

## PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKALIAN KELAS 3 SD NEGERI 1 SONGAK

Hasanuddin<sup>1\*</sup>, Atiaturrehmaniah<sup>2</sup>, Doni Septu Marsa Ibrahim<sup>3</sup>, Dina Apriana<sup>4</sup>

<sup>1234</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi

Email: [hasanuddin.210102098@gmail.com](mailto:hasanuddin.210102098@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi perkalian kelas III SD Negeri 1 Songak. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media, lembar penilaian kepraktisan, serta lembar respon siswa dan guru. Hasil pengembangan berupa media pembelajaran video animasi dan perangkat instrumen penelitian. Uji coba dilakukan di kelas 3 SD Negeri 1 Songak. Hasil analisis menunjukkan media memenuhi kriteria valid dengan skor 38 yang berada pada kategori sangat baik. Selanjutnya, kepraktisan dari angket respon guru dengan skor 41 dan angket respon siswa dengan skor rata-rata 37, keduanya berada pada kategori sangat baik. Serta keefektifan didapatkan dari hasil angket sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi, dengan hasil angket sebelum dengan rata-rata skor 24 dan mengalami peningkatan menjadi 43 yang berada pada kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva, Minat Belajar, Perkalian

### Abstract

*This research aims to develop animated video learning media using the Canva application to increase students' learning interest in multiplication material for third-grade students at SD Negeri 1 Songak. The development model employed is ADDIE, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used include validation sheets by material experts and media experts, practicality assessment sheets, as well as teacher and student response sheets. The result of the development is an animated video learning media along with research instruments. The trial was conducted in the third grade of SD Negeri 1 Songak. The analysis results show that the media meets the validity criteria with a score of 38, which falls into the very good category. Furthermore, practicality was obtained from the teacher response questionnaire with a score of 41 and the student response questionnaire with an average score of 37, both of which are in the very good category. Effectiveness was obtained from the questionnaire results before and after using the animated video media, with the average score increasing from 24 (before) to 43 (after), which is categorized as very good.*

**Keywords:** Learning Media, Animated Video, Canva, Learning Interest, Multiplication.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi. Begitupun di Indonesia, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan senantiasa melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti memberikan pelatihan dalam penggunaan teknologi, hal ini semata mata untuk memperbaiki

kualitas pendidikan agar bisa mengikuti zaman. Dengan menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran membantu dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran, tidak semua materi mudah di ingat dengan hanya menggunakan penjelasan guru seperti pada pembelajaran matematika yang membutuhkan pemahaman yang mendalam, maka dari itu di butuhkanlah alat bantu seperti teknologi dalam pembelajaran.

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan diantara hal-hal itu (Dewi & Ardiansyah, 2022: 5). Dalam konteks ini pembelajaran matematika disetiap jenjang pendidikan lebih khusus di sekolah dasar, memerlukan pendekatan yang mampu memberikan pemahaman terkait konsep-konsep dalam mata pelajaran matematika agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu cara efektif untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media, terutama yang berbasis teknologi yang dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep abstrak dalam matematika.

Pada tahap usia sekolah dasar, kemampuan berpikir siswa masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Artinya, anak-anak cenderung memahami hal-hal yang bersifat nyata, langsung, dan dapat diamati secara fisik. Maka dari itu diharapkan guru dapat menemukan cara untuk mengatasi hambatan tersebut melalui pendekatan dan metode pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Guru harus memahami bahwa siswa bukan sebagai orang dewasa yang mudah dalam proses berpikirnya, anak usia pra sekolah dan awal sekolah dasar belajar menggunakan benda-benda konkret, keaktifan siswa sangat dipentingkan, guru menyusun materi dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana ke kompleks, guru menciptakan pembelajaran yang bermakna, memperhatikan perbedaan individual siswa untuk mencapai keberhasilan siswa (Wahab & Rosnawati., 2021). Sehingga di butuhkanlah media untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar adalah media video animasi yang khusus dibuat untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak pada pembelajaran matematika dan menyesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar. Media video animasi adalah video yang menggunakan gambar bergerak atau animasi sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Biasanya lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak (Asari et al., 2023: 218). Berdasarkan hal itu dibutuhkan pengembangan media berupa video animasi menggunakan aplikasi *Canva* untuk mengembangkan media video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Aplikasi *Canva* merupakan salah satu platform desain grafis yang sangat populer dan mudah digunakan, termasuk untuk membuat video animasi. Aplikasi ini dapat di gunakan oleh semua orang tanpa perlu memiliki keahlian desain tingkat tinggi. Pembuatan video animasi di *Canva* dapat dilakukan dengan memilih template yang tersedia. *Canva* menyediakan berbagai template yang sudah dikategorikan berdasarkan tema, seperti edukasi, teknologi, atau sains, yang bisa langsung dimodifikasi dengan menambahkan elemen grafis, teks, musik, serta animasi transisi yang sesuai dengan keinginan dan

