

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN
BERBANTUAN CANVA PADA MATERI BANGUN DATAR
KELAS 5 SD NEGERI 1 BATANGSAREN**

Fajar Rasyid Armansyahrudin¹, Aditya Pringga Satria², Nugrananda Janattaka³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora,
Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

¹fajarrosyid1@gmail.com, ²pringga.aditya@gmail.com, ³nandahanduk@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an animated learning video as an instructional media assisted by the Canva application on plane geometry material for fifth-grade students of SD Negeri 1 Batangsaren that is practical and effective for use in the learning process. The background of this study is based on the limited use of engaging and interactive learning media, which has an impact on students' low interest and understanding of mathematics material. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were fifth-grade students of SD Negeri 1 Batangsaren. The research instruments used included material expert validation questionnaires, media expert validation questionnaires, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the validity of the developed Canva-assisted animated learning video media obtained a score of 92% from material experts and 89% from media experts. The teacher's response to the media reached 90%, while students' responses reached 88%. This study concludes that the Canva-assisted animated learning video media on the topic of area and perimeter of plane figures is valid and can be implemented as a learning medium to improve students' interest and understanding in mathematics learning at the elementary school level.

Keywords: animated learning video, Canva, plane geometry

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pembelajaran berbantuan aplikasi Canva pada materi bangun datar untuk siswa kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren yang praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah

siswa kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, serta angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media video animasi pembelajaran berbantuan Canva yang dikembangkan memperoleh penilaian dari ahli materi sebesar 92% dan dari ahli media sebesar 89%. Respon guru terhadap media memperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 88%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan Canva pada materi luas dan keliling bangun datar valid dan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: video animasi, Canva, bangun datar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi sekarang didukung oleh tampilan grafik yang semakin berkualitas (Azzahra dkk., 2025). Kemajuan teknologi ini membuat pesan yang disampaikan media tidak hanya berupa teks, tetapi juga menggabungkan suara, teks, video, serta animasi.

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa (Rahmawati, 2019). Guru tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat (Cristina dkk., 2025). Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD) harus dirancang secara

menarik dan kontekstual agar mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Pendidikan memegang posisi penting dalam meraih sasaran nasional Indonesia, seperti yang dijelaskan dalam Pembukaan UUD 1945 yang menegaskan pentingnya meningkatkan kualitas hidup Masyarakat (Didik dkk., 2025). Seiring dengan itu, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah memberikan pengaruh besar dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang Pendidikan (Isfaringga Aysya & Jannataka Nugrananda, 2025). Pendidikan di era digital ini harus bisa mengikuti minat siswa dan perkembangan teknologi dengan melakukan pembaruan di media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan

informasi yang mendukung pembelajaran. Penggunaan media yang tepat memerlukan pemahaman terhadap jenis dan karakteristik media itu sendiri (Achmad Galih dkk., 2025). Media pembelajaran berdampak pada indera dan dapat mendukung membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Devika Amelia, Dkk., 2023). Seiring dengan kemajuan teknologi, variasi media pembelajaran telah berkembang jauh melampaui buku teks dan papan tulis konvensional, mencakup perangkat digital, aplikasi edukasi, video interaktif, hingga media sosial, yang memungkinkan penyampaian materi lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa (Isfaringga Aysya & Jannataka Nugrananda, 2025). Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan dan sesuai minat siswa di era digitalisasi saat ini yaitu video animasi (Pramono, 2022).

Video animasi merupakan salah satu media yang memanfaatkan teknologi dan cukup efektif untuk penyampaian materi didalam pembelajaran (Sary dkk., 2023). Video animasi merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan gambar sehingga melibatkan fungsi indera penglihatan

serta pendengaran. Media ini termasuk kategori audio-visual karena penyampaianya dilakukan melalui tampilan visual yang bergerak dan dukungan audio untuk memperjelas informasi (Azzahra dkk., 2025). Video animasi merupakan media berbasis teknologi yang efektif karena memadukan elemen visual dan audio. Penggabungan gambar yang bisa bergerak dan suara membuat materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami, sekaligus melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga informasi atau materi dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan menarik kepada siswa.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur animasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Azzahra dkk., 2025). Canva adalah salah satu alat desain komprehensif yang dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual (Wangi & Bukhori, 2023). Guru tidak memerlukan kemampuan desain profesional untuk membuat animasi karena Canva telah menyediakan

antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami (Suastika & Sanjaya, 2025). Dengan demikian, Canva menjadi salah satu alternatif solusi untuk membantu guru dalam mengembangkan media animasi pembelajaran yang efektif dan menarik (Adi dkk., 2019).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir logis (*M Bernard Dkk.*, 2022). Matematika merupakan suatu ilmu yang berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol khusus yang tersusun secara hirarkis, sistematis dan membutuhkan penalaran yang deduktif (*Devika Amelia dkk.*, 2023). Khususnya pada materi bangun datar di kelas 5, namun pada praktiknya materi ini sering dianggap sulit oleh siswa karena bersifat abstrak dan membutuhkan kemampuan visualisasi yang baik (*Velisa Andini Yusria dkk.*, 2024).

Permasalahan rendahnya pemahaman konsep bangun datar merupakan fenomena yang umum dijumpai di beberapa sekolah dasar. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar, menghitung keliling dan luas,

serta membedakan satu bentuk dengan bentuk lainnya (*Devika Amelia Dkk.*, 2023).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru di SD Negeri 1 Batangsaren, diketahui bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional dan kurang memfasilitasi gaya belajar visual maupun kinestetik yang dimiliki siswa. Kejadian diatas menyebabkan minat belajar menurun dan siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Ketika melakukan kegiatan observasi penelitian di SD Negeri 1 Batangsaren dan mengamati proses pembelajaran, di sekolah dasar tersebut ditemukan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa penggunaan media. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa merasa jenuh, bosan, kehilangan semangat, sering melamun, bermain atau sibuk sendiri, dan tidak fokus, sehingga pemahaman mereka terhadap materi tidak optimal. Melihat kondisi dan kebutuhan pembelajaran di SD Negeri

1 Batangsaren, penulis melakukan penelitian yaitu Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Bangun Datar dengan tujuan menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus membantu siswa memahami konsep bangun datar dengan lebih mudah.

Selain itu, penelitian pengembangan ini dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, khususnya pada materi matematika. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru serta mendukung implementasi pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi, sehingga penulis berupaya untuk mengembangkan media animasi pembelajaran berbantuan Canva pada materi bangun datar

kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren. Upaya tersebut dijadikan judul penelitian oleh penulis yaitu Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbantuan Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren . Media serta penelitian ini diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

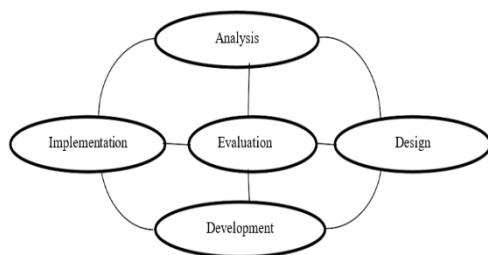
B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan R&D (*Research & Development*). Pengembangan (Litbang) atau sering juga disebut dengan istilah *Research & Development (R&D)*, merupakan jenis penelitian yang sangat banyak digunakan dalam dunia pendidikan (Konseling, 2021).

Bagian Peneliti menggunakan teori ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Sugiyono dalam (*Devika Amelia Dkk.*, 2023) menjelaskan Teori ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan

(*Development*), Implementasi (*Implementation*), and Evaluasi (*Evaluation*). (Azzahra dkk., 2025) mengemukakan bahwa teori ADDIE menjadi dasar metodologis yang kuat dalam penelitian pengembangan (R&D), karena model ini memungkinkan peneliti menghasilkan produk pembelajaran yang valid, efektif, dan sesuai kebutuhan siswa.

