

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA  
MATERI IKLIM DAN PERUBAHAN IKLIM PADA  
PESERTA DIDIK KELAS 4 SD**

Sri Rahayu Ningsih<sup>1</sup>, Ariesta Wulandari Ciptaningtyas<sup>2</sup>, Hedin Hendratarto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>SMI Internasional Multimedia University

<sup>1</sup>ayuningsihrahayu26@gmail.com, <sup>2</sup>ariariestawulandari88@gmail.com,

<sup>3</sup>semuireng59a@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research was carried out from the problem of the lack of use of interactive visual media in elementary schools, especially in abstract materials such as climate and its changes which often make it difficult for students to understand. The limitations of educators in mastering learning technology result in the teaching and learning process tending to be conventional, thereby reducing student interest and involvement, this research is inferred to create interactive animation learning media innovations using the Canva application for students, as well as test the level of eligibility. This research uses a methodology by applying Research and Development (R&D) methods, the focus of this research includes comprehensive product development and expert validation. Validation is carried out by material experts and media experts with the aim of evaluating the quality of content, visual aspects, and relevance of media to curriculum goals. Data collection was carried out through Likert scale questionnaires, direct observations, and literature reviews, which were then processed through quantitative descriptive analysis using detailed percentage calculations. The results of the study prove that Canva is an effective tool for creating interactive animations that are attractive and easy to understand. The level of media feasibility reached a very significant number, namely 93.33% of the media and of the material 99.33%, which categorized this animation as "very feasible" media. Based on the results of the study, Canva-based interactive animation has proven to be an innovative solution that can increase students' understanding of concepts and active participation in science subjects. This media not only overcomes the obstacles of technological limitations for educators, but also provides a more concrete, dynamic, educational, and fun learning experience for students at the elementary school level, this aims to achieve the best and maximum learning outcomes in the long term for the advancement of the quality of Indonesia's national education.*

*Keywords: interactive animation, canva, climate change, learning media, elementary school*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dari permasalahan minimnya penggunaan media visual interaktif di sekolah dasar, terutama pada materi abstrak seperti iklim dan perubahannya yang sering kali menyulitkan pemahaman peserta didik. Keterbatasan pendidik dalam menguasai teknologi pembelajaran mengakibatkan proses belajar mengajar cenderung konvensional, sehingga menurunkan minat serta keterlibatan peserta didik, penelitian ini dimasutkan menciptakan inovasi media pembelajaran animasi interaktif menggunakan aplikasi Canva bagi peserta didik, sekaligus menguji tingkat kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metodologi dengan menerapkan metode *Research and Development (R&D)*, fokus penelitian ini mencakup pengembangan produk dan validasi ahli secara komprehensif. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan mengevaluasi kualitas isi, aspek visual, serta relevansi media terhadap tujuan kurikulum. Pengumpulan data dilaksanakan melalui kuesioner skala Likert, observasi langsung, serta kajian literatur, yang kemudian diproses melalui analisis deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan persentase secara detail.

Hasil penelitian membuktikan bahwa Canva merupakan perangkat yang efektif untuk menciptakan animasi interaktif yang menarik dan mudah dipahami. Tingkat kelayakan media mencapai angka yang sangat signifikan, yakni 93,33% dari media dan dari materi 99,33%, yang mengkategorikan animasi ini sebagai media yang "sangat layak". Berdasarkan hasil penelitian tersebut, animasi interaktif berbasis Canva terbukti menjadi solusi inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep serta partisipasi aktif peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Media ini tidak hanya mengatasi hambatan keterbatasan teknologi bagi pendidik, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret, dinamis, edukatif, dan menyenangkan bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar hal ini bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang terbaik dan maksimal dalam jangka panjang demi kemajuan mutu pendidikan nasional Indonesia.

Kata Kunci: animasi interaktif, canva, perubahan iklim, media pembelajaran, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi menuntut transformasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi faktor krusial dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna. Media visual dan interaktif memiliki peran penting

membantu peserta didik memahami konsep abstrak (Ucha et al., 2024). Namun, banyak pendidik menghadapi kesulitan dalam penggunaan media digital, yang berdampak pada rendahnya keaktifan dan minat belajar peserta didik (Sri Mulyati et al., 2025).