kebutuhan media untuk menciptakan tayangan yang menarik dan edukatif tanpa harus membuat desain dari awal. Hal ini tentunya menghemat waktu dan tenaga dalam pembuatan media pembelajaran.

*Canva* menyediakan berbagai elemen animasi yang dapat mempermudah dalam pengembangan media video animasi, seperti efek gerakan pada teks, ikon, atau gambar. Fitur ini sangat membantu dalam pembuatan video animasi yang dapat mempertahankan perhatian siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Video yang dibuat di *Canva* juga dapat diekspor dalam format MP4 dan dibagikan melalui berbagai platform seperti YouTube, Google Classroom, atau WhatsApp, sehingga memudahkan distribusi materi ke siswa. Guru dapat menggunakan *Canva* untuk membuat video pembelajaran animasi yang menampilkan materi pelajaran dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan. Misalnya, dalam pembelajaran matematika dasar seperti perkalian dan pembagian, guru dapat memasukkan ilustrasi karakter, objek bergerak, serta narasi suara agar siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Manfaat lainnya dari *Canva* adalah fleksibilitas dalam pembuatan media. Pengguna dapat menyesuaikan desain video sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Secara keseluruhan, *Canva* menjadi solusi praktis dan efektif dalam membuat video animasi edukatif. Dengan fitur-fitur lengkap dan mudah diakses secara gratis, *Canva* membantu pendidik menciptakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mereka mendapatkan materi dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan video animasi sebagai media dalam pembelajaran matematika telah terbukti efektif dalam beberapa penelitian pendidikan, mengingat kemampuannya untuk menarik perhatian siswa secara visual dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari media konvensional. Video animasi ini dapat memperlihatkan bagaimana objek-objek digabungkan dengan cara yang menarik, seperti bergeser, bergulir atau melompat, sehingga siswa tidak hanya menghafal angka, tetapi memahami konsep perkalian secara konkret. Interaksi visual semacam ini membantu mereka memvisualisasikan operasi hitung di dunia nyata, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka dan mengurangi beban kognitif dalam proses belajar.

Ketertarikan yang muncul dari penggunaan media visual dan animasi memungkinkan siswa untuk lebih fokus dan tertarik dalam belajar matematika. Saat siswa merasa senang dalam belajar, mereka cenderung lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi mereka. Penggunaan video animasi yang bervariasi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang tidak monoton, sehingga mereka tidak merasa bosan atau terbebani. Ketika suasana belajar lebih kondusif dan interaktif, siswa merasa lebih percaya diri untuk bertanya dan berpartisipasi aktif, yang merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada 22 Februari 2025 di SDN 1 Songak menunjukkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan di kelas 3 sering kali