Berikut ini Adalah bagan model ADDIE yaitu :



Gambar 1 Bagan Model ADDIE

(sumber : Nur Syahida,2023)

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu angket dan dokumentasi. Angket merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media yang digunakan. Angket validasi digunakan untuk memperoleh hasil penilaian kevalidan media video animasi pembelajaran dari ahli materi dan ahli media, sedangkan angket responden digunakan untuk mendapatkan data terkait respon guru dan siswa terhadap penggunaan media video animasi pembelajaran

berbantuan Canva pada materi bangun datar.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari saran-saran perbaikan dari para ahli, serta komentar dan saran dari guru mengenai media pembelajaran yang telah digunakan. Data kuantitatif berasal dari skor angket yang telah diperoleh dari angket validasi dan angket responden. Media video animasi pembelajaran ini diujicobakan langsung pada uji lapangan dengan melibatkan 14 siswa kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan acuan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil uraian dari Tahap-Tahap yang dilakukan pada penelitian ini da;am penerapan pengembangan media video animasi pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahap pertama dalam pengembangan yang bertujuan mengidentifikasi beragam

hal yang dibutuhkan pada proses pembelajaran. Tahap ini mencakup dua kegiatan utama, yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan. Informasi yang diperoleh melalui hasil pra-observasi serta wawancara tidak struktur dengan guru kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren mengenai analisis materi, siswa, dan media pembelajaran yang sudah ada dijadikan sebagai dasar pengembangan produk. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang Media Video Animasi Pembelajaran Berbantuan Canva pada pembelajaran Matematika materi bangun datar kelas 5.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan dengan menyusun struktur media video animasi pembelajaran secara sistematis agar penyajian materi bangun datar lebih runtut dan mudah dipahami oleh siswa kelas 5 SD. Struktur media meliputi kegiatan orientasi pembelajaran, penyampaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), penyajian materi luas dan keliling bangun datar, soal evaluasi, serta kesimpulan dan

penutup. Perancangan juga mencakup pemilihan karakter berupa tokoh Pak Guru sebagai fasilitator pembelajaran dan Zayn sebagai representasi siswa yang aktif bertanya. Interaksi dialog antara kedua karakter bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang komunikatif serta membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Latar pembelajaran berupa suasana di dalam kelas dipilih untuk menciptakan kondisi yang familiar dengan lingkungan belajar siswa di sekolah sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan dengan menyusun media video animasi pembelajaran berbantuan Canva sesuai dengan desain yang telah dirancang. Proses pengembangan memperhatikan aspek tampilan visual, pemilihan warna, penggunaan ilustrasi dan animasi, kualitas audio, serta keterbacaan teks agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Instrumen penelitian juga disusun pada tahap ini untuk menilai tingkat validitas dan kelayakan media

yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi untuk menilai kesesuaian isi materi dengan CP, ATP, serta karakteristik siswa kelas 5 dan lembar validasi ahli media untuk menilai kualitas tampilan, animasi, penggunaan bahasa, serta teknis penyajian media.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini dilaksanakan melalui uji coba lapangan kepada 14 siswa kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren untuk mengetahui respon terhadap media video animasi pembelajaran yang telah dikembangkan serta mengetahui tanggapan siswa dan guru kelas 5 mengenai tingkat keterterapan media video animasi pada pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran menunjukkan adanya ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan. Media mampu membantu siswa dalam memahami konsep luas dan keliling bangun datar melalui penyajian visual yang interaktif.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, serta respon siswa dan guru pada saat uji coba lapangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan Canva pada materi bangun datar memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu proses pemahaman konsep bangun datar secara lebih efektif. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren.

Hasil Validasi

Penilaian terhadap aspek media dilakukan oleh validator ahli media yang mencakup tampilan visual, kualitas animasi, penggunaan bahasa, serta teknis penyajian media. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan Canva pada materi bangun datar memiliki tingkat kevalidan yang baik. Media yang

dikembangkan dinyatakan dapat diterapkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran matematika di kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren karena telah memenuhi aspek Tingkat validitas isi materi dan tampilan media secara optimal. Hasil diatas sesuai dengan pendapat Sugiyono dalam (Oktafiyana & Septiana, 2022) yaitu Media pembelajaran dapat dinyatakan valid apabila hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa media tersebut sudah memenuhi kriteria kelayakan isi, penyajian, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran sehingga layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini Adalah tabel penilaian dari para ahli.