Video pembelajaran mampu mendorong rasa ingin tahu melalui kombinasi audio dan visual (Chakam et al., 2023). Kekuatan utama dari video berasal dari dua arah antara suara dan gambar bergerak yang muncul bersamaan (Samihing et al., 2025), namun implementasinya di lapangan masih belum optimal karena pendidik cenderung menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media pembelajaran (Dewi & Tirtayani, 2023).

Materi iklim dan perubahannya termasuk pokok bahasan yang kompleks bagi peserta didik sekolah dasar. Konsep seperti perubahan iklim, efek rumah kaca, dan pemanasan global bersifat abstrak dan sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau teks (Asmara et al., 2023).

Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena kemampuannya dalam menyajikan konten yang sifatnya abstrak atau kompleks dengan cara yang jauh lebih mudah dipahami (Hasmiarti, Dermawan et al., 2023).

Video animasi interaktif merupakan solusi efektif untuk menyederhanakan konsep abstrak

melalui visualisasi dan integrasi audio-visual (Dian et al., 2024). Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik (Melati et al., 2023). Penelitian menunjukkan bahwa animasi interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Rahayu et al., 2023).

Media ini efektif karena memenuhi prinsip desain multimedia yang mengelola beban kognitif peserta didik dengan baik (Wahyuni, 2024). Penggunaan media digital interaktif berkontribusi substansial terhadap peningkatan kemampuan peserta didik melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan (Trisanti et al., 2025).

Canva merupakan platform desain grafis yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang praktis dan mudah diakses (Diniyati & Mastoah, 2024). Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar melalui fitur interaktif dan template menarik yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik

(Mu'affa Fahru Rozaky et al., 2025). Beragam fitur dan template menarik di Canva mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam belajar (Sari et al., 2025).

Platform ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, memudahkan pendidik dalam mengembangkan animasi pembelajaran (Anjarwati & Purmadi, 2025). Meskipun demikian, Canva memiliki keterbatasan seperti kebutuhan internet stabil dan fitur premium berbayar (Anjarwati & Purmadi, 2025).

Penelitian terkait pengembangan media animasi interaktif berbasis Canva pada materi iklim dan perubahannya untuk kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian me-nekankan efektivitas penggunaan media tanpa analisis kelayakan melalui validasi ahli materi dan media secara komprehensif (Khanifah, 2024). Validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran sebelum implementasi (Takdir et al., 2023).

Oleh karena itu, aspek kelayakan isi, bahasa, tampilan, dan keterpaduan media perlu dikaji lebih mendalam melalui proses validasi yang sistematis. Ber-dasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan me-ngembangkan dan menguji ke-layakan media pembelajaran animasi interaktif berbasis Canva pada materi iklim dan perubahannya untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar melalui validasi ahli materi dan ahli media. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan literatur mengenai media pembelajaran berbasis teknologi untuk materi IPAS di sekolah dasar. Secara praktis, media yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan *metode Research and Development (R&D)* dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini dipilih karena dapat mendukung proses pembuatan media pembelajaran secara sistematis, yang meliputi analisis kebutuhan,

desain, pengembangan produk, dan evaluasi kelayakan. Menurut sugiyono (2023: 394), pendekatan dalam penelitian dan serangkaian tahapan yang sistematis mulai dari penelitian awal, perancangan, produksi hingga peng-ujian melalui validasi ahli.

Proses pengembangan animasi interaktif ada tiga tahap utama : (1) Pra Produksi yang meliputi analisis materi, penentuan konsep ide cerita, penyusunan naskah, pembuatan *storyboard*, pembuatan karakter, dan persiapan peralatan, (2) Produksi yang meliputi persiapan ruang kerja di Canva Pro, pembuatan cover, penyusunan *background* dan elemen visual, penambahan animasi dan transisi, pembuatan dialog interaktif, pemberian efek, pembuatan kusioner interaktif, perekaman dan sinkronisasi narasi, serta penambahan musik dan efek suara, dan (3) Pasca Produksi yang meliputi preview produk, rendering, dan export, finalisasi media, publikasi video, dan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kusioner validasi yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek evaluasi media pem-

belajaran interaktif. Kusioner dibagi menjadi dua jenis : (1) kusioner untuk ahli materi yang menilai ketepatan isi, tujuan, dan kesesuaian materi dengan kurikulum dan (2) kusioner untuk ahli media yang menilai aspek desain grafis dan kejelasan penyajian pada produk yang dihasilkan.

