

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 104266 PEMATANG SIJONAM

Meirani¹, Ahmad Laut Hasibuan²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

meirani@umnaw.ac.id , ahmadlauthsb@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students due to the monotonous and undeveloped learning media used by teachers. Therefore, this study aims to analyse the process, validity, and effectiveness of developing animated video learning media using Canva for IPAS learning in grade IV of SDN 104266 Pematang Sijonam, which adapts the 4D development model. The instruments used include a validation questionnaire, needs assessment, and a test sheet. The development process resulted in a product in the form of an animated video learning medium assisted by Canva. Furthermore, the validity assessment, which involved learning practitioners, subject matter experts, and media experts, yielded a product with a validity percentage of 92.29%, categorized as 'highly valid' and suitable. Finally, an effectiveness test was conducted to assess the effectiveness of the product using pre-tests and post-tests. The results showed that the animated video learning media assisted by Canva in IPAS learning for Grade IV students is effective in improving student learning outcomes with a value of 0.74, categorised as highly effective. Thus, this research significantly contributes to the development of technology and IPAS learning in schools and is capable of effectively improving student learning outcomes.

Keywords: Canva, Learning Media, Animated Video

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa karena media belajar yang diterapkan guru monoton serta belum dikembangkan. Sehingga, penelitian ini bermaksud menganalisis proses, kevalidan serta keefektifan pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan canva pembelajaran IPAS kelas IV SDN 104266 Pematang Sijonam yang mengadaptasi model pengembangan 4D. Instrumennya berupa lembar angket validasi, kebutuhan dan lembar tes. Dari hasil proses pengembangan menghasilkan produk berupa media video animasi berbantuan canva. Selanjutnya, kevalidan yang melibatkan praktisi pembelajaran, ahli materi serta media, hasilnya produk sangat valid dengan persentase kevalidan 92,29% berkategori "sangat valid" dan layak. Terakhir, tes keefektifan guna mengetahui keefektifan produk dengan pretes dan posttest, hasilnya media pembelajaran video animasi berbantuan canva pada pembelajaran IPAS kelas IV efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai 0,74 terkategori

sangat efektif. Sehingga, penelitian ini berkontribusi besar terhadap perkembangan teknologi dan pembelajaran IPAS di sekolah serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Video Animasi

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi berdampak besar ke dunia pendidikan, sehingga dengan memanfaatkan teknologi proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik serta bisa mengatasi kendala dalam belajar dan meningkatkan prestasi siswa. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk terus mengikuti perkembangan teknologi agar pendidikan tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, sebab dominasi media digital dalam pembelajaran menggeser paradigma lama yang mengandalkan media fisik, guru kini dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi digital (Ichsan, 2018). Rendahnya kualitas pembelajaran yang ditandai dengan menurunnya minat dan motivasi belajar siswa menjadi tantangan serius dalam dunia pendidikan, kurangnya variasi media menyebabkan menurunnya minat belajar. Sementara itu, Purnamasari (2020) menegaskan

penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi meningkatkan mutu pendidikan. Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Kemudian, Zulfadewina (2020) media pembelajaran yang menarik memberikan dampak positif pada motivasi dan prestasi belajar siswa.

IPAS merupakan pendekatan integratif yang menggabungkan konsep sains dan sosial dalam satu mata pelajaran, bertujuan membantu siswa memahami hubungan antara manusia dengan lingkungan alam sosial, memberikan pembelajaran kepada siswa agar dapat menghubungkan pengetahuan yang mereka dapatkan di sekolah dengan masalah yang ada disekitar, sehingga keterampilan siswa berkembang dengan baik. Selain itu, pembelajaran IPAS mendorong siswa agar memiliki rasa ingin tahu, bereksperimen atau percobaan serta pengamatan, memahami pentingnya menjaga

lingkungan. Pembelajaran IPAS merupakan pendekatan yang penting untuk mempersiapkan siswa menjadi cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab (Saputri, 2019).

