

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS VI SDN 166321 TEBING TINGGI**

Zulhijjah Febriyani Sitepu<sup>1</sup>, Masta Marselina Sembiring<sup>2</sup>, Halimatussakdiah<sup>3</sup>,  
Edizal Hatmi<sup>4</sup>, Dody Feliks Pandimun Ambarita<sup>5</sup>, Dila Handayani<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas  
Negeri Medan

[zulhijjah.febri@gmail.com](mailto:zulhijjah.febri@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to produce valid, practical, and effective Canva-based animation video learning media in Indonesian language subjects on compound sentences in class VI SDN 166321 Tebing Tinggi. This research is Research and Development using a 4D development model consisting of define, design, development, and disseminate. The subjects of this study were 22 class VI students of SDN 166321 Tebing Tinggi. The data analysis technique in this study was qualitative data obtained from interviews, responses, and suggestions from material validators, media, and education practitioners, while quantitative data was obtained from questionnaires given to material experts, media experts, and education practitioners. The results of the study showed that the assessment of validity by material experts obtained a score of 46 (90%) with the criteria of "Very Eligible", and the assessment by media experts obtained a score of 79 (92.94%) with the criteria of "Very Eligible". Furthermore, the assessment of practicality by grade VI teachers obtained a score of 69 (92%) with the category of "Very Practical". The results of the assessment of effectiveness by grade VI students showed an increase as evidenced by the pre-test results obtaining 43.1% and the post-test results obtaining a score of 82.27%. Based on the effectiveness of the use of Canva-based animated videos using N-Gain, it obtained the criteria of "Effective" with a percentage of 86%. It can be concluded that this research and development produces a product in the form of a valid, practical, and effective Canva-based animated video used in the learning process in grade VI of SDN 166321 Tebing Tinggi.*

*Keywords: Development, Media, Animation, Canva, Indonesian*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat majemuk bertingkat di kelas VI SDN 166321 Tebing Tinggi. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (desain), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (implementasi). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 166321 Tebing Tinggi yang berjumlah 22 orang. Teknik analisis data pada

penelitian ini yaitu data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan dan saran dari validator materi, media dan praktisi pendidikan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kevalidan oleh ahli materi memperoleh skor 46 (90%) dengan kriteria "Sangat Layak", dan penilaian oleh ahli media memperoleh skor 79 (92,94%) dengan kriteria "Sangat Layak". Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh guru kelas VI memperoleh skor 69 (92%) dengan kategori "Sangat Praktis". Adapun hasil penilaian keefektifan oleh peserta didik kelas VI menunjukkan peningkatan dibuktikan dengan hasil *pre-test* memperoleh 43,1% dan hasil *post-test* memperoleh nilai 82,27%. Berdasarkan keefektifan penggunaan video animasi berbasis Canva yang menggunakan *N-Gain* mendapatkan kriteria "Efektif" dengan persentase 86%. Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa video animasi berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VI SDN 166321 Tebing Tinggi.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Animasi, Canva, Bahasa Indonesia

### **A. Pendahuluan**

Banyak aspek masyarakat, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan bahkan pendidikan, telah terdampak oleh kemajuan teknologi. Mustahil untuk memisahkan kemajuan teknologi dari bidang pendidikan dalam masyarakat global saat ini. Pendidikan dan teknologi memiliki hubungan yang erat dengan kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dan teknologi terus maju seiring dengan perkembangan manusia. Dari teknologi pertanian hingga teknologi sistem informasi, teknologi industri, dan teknologi pendidikan, teknologi mengubah dunia dari era tradisional ke era digital dengan membuat kehidupan menjadi lebih mudah

dalam segala hal. Bidang pendidikan sangat diuntungkan oleh teknologi digital, yang memungkinkan pembelajaran kapan saja, di mana saja, dan pada usia berapa pun (Pangestuti, 2024, h. 467-468).

