

**PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
EDUKATIF BERBASIS CANVA PADA TEMA MENJELAJAHI BUMI DAN
ANTARIKSA**

Dianita Tri Lestari¹, Ariesta Wulandari Ciptaningtyas², Hedin Hendratarto³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Teknik Multimedia Internasional Malang

¹dianitatilestari73@gmail.com, ²ariestawulandari88@gmail.com,

³semuireng59a@gmail.com

ABSTRACT

This research was prompted by issues found within elementary schools regarding the limited integration of digital tools in science education, which often leads to students being passive and less engaged in learning. Therefore, the author developed a Canva-based teaching aid to simplify the delivery of information, particularly for abstract topics. The aim of this study is to create and evaluate the feasibility of an educational resource in the form of an animated video with the theme Exploring Earth and Antarctica. The methodology used in this study is the Research and Development (R&D) method, which includes needs analysis, product design, media creation, validation by media experts, and subject matter experts. The research data consists of assessments from three subject matter experts who are experienced educators in the field and three media experts who are experienced in animation. A five-point Likert scale questionnaire was used

The results of this research indicate that the subject matter experts assessed the Canva-produced animated teaching materials to have a subject matter expert feasibility rate of 97.78%, and are thus deemed very feasible. The media experts also gave an assessment of 90%, and are thus deemed very feasible. As a result, the Canva-based animated teaching materials are considered appropriate for use in science education and have the potential to increase student interest and understanding. Future studies should incorporate field tests to thoroughly assess how this material affects student learning outcomes in a real-world setting.

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

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dari permasalahan yang terjadi pada tingkat sekolah dasar pada kurangnya pemanfaatan media digital dalam pengajaran sains, hal ini membuat peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu penulis merancang media pembelajaran berbasis Canva agar mempermudah dalam penyampaian terutama yang bersifat abstrak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan dari media pendidikan dalam bentuk video animasi dengan tema Menjelajahi Bumi dan Antartika. Metodologi yang diterapkan studi ini adalah *metode Research and Development (R&D)* yang mencakup analisis kebutuhan, desain produk, pembuatan media, validasi oleh ahli media dan ahli materi. Data penelitian ini terdiri

dari tiga orang ahli materi yang berpengalaman di bidang materi yaitu pendidik dan tiga ahli media yang berpengalaman di bidang animasi. Kuesioner dengan skala likert lima poin yang digunakan. Kuesioner tersebut mengukur aspek-aspek seperti kecocokan materi, kejelasan bahasa, desain visual, durasi, dan aspek teknis dari media yang digunakan. Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk mengevaluasi kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para ahli materi pembelajaran menilai bahan ajar animasi yang dihasilkan melalui Canva memiliki tingkat kelayakan ahli materi sebesar 97,78% dan dengan demikian dianggap sangat layak. Para ahli media juga memberikan penilaian sebenar 90% dan dengan demikian dianggap sangat layak. Dengan begitu, materi ajar animasi berbasis Canva dinilai tepat untuk digunakan dalam penelitian sains dan memiliki potensi untuk meningkatkan minat serta pemahaman para peserta didik. Studi ini merekomendasikan agar dilakukan uji coba lapangan pada penelitian berikutnya untuk mengukur secara empiris dampak dari materi ini terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Canva, video animasi, media pembelajaran, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi faktor penting dalam merancang proses belajar yang efisien, menggugah minat, dan bermakna. Akan Tetapi, pada praktiknya masih banyak pendidik yang belum memaksimalkan alat pembelajaran digital. Akibatnya, siswa cenderung tidak aktif dan memiliki keterlibatan yang rendah dalam sebuah kegiatan belajar (Sukarso dkk., 2024). Sedangkan, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mampu menarik perhatian, memfasilitasi

interaksi, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik (Andrasari, dkk 2022).

Menurut Priyantini dkk., 2021., Video pembelajaran adalah salah satu jenis media yang menggabungkan suara dan gambar, secara teoretis mampu menyajikan informasi secara konkret melalui kombinasi gambar bergerak dan suara. Video pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep karena dapat menyajikan materi secara sistematis dan menarik. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak video yang digunakan pendidik belum dirancang berdasarkan prinsip desain pembelajaran, sehingga bersifat informatif semata dan kurang mendorong

interaksi belajar peserta didik (Asmara dkk., 2023). Hal ini menyoroti pentingnya penciptaan video edukatif yang tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga efektif secara pedagogis.