Salah satunya aplikasi yang dapat membantu mengembangkan media pembelajaran adalah canva, canva adalah aplikasi yang sangat berguna bagi guru untuk membuat bahan belajar terbuka yang menarik dengan banyak fitur dan contoh yang mudah digunakan serta menciptakan media pembelajaran yang beragam dan menarik (Yudiyanto, 2020). Hasil temuan Triningsih (2021) canva dapat meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan motivasi untuk guru maupun siswa dengan desain visual yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Selain itu, adanya fitur teks, gambar, dan animasi membantu siswa untuk lebih fokus pada materi pelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka dan juga memudahkan serta memberi ruang kepada guru dalam mendesain media pembelajaran. Media mencakup semua jenis komunikasi, baik yang cetak maupun yang digital serta bisa diakses oleh masyarakat dan bisa dinikmati berbagai cara. Sederhananya, media adalah aluran

untuk menyampaikan pesan (Tanjung, 2019). Media pembelajaran bisa berupa buku, video, atau bahkan lingkungan yang bertujuan menyampaikan informasi yang menarik dan relevan kepada siswa agar siswa lebih mudah belajar (Arjani, 2020). Media menciptakan pengalaman yang bermakna agar lebih aktif belajar dan memperoleh pemahaman (Hamid, 2020).

Media pembelajaran merupakan elemen krusial dalam meningkatkan pembelajaran. Penggunaan media yang beragam dapat mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional (Kurniawan, 2018). Media ini sebagai alat yang berguna ketika belajar, membantu guru menyampaikan materi lebih efektif agar siswa dapat memahami konsep lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran (Nurrita, 2019). Media pembelajaran merupakan hal penting dari pengembangan pembelajaran dengan penyesuaian zaman dan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik (Landong, 2023)

Video animasi adalah media visual yang menerapkan rangkaian gambar gerak guna menyampaikan cerita, informasi, atau ide kepada

audiens (Naibaho, 2022). Media ini telah menjadi elemen penting dalam komunikasi visual sebab bisa menghadirkan visual yang dinamis dan memikat. Kajian video animasi mencakup berbagai aspek seperti seni dan estetika, teknik produksi, komunikasi, serta psikologi audiens. Sebagai perpaduan antara seni, teknologi, dan komunikasi, video animasi dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang bermakna dan menarik (Hasibuan, 2022). Pemahaman mendalam tentang estetika, proses produksi, tujuan komunikasi, dan respons audiens menjadi kunci dalam menciptakan animasi yang efektif dan berhasil (Melisa, 2023). Video animasi sebagai media yang memanfaatkan gambar gerak untuk menyampaikan ide, cerita, atau pesan kepada audiens (Deriyan, 2022). Gambar ini dihasilkan melalui perpaduan proses artistik dan teknologi, kemudian diatur sedemikian rupa untuk menciptakan ilusi gerakan. Penjelasan tentang video animasi mencakup berbagai aspek, seperti jenis, tujuan, dan tahapan produksinya. Berbeda dari film aksi langsung yang merekam kejadian nyata, animasi dibuat ilustrasi, manipulasi digital, atau

metode khusus lainnya (Tiara, 2023). Sebagai medium kreatif, video animasi menyatukan seni, teknologi, dan narasi untuk menghasilkan pengalaman visual yang baik. Dengan kemampuan menyampaikan pesan secara efektif, animasi menjadi alat komunikasi yang sangat berpengaruh di berbagai bidang termasuk hiburan, pendidikan, dan pemasaran (Raynanda, 2024). Memahami jenis, tujuan, serta proses produksinya, kunci pemanfaatan animasi sebagai media komunikasi yang inovatif dan bermakna

Canva dikatakan web yang terdapat bermacam peralatan seperti resume, spanduk, pamflet, selebaran, desain, infografis, kartu ucapan dan nama, terima kasih, kartu pos, logo, tanda, bookmark, pamflet, bagian depan CD, sampul buku, latar belakang area kerja, tata letak, pengubahan foto dan lainnya (Tanjung, 2019). Canva sebagai bentuk yang berguna untuk memvisualisasikan gambar, dengan aplikasi canva imajinasi meningkat, sesuai dengan keinginan, karena canva memberikan beragam format agar berjalan baik, tipografi dan garis yang berbeda untuk berimajinasi (Sholeh, 2020). Sehingga, canva

diterapkan dalam membuat media agar lebih inovatif, menarik, menyenangkan (Lestari, 2022)