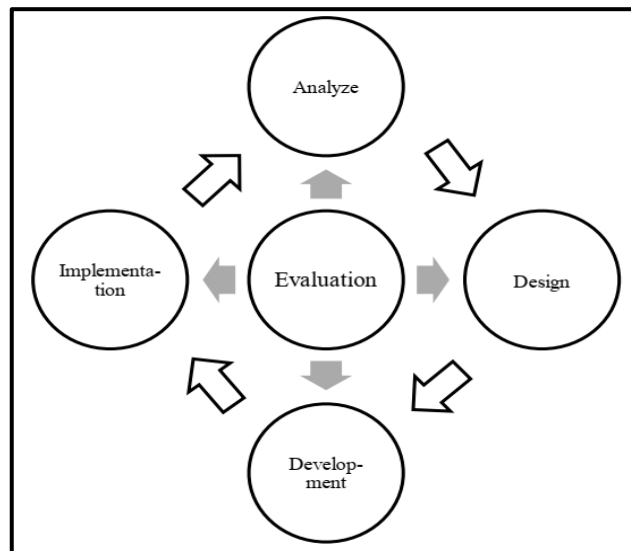
masih bersifat konvensional dan penjelasan melalui papan tulis. Pendekatan ini cenderung membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar yang sebenarnya dapat dijelaskan dengan cara yang lebih menarik. Metode pembelajaran yang kurang menarik membuat pelajaran terasa berat dan monoton, sehingga mengurangi motivasi siswa dalam belajar. Akibatnya, para siswa tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai kurikulum. Kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan materi menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi proses belajar. Pembelajaran yang tidak didesain secara interaktif menyebabkan kelas menjadi kurang kondusif dan sering kali sulit mengundang perhatian siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi *Canva* materi perkalian kelas 3. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang proses pembuatan video animasi sebagai salah satu media inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan guru dapat memperoleh masukan dan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Pemanfaatan video animasi di kelas diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika dasar, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, khususnya dalam mata pelajaran matematika di SD. Video animasi sebagai media pembelajaran memungkinkan penyajian konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa mencapai kompetensi yang ditargetkan kurikulum.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D atau dalam Bahasa Inggrisnya *research and development*. *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2024:297). Sedangkan model yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*. Model ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran (Waruwu, 2024:1227). Tahapan model ini meliputi *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate*. Penelitian ini memiliki tahapan yang saling terkait satu sama lain. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Gambar tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini



Gambar 1. Model ADDEI (Waruwu, 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Produk awal berupa media video animasi yang dikembangkan dengan model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan hingga desain awal yang siap divalidasi.

Tahap Analisis, dimulai dari kegiatan Observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan siswa kelas III (21 orang) cenderung pasif, minat belajar rendah, serta bosan dengan metode ceramah dan media sederhana (batu, buku paket). Karena itu, dipilih media video animasi interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan motivasi belajar perkalian.

Tahap Desain yaitu media dirancang melalui: (a) Karakter animasi Jindan dan Nadia (dibuat dengan AI); (b) Storyboard yang memuat alur cerita pembelajaran perkalian melalui petualangan; dan (c) Back sound dipilih musik yang sesuai karakter anak SD.

Tahap Pengembangan. Desain direalisasikan menjadi video animasi menggunakan Canva, terdiri dari: (a) Bagian awal: pengenalan tokoh dan tujuan pembelajaran; (b) Bagian isi: petualangan di enam lokasi dengan soal perkalian; dan (c) Bagian akhir: penukaran bintang menjadi medali penjelajah.