Video animasi yang bersifat edukatif merupakan salah satu solusi yang bisa dipakai untuk mengatasi permasalahan tersebut. Animasi mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui gambar bergerak, warna, dan narasi yang terintegrasi. Menurut Mahdalena & Sain, (2020) bahwa penerapan animasi yang mendidik mampu memperbaiki pemahaman konsep, meningkatkan motivasi, serta hasil belajar siswa di berbagai disiplin ilmu. Agar efektif, animasi edukatif perlu memenuhi beberapa indikator, antara lain kejelasan penyampaian materi, desain visual yang menarik, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuan mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Sya'bania dkk., 2020a).

Dalam konteks pembelajaran penggunaan video animasi edukatif menjadi sangat relevan. Materi seperti tata surya, rotasi dan revolusi bumi, serta fenomena astronomi lainnya bersifat abstrak dan sulit diamati secara langsung oleh peserta didik

Media pembelajaran berbasis animasi terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep sains yang kompleks serta meningkatkan minat belajar mereka (Asari dkk., 2023).

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan video animasi edukatif adalah Canva. Canva menyediakan berbagai fitur desain, animasi, dan template yang mudah digunakan sehingga dapat diakses oleh pendidik tanpa memerlukan kemampuan teknis tingkat lanjut. Menurut (Putri dkk., 2025) bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Indikator efektivitas Canva dalam pembelajaran meliputi kemudahan penggunaan, ketersediaan fitur animasi, serta aksesibilitas bagi pendidik dan peserta didik.

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, pemanfaatan Canva dalam pengembangan video animasi edukatif masih belum optimal. Beberapa pendidik belum memahami potensi fitur animasi yang tersedia dan cenderung menggunakan template secara terbatas. Selain itu, keterbatasan akses internet dan keter-

gantungan pada elemen berbayar juga menjadi tantangan dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran (Saribujang dkk., 2023). Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mendeskripsikan implementasi Canva dalam pengembangan video animasi edukatif secara lebih terstruktur dan kontekstual.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Canva dalam pengembangan video animasi edukatif bertema Menjelajahi Bumi dan Antariksa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berbasis animasi serta menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran dalam bentuk animasi edukatif serta mengevaluasi tingkat kelayakannya. Pendekatan R&D dipilih karena dipilih karena memberikan kesempatan

kepada peneliti untuk merancang produk pendidikan yang terstruktur dan berdasarkan pada kebutuhan di lapangan (Sugiyono, 2020).

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran IPAS. Proses analisis dilakukan melalui observasi penelaahan dokumen pembelajaran. Hasil dari analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan metode secara tradisional dan belum optimal dalam memanfaatkan media visual yang interaktif (Sutimah & Tyas, 2024).

Tahap desain mencakup pembuatan *storyboard*, perancangan alur animasi, pemilihan Materi yang relevan dengan kurikulum, beserta desain visual. Fungsi dari fase ini adalah untuk memastikan terdapat keselarasan antara sasaran pembelajaran, materi yang diajarkan, dan media yang dirancang.

Tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan video animasi edukatif. Pilihan penggunaan Canva didasari oleh kemudahan penggunaannya, fleksibilitas dalam desain, serta tersedianya fitur, animasi yang

dapat mendukung pembelajaran visual (Hidayati dkk., 2023).

Validasi terhadap sebuah produk dilakukan oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi. Untuk ahli materi menilai kecocokan materi, kebenaran konsep, kejelasan bahasa, dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Sementara itu, ahli media menilai aspek estetika visual, desain grafis, kualitas animasi, durasi, serta kemudahan dalam menggunakan media tersebut. Instrumen penelitian yang digunakan berbasis angket skala Likert lima poin yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan menghitung presentase dari skor kelayakan. Dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \text{ (Aliana dkk., 2024)}$$

Kriteria untuk menilai media ditentukan berdasarkan kategori evaluasi yang telah disepakati. Dengan ketentuan seperti yang dijabarkan oleh (Astuti, 2020) Kriteria kelayakan media pembelajaran ditentukan berdasarkan persentase hasil penilaian yang diperoleh. Media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut:

Skala Presentase Kelayakan		
No.	Presentase	Kelayakan
1	85% - 100%	Sangat Layak
2	70% - 84%	Layak
3	55% - 69%	Cukup Layak
4	40% - 54%	Kurang Layak
5	25% - 39%	Tidak Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa sebuah video animasi edukatif yang dibuat dengan canva yang bertujuan untuk belajar IPAS dengan tema Menjelajahi Bumi dan Antariksa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini menyampaikan konten menggunakan gabungan teks, ilustrasi bergerak, palet warna yang mencolok, serta narasi yang disesuaikan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di jenjang pendidikan dasar.