Sejalan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 104266 Pematang Sijonam didapatkan beberapa permasalahan, yaitu kurang maksimalnya pemanfaatan fasilitas sekolah yang dapat dilihat dari kurang maksimalnya penggunaan laboratorium dan infokus dalam belajar, kurangnya kefokuskan siswa terhadap guru yang disebabkan kurang minatnya siswa dalam proses belajar IPAS serta kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif, sumber belajar yang kurang menarik dalam pembelajaran IPAS disebabkan penggunaan sumber belajar masih berupa buku cetak dan gambar sehingga kurang menarik dan belum membuat siswa begitu antusias. Selain itu, kurangnya pemahaman siswa mengenai materi IPAS dan motivasi belajar yang rendah membuat pembelajaran monoton, belum ada menerapkan media pembelajaran digital dalam proses belajar membuat pembelajaran kurang diikuti oleh siswa dengan baik, pembelajaran IPAS yang masih didominasi oleh guru dan siswa belum dilibatkan

secara langsung, membuat hasil belajar siswa belum mencapai KKTP, hal ini didukung oleh hasil temuan Dwipayana (2020) kurangnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan menurunnya minat belajar, sehingga hasil belajar siswa banyak yang tidak sesuai dengan ketentuan.

Sejalan hasil amatan awal hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah KKTP dari total 20 siswa 60% atau 12 siswa mendapatkan hasil dibawah KKTP dan sisanya 30% atau 8 siswa mendapatkan nilai di atas KKTP, hal ini menunjukkan bahwasanya terdapat masalah yang terjadi seperti proses pembelajaran yang terlaksana belum efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya serta mas, sehingga sangat diperlukan alternatif dalam mengatasi masalah yang ada, seperti penggunaan fasilitas sekolah dengan maksimal, media pembelajaran yang terbaru berupa media pembelajaran video animasi. Hal ini didukung oleh penelitian. Azqiyya (2023) jika memaksimalkan fasilitas sekolah dalam belajar membuat siswa semangat dalam belajar dan berdampak kepada hasil belajar yang

baik serta suasana belajar yang kondusif.

Sehingga, perlu upaya guna mengatasi hal tersebut yaitu media pembelajaran IPAS menyenangkan dan mudah dipahami, agar siswa tertarik untuk mempelajarinya dan salah satu alternatifnya adalah media pembelajaran IPAS yang dikemas dalam video animasi berbantuan canva. Video animasi berbantuan canva merupakan upaya untuk membantu guru menyajikan gambaran materi yang luas dan sulit dijangkau secara fisik agar mudah dipahami siswa. Maka peneliti mengambil materi daerahku dan kekayaan alamnya yang mana materi ini harus dijabarkan secara jelas. Media yang akan dikembangkan berupa video pembelajaran materi IPAS yang mampu memberikan pengalaman lebih nyata, memotivasi, meningkatkan daya serap siswa serta dalam video yang menampilkan animasi yaitu audio visual yang bergerak agar lebih menarik.

Sejalan paparan itu, peneliti tertarik untuk membuat penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Canva Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 104266 Pematang Sijonam

B. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan dan menguji keefektifan produk. Kemudian, Kurniawati (2020) memaparkan penelitian pengembangan proses mengembangkan dan memvalidasi produk, dan yang diterapkan oleh peneliti berupa model 4D Thiagarajan yaitu salah satu model desain pembelajaran sistematis tahanya defenisi, design, develop, disseminate (Daryanto, 2020). Sehingga, model 4D dipilih peneliti disebabkan model ini sangat sistematis dan terperinci serta merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yang dijabarkan oleh Thiagarajan dengan tahapan yaitu tahap pendefisian yang mana ditahap ini dilakukan analisis kebutuhan guru dan siswa yang berfungsi mengetahui media seperti apa yang dibutuhkan, selanjutnya tahap perancangan yang mana pada tahap ini mulai dirancang draf awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan serta menganalisis CP dan TP yang akan digunakan serta tugas dan materi. Kemudian, tahap pengembangan yang mana ditahap

ini sudah mulai dikembangkan lebih lanjut media yang telah dirancang, agar lebih sempurna media tersebut divalidasi oleh para ahli dan validasi tersebut meliputi validasi ahli materi dan media, apabila sudah valid media yang dikembangkan dapat diterapkan dalam kelas untuk uji keefektifannya dan terakhir tahap penyebarluasan tahap ini guna mengetahui seberapa besar keefektifan media yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa dengan melakukan tes awal dan tes akhir. Instrumen penelitian terdiri dari angket kebutuhan guru dan siswa, angket validasi materi dan media serta praktisi dan juga lembar tes (Kurniawati, 2020). Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara serta tes. Setelah data terkumpul, data dianalisis dengan analisis deskriptif guna menjabarkan hasil olahan data yang didapat agar tampak bagaimana hasil dari penelitian yang dilakukan dan untuk mengetahui tingkat kevalidan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi model 4D dari S.Thiagarajan yang langkahnya

seperti *define, design, develop, dan disseminate*

1. Define (pendefenisian)

A. Analisis front-end

Analisis ini untuk menentukan p masalah krusial harus diperlukannya pengembangan media pembelajaran, dalam tahapan ini diberikan angket kebutuhan siswa guna untuk melihat media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa, berdasarkan angket analisis kebutuhan siswa tampak siswa membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya, hal itu sebab media pembelajaran guru kurang bervariasi, membuat siswa malas belajar. Kemudian, angket kebutuhan guru guna untuk melihat media seperti apa yang dibutuhkan guru dalam belajar dan bagaimana ketertarikan guru mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan, selaras hasil angket analisis kebutuhan guru tampak guru tertarik bahwa media pembelajaran IPAS dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi berbantuan canva

B. Analisi Konsep

Tahap ini berupaya menentukan konsep media pembelajaran yang dikembangkan serta susunan media yang akan dikembangkan berupa

media pembelajaran video animasi berbantuan canva.

C. Analisis Tugas

Selanjutnya, menentukan tugas yang dimasukan ke media yang akan dikembangkan dan berasal dari materi IPAS mengenai daerahku dan kekayaan alamnya.

D. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini didapat setelah analisis konsep dan tugas selesai disusun, yang kemudian dimasukan kedalam tujuan pembelajaran untuk melihat keahlian apa yang harus dimiliki siswa. Perumusan tujuan pembelajaran didapat dari turunan CP/TP perihal keanekaragaman budaya/kearifan lokal sebagai dampak kenampakan alam yang berbeda.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukanlah perancangan desain dari media pembelajaran yang akan dikembangkan, diawali dengan penyusunan angket kevalidan yang berguna untuk menilai kevalidan media pembelajaran yang peneliti kembangkan, kemudian masuk ke tahap pemilihan media dan media yang diterapkan media pembelajaran video animasi berbantuan canva, kemudian masuk ketahap pemilihan

format media pembelajaran yang digunakan adalah media berbentuk video animasi dan rancangan awal media pembelajaran terdiri atas cover depan, TP, indikator, materi dan latihan soal.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini berupa validasi ahli materi dan media serta praktisi untuk kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan merevisi produk sesuai saran dan kritik dari ahli materi dan media serta praktisi agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan secara layak dan tanpa revisi.