Evaluasi dalam kusioner didasarkan pada:

| Skala Likert |                           |      |
|--------------|---------------------------|------|
| No.          | Kategori                  | Skor |
| 1            | Sangat Setuju (SS)        | 5    |
| 2            | Setuju (S)                | 4    |
| 3            | Netral (N)                | 3    |
| 4            | Tidak Setuju (TS)         | 2    |
| 5            | Sangat Tidak Setuju (STS) | 1    |

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

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

f = Skor total yang diperoleh

n = Jumlah maksimal skor kusioner

| 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

Pengembangan animasi interaktif berbasis Canva pada materi iklim dan

perubahan iklim untuk peserta didik kelas IV SD menghasilkan media pembelajaran dengan durasi sekitar 7 menit 38 detik.

Subjek penelitian melibatkan validasi ahli media dan validasi ahli materi ahli media profesional dari JITC Malang yang memiliki keahlian di bidang animasi. Sedangkan ahli materi melibatkan tiga tenaga pendidik profesional dari SD Negeri 2 Wonomulyo, serta dari SD Negeri 2 Malang.

**Tabel 1 Rekapitulasi Ahli Media**

| No            | Aspek Penilaian         | Jumlah Pernyataan | Skor Diperoleh | Skor Max   |
|---------------|-------------------------|-------------------|----------------|------------|
| 1             | Desain Tampilan         | 2                 | 28             | 30         |
| 2             | Kualitas Materi         | 2                 | 28             | 30         |
| 3             | Integrasi Audio Visual  | 2                 | 28             | 30         |
| 4             | Kesesuaian Platfom      | 2                 | 28             | 30         |
| 5             | Kualitas Interaktifitas | 2                 | 28             | 30         |
| <b>Jumlah</b> |                         | <b>10</b>         | <b>140</b>     | <b>150</b> |

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

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{140}{150} \times 100\% \\ &= 93,33\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor dan persentase validasi oleh tiga orang ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan

memperoleh nilai kelayakan sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi besar.

Aspek desain tampilan memperoleh skor 28 dari skor maksimal 30 dengan kategori *sangat layak*. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan visual media animasi interaktif telah dirancang secara menarik, konsisten, dan selaras dengan ciri-ciri peserta didik kelas IV SD. Penggunaan warna, ilustrasi, serta tata letak dinilai mampu menjaga perhatian dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan (Safitri et al., 2025) yang menegaskan bahwa tata letak visual yang konsisten serta sederhana berperan penting dalam mengelola beban kognitif peserta didik sehingga pemrosesan informasi menjadi lebih efektif.

Aspek kualitas materi memperoleh skor 28 dari skor maksimal 30 dan termasuk dalam kategori *sangat layak*. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi iklim dan perubahan telah disajikan secara runtut, jelas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Visualisasi

animasi mampu mengonkretkan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah di-pahami oleh peserta didik. Hasil ini memperkuat pendapat (Hasmiarti, Dermawan et al., 2023) yang menyatakan bahwa animasi efektif digunakan untuk menyederhanakan materi kompleks melalui visual yang komunikatif.

Aspek integrasi audio visual memperoleh skor 28 dari skor maksimal 30 dengan kategori *sangat layak*. Hal ini menunjukkan bahwa unsur audio dan visual telah ter-integrasi dengan baik, baik dari segi sinkronisasi narsi, efek suara, maupun pergerakan animasi. Integrasi ter-sebut mendukung proses belajar karena informasi disampaikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Hasil penelitian ini men-dukung pandangan (Samihing et al., 2025) yang menjelaskan bahwa kombinasi audio dan visual yang tepat dapat memperbaiki pemahaman serta mengurangi beban kognitif peserta didik.

Aspek kesesuaian platform juga memperoleh skor 28 dari skor maksimal 30 dan termasuk kategori *sangat layak*. Media animasi interaktif yang menggunakan platform Canva

dinilai mudah diakses dan fleksibel untuk digunakan pada berbagai perangkat, sehingga mendukung ke-praktisan dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan (Purmadi, 2025) yang menegaskan bahwa kemudahan akses dan kompatibilitas lintas perangkat merupakan indikator penting kelayakan media pembelajaran digital.