Data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini berasal dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan dengan tiga orang ahli media yang berasal dari JITC Malang, Sedangkan validasi dari ahli materi dilakukan oleh tiga orang pendidik sekolah sekolah dasar, yang terdiri atas dua pendidik kelas IV di SD Negeri 2 Wonomulyo dan satu pendidik kelas IV di YPI Insan Qur'ani.

[1] Hasil dari Validasi Ahli Materi

Tabel 1 Rekapitulasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Media	2	30	30
2	Kesesuaian Materi	2	30	30
3	Kebenaran Isi Materi	2	30	30
4	Bahasa	2	30	30
5	Tampilan Media	2	28	30
6	Kesesuaian Durasi	2	28	30
Jumlah		12	176	180

Persentase Kelayakan

$$= \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{176}{180} \times 100\% \\ = 97,78\%$$

Berdasarkan hasil validasi oleh tiga orang ahli materi, media pembelajaran yang telah diciptakan memperoleh skor total sebesar 176 dari skor maksimal 180, dengan persentase kelayakan sebesar 97,78%. Dengan demikian, media pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan.

Pada poin pertama aspek kesesuaian media, seluruh ahli materi memberikan penilaian Sangat Setuju terhadap setiap pernyataan yang diajukan. Dengan demikian, skor yang diperoleh untuk setiap pernyataan adalah 15. Karena aspek ini terdiri dari dua pernyataan, maka total skor yang diperoleh pada aspek kesesuaian

media adalah 30 dari skor maksimal 30. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa alat bantu pengajaran telah dikembangkan sejalan dengan standar kompetensi dan sasaran pembelajaran, menurut Ilmiyah dkk., (2024) bahwa keselarasan sebuah media dengan sebuah kompetensi dasar merupakan indikator utama kelayakan media animasi edukatif.

Pada aspek kesesuaian materi, seluruh ahli materi juga memberikan penilaian Sangat Setuju pada setiap pernyataan. Skor per pernyataan adalah 15, sehingga total skor yang diperoleh pada aspek ini adalah 30 dari skor maksimal 30. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan topik pembelajaran dan kurikulum yang berlaku serta mampu mendukung pemahaman konsep peserta didik, sejalan dengan temuan Hulqi & Arifin, (2022) yang menyatakan bahwa kesesuaian materi dengan kurikulum menjadi dasar kelayakan media animasi pembelajaran.

Pada aspek kebenaran isi materi, seluruh ahli materi memberikan penilaian Sangat Setuju. Skor yang diperoleh pada setiap pernyataan adalah 15 dan total skor aspek ini adalah 30 dari skor maksimal 30. Hasil

ini menunjukkan bahwa isi materi telah benar secara konsep dan telah diuji secara keilmuan, sesuai dengan pendapat (Sae & Radia, 2023) yang menekankan pentingnya validitas konten agar animasi edukatif tidak menimbulkan miskonsepsi pada peserta didik.

Aspek bahasa juga memperoleh penilaian Sangat Setuju dari seluruh ahli materi. Skor per pernyataan adalah 15, sehingga jumlah nilai yang diraih pada aspek bahasa adalah 30 dari total nilai maksimum 30. Ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa telah komunikatif, jelas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, sebagaimana dikemukakan oleh Wahyuni, dkk., (2025) bahwa kejelasan narasi dan penggunaan bahasa yang tepat dalam video animasi berpengaruh positif terhadap pemahaman belajar.

Pada aspek tampilan media, terdapat variasi penilaian dari ahli materi, yaitu dua orang memberikan penilaian Sangat Setuju dan satu orang memberikan penilaian Setuju. Skor yang diperoleh untuk setiap pernyataan adalah 14, sehingga total skor aspek ini adalah 28 dari skor maksimal 30. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan media telah dinilai

baik dan menarik, meskipun masih memerlukan penyempurnaan, menurut Asmara dkk., (2023) bahwa tampilan visual animasi berperan penting untuk menarik perhatian peserta didik.