4. *Desseminate* (Penyebaran)

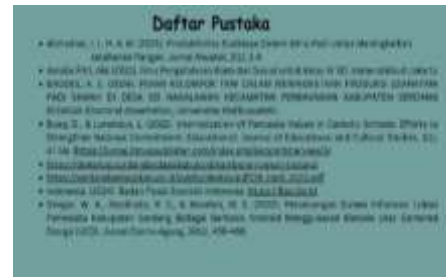
Tahap akhir pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan canva dengan menyebarluaskan produk atau media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah produk dari video animasi berbantuan canva:



Gambar 1 Tampilan Awal Media Pembelajaran



Gambar 2 Tampilan Capaian Pembelajaran



Gambar 7 Tampilan Daftar Pustaka



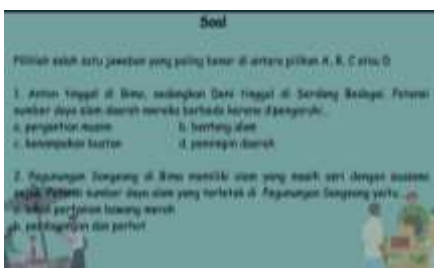
Gambar 3 Tampilan awal materi



Gambar 4 Materi IPAS 1



Gambar 5 Materi IPAS 2



Gambar 6 Tampilan Soal

Setelah selesai dikembangkan, dilakukan validasi dan hasil validasi ahli materi dan media serta praktisi pengembangan media pembelajaran:

Tabel 1. Hasil Rerata Kevalidan Produk

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Praktisi Pembelajaran	93,75%	Sangat Valid
2	Validator Materi	93,14%	Sangat Valid
3	Validator Media	90%	Sangat Valid
Rerata persentase		92,29%	Sangat Valid

Dari hasil praktisi pembelajaran yaitu guru kelas IV sekolah dasar ibu Sartika Rahandini, S.Pd. tampak hasil kevalidan praktisi pembelajaran diperoleh adalah 93,75% terkategori “sangat valid”. Kemudian, validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Mhd Zulkifli Hasibuan, M.Si., dari hasil kevalidan materi rerata kevalidannya 93,14% terkategori “sangat valid”. Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Saprida Napitupulu, S.Pd., M.Pd., dari hasil kevalidan media video

animasi didapat rerata 90% terkategori “sangat valid” dan dari ketiga validasi tersebut didapat reratanya 92.29% terkategori “sangat valid”. Berdasarkan pemaparan mengenai tingkat kevalidan, tampak bahwa produk yang peneliti kembangkan berdampak positif dan sangat baik untuk kemajuan dan perkembangan teknologi di dalam dunia pendidikan, sebab di era sekarang seluruh lapisan masyarakat sudah tidak asing lagi dengan teknologi sehingga teknologi sudah sepantasnya menjadi makanan sehari-hari. Hal itu membuktikan bahwa produk yang dikembangkan peneliti valid serta layak diujicobakan dilapangan.

Setelah divalidasi produk diuji keefektifannya guna melihat tingkat keefektivan produk dengan membuat pretes dan postes dan hasilnya:

Tabel 4 Hasil Pretes dan Posttes

Responden	Pretes	Postets
1	70	80
2	80	80
3	60	80
4	60	90
5	50	80
6	50	80
7	60	90
8	40	80
9	80	90

10	50	80
11	60	80
12	60	80
13	50	80
14	60	80
15	70	80
16	60	90
17	70	80
18	80	90
19	50	80
20	60	80
Total	1220	1650
Rerata	61	82,5

Data tersebut, kemudian di uji gain dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Gain} = \frac{\text{rerata posttest-rerata pretest}}{\text{Skor tertinggi-rerata pretest}}$$

$$\text{Gain} = \frac{82,5-61}{90-61}$$

$$\text{Gain} = 0,74$$

Keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan canva didapat dari hasil pretes dan posttes, yang mana hasil pretest 1220 rerata 61, terkategori “cukup” namun belum memenuhi KKTP 70, dengan 5 siswa lulus dan 15 siswa di bawah KKTP, nilai tertinggi 80 dan terendah 40. Namun, setelah diterapkan produk yang dikembangkan serta dilakukan post-test jumlahnya meningkat menjadi 1.570 rerata 82.5 terkategori “baik”, dan tidak ada siswa yang berada di bawah KKTP dengan 5 siswa mendapatkan 90, dan 15 siswa