Teknologi merupakan faktor utama dalam bidang pendidikan dan membantu meningkatkan standar pengajaran. Teknologi tidak hanya membuat pengetahuan lebih mudah diakses, tetapi juga meningkatkan komunikasi dan kerja sama tim, menyesuaikan strategi dan sumber daya pengajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa, dan menawarkan penilaian yang tidak bias terhadap hasil pembelajaran. Banyak penelitian telah menunjukkan bagaimana teknologi dapat

membantu anak-anak mengatasi hambatan yang terkait dengan pembelajaran, emosi, akademis, dan kesehatan mereka. Dalam bidang pendidikan, teknologi berfungsi sebagai sarana untuk mentransmisikan pengetahuan dan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknologi memainkan peran penting dan sangat menguntungkan untuk pembelajaran di semua tingkatan, termasuk melalui materi pembelajaran yang menghibur. Teknologi sekarang penting untuk mencapai keberhasilan (Dewi, 2024, h. 165).

Pembelajaran yang pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi guru yang di dalamnya ilmu pengetahuan disampaikan melalui media untuk membantu proses tersebut, tidak dapat dipisahkan dari penyelenggaraan pendidikan. Peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari fungsi media sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cerminan hasil dari proses pendidikan adalah prestasi belajar. Pembahasan mengenai penerapan kemajuan teknologi harus difasilitasi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses belajar mengajar

yang di dalamnya termasuk pembelajaran dari inovasi media, khususnya memerlukan pemanfaatan media. Guru kini harus mampu menggunakan teknologi yang mereka ciptakan, misalnya dengan menggunakan alat bantu yang disediakan sekolah, tetapi ini tidak berarti bahwa alat bantu tersebut tidak dapat bekerja dengan teknologi yang sedang berkembang. Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar berbasis teknologi yang dapat digunakan saat media belum tersedia di kelas, selain memanfaatkan alat bantu yang tersedia saat ini. Ini adalah hasil dari harapan saat ini, oleh karena itu kita perlu terus memunculkan ide-ide baru untuk tetap bertahan di era yang sudah berkembang dengan baik. Namun, pada kenyataannya, masih sedikit penggunaan teknologi dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, agar siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik, guru perlu menguasai betul dalam memilih dan mengatur lingkungan belajar yang menarik dan sering digunakan (Harahap, 2023, h. 135-145).

Salah satu disiplin ilmu yang dapat dimanfaatkan untuk

menciptakan kegiatan siswa di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Memperoleh bahasa berarti mengembangkan keterampilan komunikasi. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sama dengan mempelajari bahasa lainnya: memperoleh informasi, kemampuan, kreativitas, dan sikap. Karena pengajar pada akhirnya merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, maka diharapkan baik murid maupun guru dapat berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia.

Salah satu disiplin ilmu yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kegiatan siswa di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Memperoleh bahasa berarti mengembangkan keterampilan komunikasi. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sama dengan mempelajari bahasa lainnya: memperoleh informasi, kemampuan, kreativitas, dan sikap. Hampir semua anak berkomunikasi dalam bahasa ibu mereka, tidak semua dari mereka dapat berbicara Bahasa Indonesia dengan benar atau

lancar. Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab pengajar untuk mengajarkan Bahasa Indonesia agar para siswa dapat berkomunikasi secara efektif dalam bahasa resmi negara tersebut. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses penting yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulis serta menghargai karya kreatif bangsa (Mubarok dkk, 2024, h.266).

**Tabel 1 Nilai Bahasa Indonesia**

Nilai	Interval	frekuensi	Persentase
< 70	10	22	45,4%
70	7		32%
> 70	5		22,6%

Hasil belajar siswa yang buruk sebagian disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, yang masih mendasar dan belum memanfaatkan teknologi. Guru hanya menggunakan apa yang tersedia di sekolah, yaitu bahan bacaan seperti buku dan media konkret seperti gambar. Guru masa kini harus mampu memanfaatkan hasil teknologi yang dikembangkannya, misalnya dengan menggunakan alat bantu yang disediakan oleh sekolah, namun hal tersebut tidak menghalangi alat bantu tersebut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi. Selain

menggunakan media yang tersedia, guru juga harus mampu mengembangkan lingkungan belajar berbasis teknologi yang dapat digunakan ketika media belum tersedia di sekolah. Hal ini dikarenakan tuntutan zaman, sehingga harus terus berinovasi agar dapat bertahan di era yang sudah berkembang dengan baik (Sembiring, dkk, 2023, h. 29).

Mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dapat membantu guru membuat materi pembelajaran dengan lebih cepat dan mudah, serta menyederhanakan penjelasan sumber daya tersebut. media ini menarik secara visual dan menghibur, media ini dapat membantu siswa berkonsentrasi pada pelajaran. Menciptakan media yang memenuhi kebutuhan kegiatan belajar merupakan hal yang penting untuk mencapainya. Sumber belajar video animasi dari Canva ini memenuhi persyaratan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran dalam bentuk video animasi merupakan salah satu perkembangan media pembelajaran yang maju secara teknologi.

Media video merupakan media audio visual yang dapat menampilkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara. Video animasi merupakan kumpulan gambar bergerak yang berasal dari berbagai objek, yaitu gambar dan tulisan yang disusun menurut alat yang telah ditentukan dan juga menghasilkan suara (Sembiring, dkk., 2023, h. 30).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SD Negeri 166321 Tebing Tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran tersebut.

## **B. Metode Penelitian**

penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya. Proses pembuatan suatu produk tertentu melibatkan penelitian dalam

bentuk analisis kebutuhan (menggunakan metode survei atau kualitatif), dan penelitian diperlukan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat yang lebih luas.

Model penelitian 4D digunakan dalam studi pengembangan ini. Ada empat tahap dalam model 4D ini: mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan (Mulyatiningsih, 2012, h. 178-200).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data mencakup wawancara, angket dan tes. Angket validasi merupakan angket yang akan dibagikan. Nantinya, angket validasi akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan praktisi pendidikan untuk diisi sedangkan tes akan dibagikan pada peserta didik. Skor rata-rata untuk setiap pertanyaan digunakan untuk menentukan skor Likert dengan kriteria 1-5. Teknik analisis data sebagai berikut:

1) data uji kelayakan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Tabel 2 Rentang Kategori Kelayakan	
Tingkat Pencapaian (%)	Klasifikasi Validitas

81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Sugiyono (2019)

2) Data uji kepraktisan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Gumantan, dkk, 2020, h. 201)

**Tabel 3 Rentang Kategori Kepraktisan**

Kategori	Nilai
Sangat Praktis	81%-100%
Praktis	61%-80%
Cukup Praktis	41%-60%
Tidak Praktis	21%-40%
Sangat Tidak Praktis	0%-20%

Sumber: Riduwan (2014)

3) Data uji keefektifan menggunakan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

**Tabel 4 Kategori skor N-Gain**

Batasan	Kategori	Keterangan
$g > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Efektif
$G < 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D, yang terdiri dari 4 langkah:

1) Tahap *Define* (Pendefinisian)

a) Analisis Awal-Akhir

Tujuan dari langkah ini adalah untuk menemukan permasalahan yang mendasari terciptanya Media Animasi Berbasis Canva. Untuk memperoleh informasi tentang pelaksanaan pembelajaran, jenis media yang digunakan untuk mengajarkan Bahasa Indonesia, tantangan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran, dan ciri-ciri gaya belajar siswa selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VI.

b) Analisis Siswa

Dalam proses perancangan pengembangan, analisis siswa dilakukan sebagai panduan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan kemajuannya. Peneliti dapat membuat materi animasi berbasis aplikasi Canva untuk mata kuliah bahasa Indonesia tentang kalimat majemuk dengan cara mengamati karakteristik siswa selama proses pembelajaran. Materi ini akan disesuaikan dengan karakteristik siswa di SD Negeri 166321 Tebing Tinggi.

c) Analisis Tugas

Menemukan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan merupakan proses analisis tugas. Dengan memastikan bahwa setiap tugas telah melalui tinjauan menyeluruh dan relevan dengan materi yang diajarkan, langkah-langkah tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah tersebut harus dimodifikasi sesuai dengan kurikulum yang relevan, dengan mempertimbangkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Sasaran Pembelajaran (TP) yang harus dikuasai siswa. Analisis tugas merupakan tahapan yang krusial untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami dan menguasai materi sesuai dengan sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat majemuk di kelas VI SDN 166321 Tebing Tinggi. Selain itu, teknik ini membantu pendidik dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat memaksimalkan pencapaian kompetensi siswa.

d) Analisis Konsep

Langkah pertama dalam membuat materi pembelajaran animasi untuk konten kalimat majemuk adalah meninjau ide-ide yang sesuai untuk lingkungan kelas. Memilih, mendeskripsikan, mengidentifikasi, dan mengatur konsep-konsep yang akan diajarkan dalam kaitannya dengan pokok bahasan dengan cara yang akan memudahkan pemahaman siswa terhadap konten tersebut merupakan tujuan analisis konsep.