Pada aspek kesesuaian durasi, dua orang ahli materi memberikan penilaian Sangat Setuju dan satu orang memberikan penilaian Setuju. Skor per pernyataan adalah 14, sehingga total skor yang diperoleh adalah 28 dari skor maksimal 30. Hasil ini menunjukkan bahwa durasi media telah sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran dan tidak menimbulkan kebosanan, sebagaimana dijelaskan oleh Sya'bania dkk., (2020) bahwa pengaturan durasi yang tepat merupakan bagian dari kualitas teknis animasi edukatif.

[2] Hasil dari Validasi Ahli Media

Tabel 2 Rekapitulasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Pernyataan	Skor Diperoleh	Skor Maksimum
1	Desain Tampilan	2	28	30
2	Kualitas Animasi	2	26	30
3	Konsistensi Visual	2	28	30
4	Integrasi Audio-Visual	2	26	30
5	Kesesuaian Platform	2	30	30
6	Kualitas Interaktivitas	2	24	30
Total		12	162	180

Persentase Kelayakan

$$= \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}\text{Persentase Kelayakan} &= \frac{162}{180} \times 100\% \\ &= 90\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor dan persentase validasi oleh tiga orang ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan perubahan yang signifikan.

Poin pertama berkaitan dengan desain tampilan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh tiga orang ahli media, desain tampilan memperoleh skor 28 dari skor maksimum 30. Pada pernyataan pertama mengenai kemampuan desain tampilan media dalam menarik perhatian peserta didik melalui penggunaan warna, font, dan tata letak, dua ahli media memberikan penilaian Sangat Setuju dan satu ahli media memberikan penilaian Setuju, sehingga diperoleh skor 14. Penilaian yang sama juga diberikan pada pernyataan kedua terkait kejelasan desain tampilan media dengan skor 14. Hasil ini menunjukkan bahwa

desain tampilan media pembelajaran telah dirancang secara visual menarik dan nyaman bagi peserta didik, sejalan dengan pendapat Arsyad & Azhar, (2019) yang menyatakan bahwa tampilan visual yang baik dalam media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian dan meningkatkan fokus belajar siswa.

Poin kedua menilai kualitas animasi dalam media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek kualitas animasi memperoleh skor 26 dari skor maksimum 30. Pada pernyataan mengenai kelancaran animasi, satu ahli media memberikan penilaian Sangat Setuju dan dua ahli media memberikan penilaian Setuju, sehingga diperoleh skor 13. Penilaian yang sama juga diberikan pada pernyataan kedua terkait kemampuan sebuah animasi dalam mendukung pemahaman materi dengan skor 13. Temuan ini menunjukkan bahwa animasi telah berfungsi dengan baik sebagai sarana pendukung sistem belajar, sesuai dengan hasil penelitian (Andrasari dkk., 2022) yang menyatakan bahwa animasi dalam pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Poin ketiga berkaitan dengan konsistensi visual media belajar. Berdasarkan hasil validasi, aspek konsistensi visual memperoleh skor 28 dari skor maksimum 30. Pernyataan mengenai konsistensi penggunaan warna, ikon, dan ilustrasi memperoleh skor 14 dengan dua ahli media memberikan nilai Sangat Setuju dan satu ahli media mendapatkan nilai Setuju. Pernyataan kedua terkait kesesuaian gaya visual dengan karakteristik peserta didik dan tema pembelajaran juga memperoleh skor yang sama. Hasil ini menunjuk bahwa media pembelajaran memiliki tampilan visual yang konsisten dan terstruktur, sejalan dengan temuan Asmara dkk., (2023) menyatakan bahwa konsistensi elemen visual pada video animasi memudahkan peserta didik mengikuti alur pembelajaran.

Poin keempat menilai integrasi audio-visual dalam sebuah media pembelajaran. Hasil validasi dari aspek integrasi audio-visual skornya 26 dari skor maksimum 30. Pada pernyataan mengenai kesesuaian antara audio dan visual, satu ahli media memberikan penilaian Sangat Setuju dan dua ahli media penilaian Setuju, sehingga diperoleh skor 13. Pernyataan kedua terkait kejelasan

dan sinkronisasi suara dengan animasi juga memperoleh skor 13. Hasil ini menunjukkan bahwa unsur audio dan visual telah terintegrasi dengan baik, sejalan dengan pendapat Alamsyah dkk., (2018) yang menegaskan bahwa keselarasan antara suara dan visual dalam video pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitas penyampaian materi.