Tabel 1 Hasil Penilaian Para Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Ahli Materi	86%	Sangat Valid

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 86%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori valid berdasarkan kriteria Tingkat validitas yang telah ditetapkan. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase

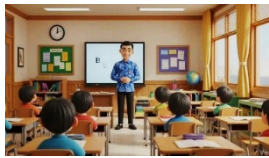
sebesar 96%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria Tingkat validitas dari segi desain dan penyajian.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan Canva pada materi bangun datar memiliki tingkat kevalidan yang baik. Media yang dikembangkan dinyatakan dapat diterapkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran matematika di kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren karena telah memenuhi aspek Tingkat validitas isi materi dan tampilan media secara optimal.

Berikut adalah tampilan media video animasi pembelajaran setelah dilakukan revisi.

Tabel 2 Tampilan Media Video Animasi Pembelajaran Setelah Revisi

Gambar	Keterangan
	Sampul video



Penyampaian CP dan TP



Kesimpulan dari seluruh materi bangun datar



Zayn Bertanya pengertian bangun datar



Ucapan Terimakasih



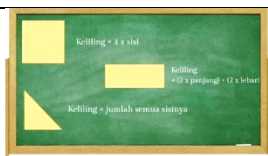
Penjelasan pengertian bangun datar



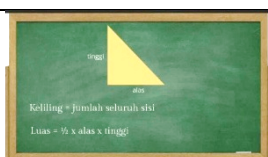
Bertanya Jenis dan Rumus Bangun Datar



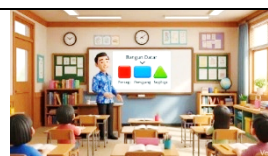
penjelasan Jenis-jenis bangun datar



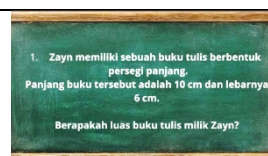
Rumuus bangun datar secara umum



Rumus bangun datar seacar terpisah



Kesimpulan materi rumus bangun datar



Latihan Soal

Hasil Penilaian Angket Respon

Pelaksanaan uji coba lapangan dilaksanakan di SD Negeri 1 Batangsaren dengan melibatkan 14 siswa kelas 5 yang terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Seluruh siswa diminta untuk menyimak media animasi pembelajaran yang ditampilkan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil uji coba lapangan berdasarkan angket respon siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Angket Respon Siswa

Jumlah Siswa	Skor	Persentase
14	643	92%

Berdasarkan hasil uji lapangan diatas, memperoleh rata-rata persentase respon siswa sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Tingginya persentase

respon siswa menunjukkan bahwa pada penerapan media video animasi pembelajaran yang dikembangkan mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

Berikut adalah hasil angket respon guru.

Tabel 4 Hasil Angket Respon Guru

Jumlah Respon	Skor	Persentase
1	42	84%

Berdasarkan hasil uji coba lapangan diatas terhadap media video animasi pembelajaran berbantuan Canva pada materi bangun datar kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren, diperoleh data respon guru melalui angket yang terdiri atas 10 aspek penilaian. Penilaian diberikan oleh guru kelas 5 sebagai pengguna media dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh skor total sebesar 42 dari skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 84%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik berdasarkan kriteria Tingkat keterterapan yang telah ditetapkan.

Temuan ini secara keseluruhan, mendukung temuan pada uji coba lapangan sebelumnya berdasarkan respon siswa yang menunjukkan menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran berbantuan Canva dinilai mampu membantu proses penyampaian materi, memiliki tampilan yang menarik, serta mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran matematika pada materi bangun datar di kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video animasi pembelajaran berbantuan Canva pada materi bangun datar kelas 5 SD Negeri 1 Batangsaren, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media video animasi pembelajaran dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development*

(Pengembangan),
Implementation
(Implementasi), dan *Evaluation*
(Evaluasi).

2. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori valid. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Data tersebut menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan isi, penyajian, serta tampilan
3. Tingkat Keterterapan media video animasi pembelajaran berbantuan Canva pada materi bangun datar menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Respon guru kelas 5 terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

1, 2, 3, . (2023). 09, 797–810.
Achmad Galih An Naufal, Rahmad Setyo Jadmiko, & Aditya Pringga Satria. (2025). Pengembangan

Mobile Learning Berbantuan Marvel App pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2445–2453.