### 2) Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk membuat Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva untuk kelas VI SDN 166321 Tebing Tinggi. Dalam proses pembuatan produk ini, peneliti menggunakan YouTube dan Android sebagai tambahan program Canva. Selanjutnya, dengan mendasarkan perancangan produk pada hasil analisis yang dilakukan pada tahap Define.

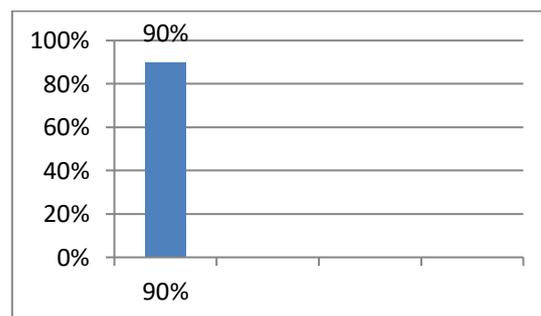
### 3) Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan langkah awal yang krusial dalam mengubah rancangan yang telah disusun menjadi produk media pembelajaran video animasi. Setelah media pembelajaran selesai

dirancang, tahap selanjutnya adalah melakukan proses uji kelayakan media pembelajaran oleh validator yang merupakan ahli materi dan ahli media. Berikut ini adalah hasil uji kelayakan oleh validator yang merupakan ahli materi dan ahli media:

#### a) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan hanya sekali dengan presentase 90% dan total skor 45 dan mendapatkan kriteria "Sangat Layak".

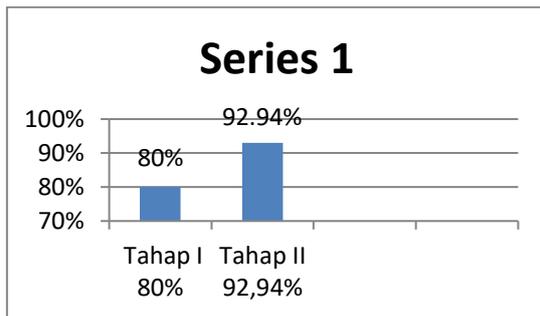


**Gambar 1 Diagram Hasil Validasi Materi**

Melihat dari hasil validasi pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa kelayakan dalam validasi materi dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### b) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan dalam dua tahap. Hasil dari validasi tahap I dan tahap II dapat dilihat pada gambar diagram sebagai berikut:



**Gambar 2 Diagram Hasil Validasi Media Tahap I dan Tahap II**

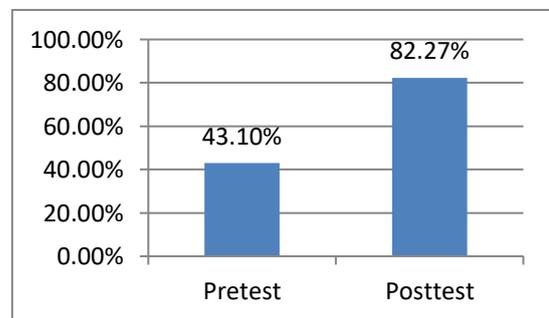
Melihat dari hasil pada gambar 2 diagram hasil validasi media, pada validasi tahap I diperoleh skor 60 dengan persentase 80% dan kriteria “Layak dengan revisi”, selanjutnya pada validasi tahap II diperoleh skor 79 dengan persentase 92,94% kriteria “Sangat Layak”.

Berdasarkan penilaian yang telah diperoleh maka, dapat dikatakan bahwa pengembangan media animasi berbasis aplikasi Canva ini telah melalui uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi serta memperoleh hasil “Sangat Layak” yang berarti media yang dibuat ini layak untuk diujicobakan dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. media pembelajaran video animasi tergolong sangat layak apabila persentase penilaiannya berada pada kisaran 83% sampai dengan 100%. Berdasarkan penilaian para ahli atau validator dengan

kriteria baik atau sangat baik, media pembelajaran dapat dikatakan layak (Fauziah dan Junaidi, 2020, h.374).