Poin kelima berkaitan dengan kesesuaian platform media pembelajaran. Pada aspek ini, media pembelajaran memperoleh skor maksimal yaitu 30 dari skor maksimum 30. Seluruh ahli media memberikan penilaian Sangat Setuju terhadap pernyataan terkait kemampuan media dijalankan pada perangkat yang digunakan serta kompatibilitas dengan berbagai sistem operasi. Hasil ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran mudah diakses dan cocok digunakan dengan sangat baik, sejalan dengan pendapat Hidayati dkk., (2023) yang menyatakan bahwa sebuah media berbasis digital yang fleksibel dan mudah diakses dapat mendukung efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Poin keenam menilai kualitas interaktivitas media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa

aspek kualitas interaktivitas nilai yang dihasilkan dengan skor 24 dari skor maksimum 30. Pada kedua pernyataan, seluruh ahli media memberikan penilaian Setuju, sehingga masing-masing pernyataan memperoleh skor 12. Kesimpulannya bahwa media pembelajaran telah menyediakan unsur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, meskipun masih memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut, sejalan dengan temuan Hapsari dkk., (2025) bahwa interaktivitas dalam media video animasi berperan dalam tujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa alat pendidikan ini mendapatkan penilaian layak yang sangat baik, dengan persentase sebesar 97,78% dari para ahli materi dan 90% dari para ahli media. Ini menandakan bahwa alat ini telah memenuhi berbagai kriteria seperti kecocokan materi, kebenaran konsep, penggunaan bahasa, estetika visual,

animasi, serta aspek teknis dalam penggunaannya.

Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran animasi berbasis Canva dinyatakan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar serta berpotensi meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba lapangan guna menilai efektivitas media ini terhadap hasil belajar peserta didik secara empiris.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Toenlioë, A. J. E., & Husna, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–236.
- Aliana, W. S., Basir, A., & Kuku, K. (2024). Pengembangan e-modul matematika berbasis EXE untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa pada materi program linear dua variabel. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1). <https://doi.org/10.30872/primatika.v13i1.3672>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto Ari. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.

- Arsyad, & Azhar. (2019). Media Pembelajaran (Edisi Revisi). Jakarta : Rajawali Pers, 20(1).
- Asari Andi, Purba Sukarman, Fitri ramadhani, Geuna Veronika, & Herlina Emmi Silvia. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL* (M. A. : Andi Asari, SIP., S.Kom., Ed.; 2023 ed.). CV. ISTANA AGENCY.
<https://repository.um.ac.id/3007/1/fuIlteks.pdf>
- Asmara, D. N., Agustina, T., & Apreasta, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8156–8166.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3686>
- Astuti, S. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 8(1).
- Hapsari, A. P., Alfiansyah, I., & Subyani, N. W. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Dua Dimensi (2D) Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Air. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 226–236.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3965>
- Hidayati, R., Thomas, V., Luciani, C., & Oscar, S. (2023). Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 2(1).
<https://doi.org/10.55849/jiiet.v2i1.219>
- Hulqi, R. H., & Arifin, Moch. B. U. by. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya kelas VI dalam suatu pembelajaran di kelas dari pembelajaran sehingga dapat. *Pendidikan dan Ilmu pengetahuan*, 22(2), 16.
- Ilmiah, A. M., Sulistyowati, P., & Yulianti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Muatan IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4572–4584.
- Mahdalena, S., & Sain, Moh. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138.
<https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Priyantini, N. L., Suranata, K., & Jayanta, I. N. L. (2021). Video Animasi dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Suhu dan Wujud Benda. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 281.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37248>

- Putri, E. A., Yuanta, F., & Setiyawan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 1–10.
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Saribujang, Sukino, & Erwin Mahrus. (2023). The Canva Application; Solutions For Development Of Learning Media for Islamic Religious Education at SDN 10 Perembang Gala, Indonesia. *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)*, 4(1), 109–120. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v4i1.1814>
- Sugiyono, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D / Sugiyono. Dalam *Bandung: Alfabeta* (Vol. 15, Nomor 2010).
- Sukarso, A., A, W., & Agus Ramdani. (2024). Pelatihan penggunaan e-book inkuiri terintegrasi pendidikan karakter sebagai sumber belajar bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v7i1.7317>
- Sutimah, S., & Tyas, D. N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS dalam Konteks Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8307>
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/19117>
- Wahyuni, S., Fahyuddin, & Alim Marhadi, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 10(1), 1–15.