mendapatkan 80, dengan nilai uji gainnya 0,74 sangat tinggi. Sehingga, produk yang dikembangkan sangat tinggi dan berdampak positif dalam proses belajar. Sejalan hasil uji tersebut diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 104266 Pematang Sijonam setelah memakai media pembelajaran video animasi berbantuan canva mengalami peningkatan tinggi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Gita (2021) menjabarkan bahwa dengan menerapkan media video animasi berbasis canva saat proses belajar terutama belajar IPAS sebab mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi meningkat dikarenakan kemudahan mengakses dan memahami materi yang disajikan dalam video animasi tersebut. Kurniawan (2018) juga menjabarkan pembelajaran yang menerapkan media video animasi canva efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan semangat. Sehingga, penelitian ini berdampak pesat perkembangan teknologi dan pendidikan terutama pendidikan sekolah dasar yang sangat membutuhkan variasi media pembelajaran.

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan canva pembelajaran IPAS sebagai kajian pengembangan model 4D oleh S. Thiagarajan bertahapan *define, design, develop*, dan *disseminate*. Hasilnya produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi berbantuan canva telah melewati proses validasi oleh praktisi pembelajaran, ahli materi, dan media. Hasil validasi tampak media tersebut sangat valid berpersentase 92,29% terkategori "sangat valid" dan terakhir uji coba lapangan tampak media pembelajaran video animasi berbantuan Canva efektif berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil uji gain 0,74 terkategori sangat tinggi. Sehingga, produk yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa memahami konsep IPAS dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arjani, L. M., Subagia, I. W., & Sarini, P. (2020). Implementasi Kurikulum 2013 dan Faktor yang Memengaruhi Pembelajaran IPA Kelas VII SMPN 4 Kubutambahan Tahun Ajaran 2018/2019.

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(1), 21-30.
<https://doi.org/10.23887/jppsi.v3i1.24619>.
- Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & MF, D. S. Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva Pelajaran IPA Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 103-108.
<https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1078>.
- Daryanto. (2020). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Gava Media*
- Deriyan, L. F. (2022). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan Capcut Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*.
<https://doi.org/10.25/JP.2i1.123>.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*. 3(1). 49–60.
<https://doi.org/10.23887/jppsi.v3i1.24628>
- Gita P. P., dan Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. 10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., & Munsarif, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Hasibuan, M. F. R., & Hidayat, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPS Materi Globalisasi. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 74-80.
<https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.278>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*,
<https://doi.org/10.25728/JIPVA.v2i1.172>.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*
<https://doi.org/10.12618/jinotep.v1i2.1827>
- Kurniawati, Y. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan, Bidang Ilmu Pendidikan Kimia*. Cahaya Firdaus.
- Landong. (2023). *Media Pembelajaran*. Jejak Pustaka: Yogyakarta

- Lestari, Putri Ayunia, et al. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education* <https://doi.org/10.17509/ijocse.e.v2i1.45696>
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan video animasi berbantuan doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.371>
- Naibaho, R. A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu*, <https://doi.org/10.62775/JPTT.v7i3.127>.
- Nurrita, T. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*. [10.1088/17426596/1321/2/022099](https://doi.org/10.1088/17426596/1321/2/022099)
- Purnamasari, S. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, <https://doi.org/10.24905/psej.v5i2.20>
- Raynanda, Z., & Kadir, D. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Materi Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar Kelas IV SD IT Darussalam Deli Tua. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* [10.23969/jp.v9i3.17519](https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17519)
- Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Augmented Reality (ar) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 57-72. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v6i1.4562>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2). <https://doi.org/10.31764/jytei.v9i1.62527>.
- Tiara, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi

Berbantuan Aplikasi Filmora Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V SD . *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.425>.

Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. <https://doi.org/10.30957/cendeki.a.v15i1.667>.

Yudiyanto, Y., Hakim, N., Hayati, D. K., & Carolina, H. S. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan. *Journal of Natural Science and Integration*, <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.8959>.

Zulfadewina, Z., Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman, Z. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, [10.31004/basicedu.v4i4.551](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.551)