#### 4) Tahap *Disseminate* (Implementasi)

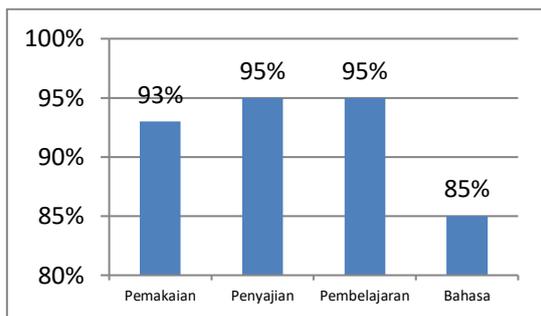
Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran untuk mendapatkan data terkait kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Data



diperoleh melalui angket kepraktisan yang diberikan kepada praktisi pendidikan yaitu guru kelas. Peneliti juga memberikan tes kepada peserta didik untuk mengevaluasi keefektifan dari media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

#### a) Uji kepraktisan

Berikut diagram hasil rekapitulasi kepraktisan dari media pembelajaran:



**Gambar 3 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan**

Hasil dari angket kepraktisan yang diberikan kepada guru memperoleh skor gabungan sebesar 69, sehingga memperoleh hasil persentase 92% dan masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Kepraktisan dalam evaluasi pendidikan mengacu pada kemudahan instrumen dalam penyiapan, penggunaan, dan temuan, serta kemudahan penyimpanannya (Arikunto, 2013, h. 200).

#### b) Uji Keefektifan

Standar ketuntasan berdasarkan pada KKTP yang ditentukan sekolah yaitu 70. Keefektifan media pembelajaran diuji melalui pretest dan posttest, berikut hasil rekapitulasi pretest dan posttest:

**Gambar 4 Hasil Pretest dan Posttest**

Hasil dari diagram diatas menunjukkan bahwa nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan

media pembelajaran video animasi berubah, persentase sebelum menggunakan media hanya 43,1% sedangkan sesudah menggunakan media 82,27% yang artinya nilai meningkat. Jika hasil pembelajaran siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran, maka media tersebut dianggap efektif. Jika hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, maka itu merupakan standar keberhasilan. Proses pembelajaran dan hasil belajar siswa saling berkaitan erat (Nieveen, 1999, h.127).

#### E. Kesimpulan

- 1) Dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D), penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk yang disebut Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. Tahapan model 4D dari proses Research and Development (R&D) adalah definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi.
- 2) Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat

majemuk dinyatakan layak setelah divalidasi oleh Ahli Media dengan nilai akhir 92% dan masuk dalam kategori “sangat layak”. Ahli materi memberikan validasi sebesar 90% dan masuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi, Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik kelas VI untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, praktisi pendidikan yaitu guru kelas VI SDN 166321 Tebing Tinggi telah melakukan uji praktikalitas bahan ajar video animasi. Berdasarkan hasil analisis data, angket uji praktikalitas memperoleh persentase rata-rata sebesar 91%. Persentase ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva layak digunakan oleh peserta didik.

- 3) Peneliti melakukan uji coba di kelas untuk melihat keefektifan dari media pembelajaran video animasi berbasis Canva. Peneliti melaksanakan pretest dan posttest dengan persentase 81% hasilnya menunjukkan bahwa media

pembelajaran video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). *Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern*. Sindoro: Cendekia Pendidikan.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Nurhayati, S., & Haluti, F. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.

### Jurnal :

- Hapsari, G. P. P. & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Harahap, A. Y., Simanungkalit, E., Sembiring M. M., Mailani, E., Rozi, F., Faisal, F., & Handayani, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Tema 7 Subtema 2 di Kelas V SDN 101610 Purbabangun T.A 2022/2023. *Journal of Student Development Information*

System (JoSDIS), 3(2), 135-145  
Pangestuti, S. M, Prihandono, T, Bektiarso, S. (2024). Peran Perkembangan Teknologi dalam Dunia Pendidikan Era Industry 4.0 san Siciety 5.0 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 466-470.