<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1804>

Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Matematika Materi Bangun Datar untuk Pembelajaran*. 3, 288–294.

Adi, W. A., Relmasita, S. C., Hardini, A. T., Guru, P., Dasar, S., & Keguruan, F. (2020). *Pengembangan Media Animasi Matematika Materi Bangun Datar untuk Pembelajaran*. 4, 81–87.

Azzahra, F. P., Sukartiningsih, W., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. N., & Info, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI*. 13(5), 1358–1373.

Cristina, A., Harini, B., & Mahrani, S. D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Hidupup Dengan Pancasila Bagi Siswa Kelas IV SDN 62 Palembang*. 4(3), 601–607.

Dewi, P. D. P., & Suniasih, N. W. (2022). *Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 156–166.

- <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44775>
- Didik, P., Vi, K., Al, S. D. I., & Karangrejo, I. (2025). 1, 2 1,2. 10(September).
- Djonomiarjo, T. (2019). *Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar*. 39–46.
- Febiyanti et al. (2024). Video Animasi Sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jpgmi*, 10(1), 24.
- Fip, P., & Negeri, U. (2003). *MASALAH MATERI BANGUN DATAR*. 249–259.
- Frikas, S. A., Nurdin, K., Yamin, M., Nasruddin, H., & Hamdany, M. Z. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo Pendahuluan*. 12(4), 275–286.
- Garbus, N. T. (2025). 1, 2 1,2. 10.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI “ BANG DASI ” BERBASIS APLIKASI*. 4(2), 182–191.
<https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Isfaringga Aysya, & Jannataka Nugrananda. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva pada Materi Kearifan Budaya Lokal di Kelas 4 SDN 1 Tawing Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2390–2396.
- <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1976>
- Kelas, I., Sdn, I. V., & Rotan, S. E. I. (2025). *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO Jurnal Transformasi Pendidikan Modern*. 6(3), 596–610.
- Konseling, B. D. A. N. (2021). *Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling*. 5(3), 111–118.
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Kuantitatif, P. (n.d.). *Metode penelitian pendidikan*.
- Mardani, N. K., Atmadja, N. B., & Suastika, I. N. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS*. 5(1), 55–65.
<https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Nasional, D. P., Jenderal, D., Dasar, P., Menengah, D. A. N., Pengembangan, P., Penataran, D. A. N., Ilmu, G., & Alam, P. (2005). *Media pembelajaran*.
- No Title. (2022). 1–5.
- No Title. (2023).
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan*

- Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166–174.
<https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p166-174>
- Pada, C., Bangun, P., Kelas, D., & Sekolah, I. V. (2024). 1, 2 1,2. 09, 234–243.
- Paradina, D., & Medriati, R. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS X*. 2(3), 169–176.
- Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). *dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2384–2394.
- Pramono, K. H. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MATAKULIAH METODE PENELITIAN TEATER MENGGUNAKAN MODEL R & D Pendahuluan Penelitian Sebelumnya*. XIX(1), 9–16.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., Putu, L., & Mahadewi, P. (2021). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika*. 5(1), 60–68.
- Prastitasari, H., & Qohar, A. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV*. 2016, 1607–1613.
- Primadoniati, A., Agama, I., Negeri, I., & Bone, I. (2020). *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 9(1), 77–97.
- Qhistina, A., & Silalahi, B. R. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA IPAS MATERI DAERAH KU*. 10(September), 277–296.
- Rahmawati, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Sahgal, A. (2024). Опыт аудита обеспечения качества и безопасности медицинской деятельности в медицинской организации по разделу «Эпидемиологическая безопасность» No Title. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Sary, R. M., Hesti, T., Sari, P., & Wijayanti, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Bangun Datar di SD*. 12(1), 199–208.
<https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2706>
- Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn*. 5, 1557–1565.
- Wangi, G. S., & Bukhori, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva*

*untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik. 5(1), 1–15.*

Sugiyono, S. (2015). *Metode penelitian & pengembangan research and development. Bandung: Alfabeta.*

Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D. Alfabeta, Bandung, 4.*