ini,

seperti Canva, Capcut, dan aplikasi pengubah suara dengan efek, untuk memastikan bahwa video animasi yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyampaikan materi Amasa dengan cara yang efektif kepada audiens yang dituju dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (A. N. Aeni, Handari, dkk., 2022). Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase	Interpretasi
Isi/Materi	98.75%	Sangat Baik
Desain Video	96.67%	Sangat Baik
Rata-Rata	97.71%	Sangat Baik

Dari data tersebut, isi konten materi dalam video animasi AMASA yang telah dibuat diinterpretasikan sangat baik dengan persentase 98,75%. Dan desain produk diinterpretasikan sangat baik dengan persentase 96,67%.

4. Tahap Implementasi dan Evaluasi

Pada tahap implementasi, setelah mendapat validasi dari ahli bahwa media layak digunakan, peneliti

kemudian melakukan uji coba media ke siswa kelas III SDN Kawungluwuk 1 yang berjumlah 32 siswa. Selain melakukan uji coba media, peneliti pun memberikan angket penilaian yang harus diisi oleh siswa. Berdasarkan data angket, tercatat bahwa siswa memberikan respon yang positif, 97,43% siswa menilai bahwa media yang peneliti kembangkan sangat baik.

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Video Animasi berbasis Canva

Aspek	Presentase	Interpretasi
Tampilan	98.00%	Sangat Baik
Isi Media	96.87%	Sangat baik
Rata-rata	97.43%	Sangat baik

Ada dua aspek yang harus siswa nilai, yaitu aspek tampilan video dan aspek isi media. Siswa menilai bahwa tampilan video animasi sangat baik, indikator penilaian terhadap tampilan video meliputi apakah tampilan media pembelajaran menarik untuk dipelajari, apakah tampilan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, apakah media pembelajaran mudah untuk dioperasikan, apakah media pembelajaran memiliki tampilan yang rapi dan sistematis, dan apakah media

pembelajaran berbasis video animasi dapat digunakan di smartphone maupun laptop.

Sama halnya dengan tampilan video, pada aspek isi media pun siswa memberikan penilaian sangat baik. Indikator penilaian aspek isi media meliputi apakah isi media pembelajaran yang terdapat dalam media mudah dipahami, apakah isi media pembelajaran yang terdapat dalam media mampu menjelaskan materi, apakah isi media dapat membantu siswa menjadi aktif dalam

pembelajaran, dan apakah media pembelajaran berisi konten yang lengkap dan jelas. Terdapat saran dari siswa terkait dengan suara yang terlalu kecil, sehingga kurang terdengar. Peneliti akan menjadikan saran dari siswa sebagai bahan evaluasi untuk di kemudian hari agar dalam proses pengeditan video bisa lebih memperhatikan volume dari suara. Media pembelajaran berupa video yang menyajikan visual dan audio dapat menambah antusias siswa dalam pembelajaran (A. N. Aeni, Aulia, dkk., 2022), sehingga penting kiranya untuk memastikan agar aspek visual dan audio dapat seimbang kualitasnya. Ketika kualitasnya seimbang, pemahaman siswa terhadap pelajaran menggunakan video animasi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan video animasi di dalam kelas membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang disampaikan dengan metode lainnya seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain (Hamidi dkk., 2023)

KESIMPULAN

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran yang menyenangkan sangat penting. Salah satu cara yang bagus untuk membuat pembelajaran menyenangkan menarik dan interaktif di kelas adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Hasil penelitian di SDN Kawungluwuk 1 kelas III dengan materi puasa menunjukkan bahwa video animasi sangat efektif. Siswa sangat menyukai penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran, dengan 97,43% dari mereka menyatakan bahwa video animasi memberikan dampak yang sangat baik. Penilaian dari ahli materi dan ahli media juga menunjukkan kelayakan produk ini, dengan rata-rata 97,71%.

Oleh karena itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat menjadi langkah yang tepat untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran. Dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, respons positif dari siswa, dan validasi dari ahli, penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi telah terbukti dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Maulana, M., Akbar, K. A., & Hafidz, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi CERAH DENTAL (Cerdas Beribadah dengan Digital) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 222–236. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Aeni, N. A., Ariefin, M. R., Rizky, H., & Hidayat, Y. H. (2023). Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan

- Nabi) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 194–208.
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Ajeng, D., Lestari, A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SLIDE PADA MUATAN IPS MATERI SIKAP KEPAHLAWANAN DAN PATRIOTISME DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Educational Technology Journal*, 1(2), 54–65.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. Dalam *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Nomor 1).
- Farida, C., Fahriza Fuadiah, N., Studi Pendidikan Matematika, P., PGRI Palembang Jalan Jend Yani Lrg Gotong Royong, U. A., Palembang, U., & Selatan, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data*.
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Islam Negeri Raden Intan Lampung, U., Endro Suratmin, J., & Bandar Lampung, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 05(02), 5289–5296.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546.
<https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Meylinda, E., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1807–1817.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7273>
- Nur Hikmah, V., Purnamasari, I., FIP Universitas PGRI Semarang, P., Sidodadi Timur No, J., Karangtempel, K., & Semarang Timur, K. (2017). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI “BANG DASI” BERBASIS APLIKASI CAMTASIA PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS V SEKOLAH DASAR. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191.
<https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Nurfitriana, A., Enawaty, E., Harun, A. I., Sahputra, R., & Ulfah, M. (2022). Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Perkembangan Model Atom. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2434–2453.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2032>
- Puspa, K., Savitri, B., & Surya Manuaba, I. B. (t.t.). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V* (Vol. 4).
- Revina, J., Putri, A., Mudinillah, S., Al-Hikmah, P., & Batusangkar, I. (t.t.). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. Dalam *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 4, Nomor 2).
- Shabira Khairunnisa Pratidina, Prana Dwija Iswara, & Ani Nur Aeni. (2024). Pengembangan Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran Sebagai

- Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2504–2516.
<https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.852>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian* (Cetakan Ke-2). Wacana Prima.
- Tafonao Talizaro. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>