Aspek kualitas interaktivitas memperoleh skor 28 dari skor maksimal 30 dengan kategori *sangat layak*. Hasil ini menunjukkan bahwa media mampu mendorong partisipasi langsung peserta didik dengan menggunakan alur penyajian yang komunikatif dan elemen interaktif yang menarik. Interaktivitas ini menjadikan peserta didik bukan sekedar penerima informasi pasif, melainkan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan. (Rahayu et al., 2023) yang menegaskan bahwa interaktivitas merupakan indikator utama keberhasilan media animasi interaktif dalam meningkatkan motivasi dan retensi belajar.

**Tabel 2 Rekapitulasi Ahli Materi**

| No | Aspek Penilaian    | Jumlah Pernyataan | Skor Diperoleh | Skor Max |
|----|--------------------|-------------------|----------------|----------|
| 1  | Kesesuaian Isi     | 2                 | 30             | 30       |
| 2  | Keakuratan Materi  | 2                 | 29             | 30       |
| 3  | Bahasa             | 2                 | 30             | 30       |
| 4  | Tampilan Media     | 2                 | 30             | 30       |
| 5  | Keterpaduan Materi | 2                 | 30             | 30       |

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

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{149}{150} \times 100\% = 99,33\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor dan persentase validasi oleh tiga orang ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan sebesar 99,33% dengan klasifikasi sangat layak. Oleh karena itu bahan ajar ini bisa di terapkan dalam kegiatan belajar tanpa me-merlukan perubahan besar.

Aspek kesesuaian isi memperoleh skor 30 dari skor maksimal 30 dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam media animasi interaktif telah sesuai dengan kompetensi dasar IPAS kelas IV sekolah dasar pada materi iklim dan perubahan iklim serta selaras dengan tujuan

pembelajaran yang ditetapkan. Kesesuaian ini menegaskan bahwa media dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku dan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Khanifah, 2024) yang menyatakan bahwa media animasi berbasis Canva memiliki validitas isi yang tinggi karena disusun sesuai kompetensi pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini didukung oleh (Rohimah & Aini, 2024) yang menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan interaktif.

Aspek keakuratan materi memperoleh skor 29 dari skor maksimal 30 dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa konsep, istilah, dan informasi yang disajikan dalam media animasi interaktif telah akurat serta sesuai dengan kaidah keilmuan, meskipun masih terdapat bagian kecil yang dapat disempurnakan. Secara umum, materi yang disajikan tidak menimbulkan kebingungan dan dapat diper-tanggungjawabkan secara ilmiah. Temuan ini

mengindikasikan tingkat akurasi konsep yang sangat tinggi dan bebas dari miskonsepsi, sejalan dengan (Janottama et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran sains mampu menyajikan materi secara akurat dan efektif, menentukan kualitas dan kelayakan media pembelajaran.

Aspek bahasa memperoleh skor 30 dari skor maksimal 30 dengan kategori *sangat layak*. Ini mengindikasikan bahwa istilah yang dipakai telah sejalan dengan tahap perkembangan kognitif para peserta didik sekolah dasar, bersifat sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak yang menekankan pentingnya bahasa sederhana, tentang peran animasi dalam memfasilitasi gaya belajar individu (Melati et al., 2023).

Aspek tampilan media memperoleh skor 30 dari skor maksimal 30 dan termasuk kategori *sangat layak*. Tampilan visual dinilai mampu mendukung penyampaian materi melalui ilustrasi dan animasi yang relevan, proporsional, serta tidak mengganggu fokus belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan

teori media visual yang menyatakan tampilan menarik meningkatkan motivasi, sejalan dengan penelitian (Khanifah, 2024) tentang efektivitas desain media berbasis Canva.

Aspek keterpaduan materi memperoleh skor 30 dari skor maksimal 30 dengan kategori *sangat layak*. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam media animasi interaktif disajikan secara runtut dan saling berkaitan antar submateri, sehingga membentuk pemahaman yang utuh mengenai konsep iklim dan perubahan-nya. Keterpaduan struktur materi tersebut memudahkan peserta didik memahami hubungan antar konsep secara sistematis dan bermakna. Temuan ini mengonfirmasi bahwa struktur materi telah disusun secara logis, sejalan dengan (Sari et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu mentransformasi penyajian materi menjadi lebih terstruktur, sistematis, dan bermakna bagi peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan dari analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi interaktif yang

berbasis Canva pada topik mengenai iklim dan perubahannya untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar di-nyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi membuktikan bahwa media tersebut mencapai skor kesesuaian sebesar 99,33% dari pakar materi dan 93,33% dari pakar media, yang menandakan bahwa media ini sudah memenuhi standar kelayakan dalam hal konten, bahasa, desain, interaktivitas, serta kecocokan dengan platform.

Media animasi interaktif yang dikembangkan mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep iklim dan perubahannya yang cenderung abstrak. Oleh karena itu, media tersebut dapat berfungsi sebagai pilihan alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung proses belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025). *EKSPLORASI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA pendidikan dan menuntut kreatifitas serta inovasi dalam proses pembelajaran* .
- Pendidik dituntut untuk guru dalam penggunaan fitur-fitur digital yang lebih canggih . Padahal , di era pembelajaran abad ke-21 Ber. 6, 132–142.
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Chakam, A. J., Sirojuddin, M., & Hamdani, A. S. (2023). *Tadbir muwahhid*.  
<https://doi.org/10.30997/jtm.v7i2.9532>
- Dewi, I. A. N. S., & Tirtayani, L. A. (2023). Pembelajaran Berbasis TPACK Berbantuan Media Video Animasi Berpengaruh Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 186–194.  
<https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63280>
- Dian, K., Sari, I., Wibawa, I. M. C., Wayan, A. I., & Yuda, I. (2024).

- Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.* 8(2), 187–196.
- Diniyati, A., & Mastoah, I. (2024). Peran Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria Membaca*, 13(2), 236–245.
- Hasmiarti, Dermawan, H., Agus, I. P., & Hita, D. (2023). *MOTIVATION AND INTEREST: DOES IT HAVE AN INFLUENCE ON PJOK LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOL.* 1, 70–78.
- Janottama, I. P. A., Wibawa, A. P., Yasa, G. P. P. A., Indira, W., Artha, I. G. A. I. B., Kusuma, G. L. A., Pramayasa, I. M. H. M., Wiwana, I. P. A., Prabu, A. A. B. K., & Swandi, I. M. D. (2024). Pengabdian Masyarakat di Sanggar Seni Lukis Balitung Denpasar “Menggambar Storyboard Komik Anak-Anak.” *Abdi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 37–45. <https://doi.org/10.59997/awjpm.v3i2.4356>
- Khanifah, N. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Vedio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi IPAS Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SDN 10 Muara Sugihan Niken.* 4(3), 561–570.
- 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>
- Mu’affa Fahru Rozaky, Muhammad Abdul Majid, Lintang Ardipratiwi, Yona Rahmawati, Jeihaan Salma Aprillia Sari, & Ali Ismunadi. (2025). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Gondoriyo. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 4(2), 294–307. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i2.2284>
- Rahayu, L., Dewi, R. S., Hakim, Z. R., Keguruan, F., Sultan, U., &

- Tirtayasa, A. (2023). *E d u k a s i*. 15(02), 295–306.
- Rohimah, S., & Aini, N. (2024). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019 Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar Siti Rohimah Nurul Aini membaca permulaan dan melatih siswa lebih berpikir aktif , kreatif serta melatih siswa untuk*. 1.
- Safitri, D., Manik, W., Yawai, T., & Khairunnisa, N. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Lintas Disiplin Ilmu. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 1714–1721.
- Samihing, B. A., Mege, R. A., & Tanor, M. N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sel*. 4(2), 13990–14002.
- Sari, E. P. N., Aulia, E. V., & Mahdianur, M. A. (2025). Systematic Review : Efektivitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2, 55–61.
- Sri Mulyati, Iskandar, Siti Nurjanah, & Dewi Agustianingsih. (2025). Analisis Pembelajaran Multimodal Dan Learning Skill Pengaruhnya Terhadap Kompetensi Literasi Digital Mahasiswa. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 22(02), 2. <https://doi.org/10.25134/f508p958>
- Takdir, M., N, Z., & Ferdiansyah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Kuliah Desain Pesan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 757–771. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1905>
- Trisanti, L. B., Qomarijah, O. N., Judijanto, L., Sudarman, S., & Amalia, R. (2025). *Media & Teknologi Pembelajaran Matematika*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ucha, G. V., Putra, D., Irfannisa, I., & Kinasih, M. S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar Dalam Mencapai

Tujuan Intruksional. *Jurnal Ilmu  
Kateketik Pastoral Teologi,  
Pendidikan, Antropologi, Dan  
Budaya*, 07(01), 49–57.