Gambar 2. Tampilan Awal Video Animasi

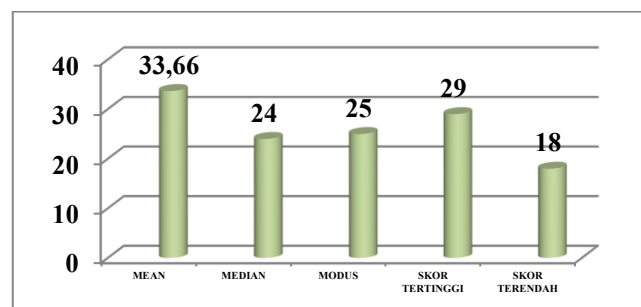


Gambar 3. Tampilan tiap menyelesaikan penjelajahan di 5 lokasi

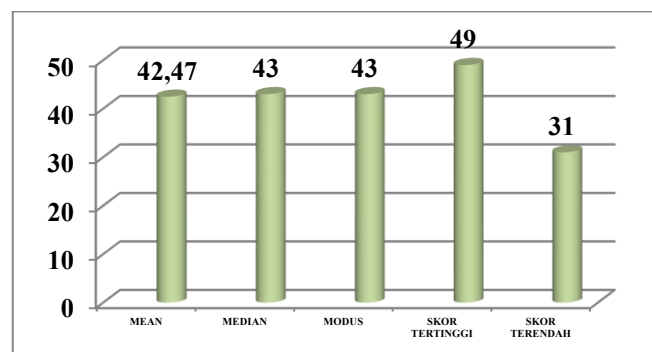
Tahap Implementasi. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar, respon guru, dan respon siswa.

#### **Angket Minat Belajar Siswa**

Hasil angket sebelum menggunakan media menunjukkan rata-rata skor 33,66 dengan kategori kurang baik. Setelah penggunaan media pembelajaran video animasi, rata-rata skor meningkat menjadi 42,47 dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini mengindikasikan adanya pengaruh signifikan media animasi dalam menumbuhkan minat belajar siswa.



Gambar 4. Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Sebelum)



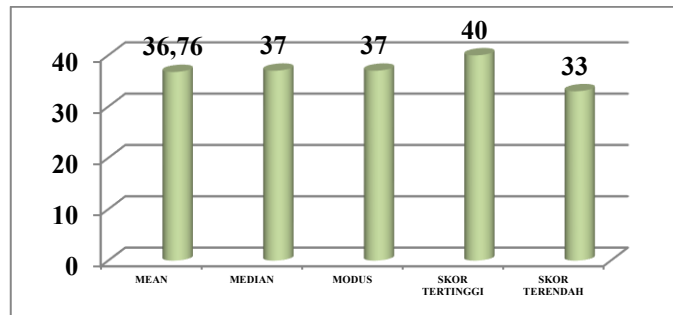
Gambar 5. Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Sesudah)

### **Respon Guru**

Berdasarkan angket respon guru, diperoleh skor 41 dengan kategori sangat baik. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi ini mudah digunakan, sesuai dengan tuntutan kurikulum, serta sangat membantu proses pembelajaran di kelas.

### **Respon Siswa**

Hasil angket respon siswa menunjukkan rata-rata skor 36,76 dengan kategori sangat baik. Mayoritas siswa menyatakan media ini menarik, mempermudah pemahaman materi perkalian, serta mampu memotivasi mereka untuk lebih giat belajar.



Gambar 3. Hasil Angket Respon Siswa

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli, angket minat belajar, serta respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran perkalian kelas III SD.

Tahap Evaluasi yaitu hasil implementasi media di sekolah menunjukkan bahwa produk sudah praktis dan efektif, sehingga pada tahap ini tidak diperlukan revisi lanjutan. Dengan demikian, tahap revisi sekaligus menjadi bagian dari evaluation. Revisi media dilakukan oleh Dr. Donna Boedi Martasari, M.Pd (Universitas Hamzanwadi) yang memberikan beberapa catatan penting terkait aspek tampilan, keterbacaan, dan interaktivitas media animasi. Perbaikan yang dilakukan bertujuan agar media lebih menarik, komunikatif, dan interaktif bagi siswa. Masukan tersebut meliputi: (a) Penambahan simbol perkalian pada peralihan tampilan awal menuju pengenalan, agar siswa lebih mudah mengaitkan media dengan materi yang dipelajari; (b) Penyesuaian posisi narrative box, sehingga tidak menutupi tampilan buku paket yang menjadi salah satu elemen penting dalam animas; dan (c) Penambahan kuis pada setiap akhir pembahasan di masing-masing lokasi, agar siswa lebih aktif terlibat dan dapat menguji pemahaman secara langsung. Revisi materi dilakukan oleh Huswatun Hasanah, M.Pd (guru SDN 1 Songak) yang menekankan pada aspek kebahasaan agar konten lebih mudah dipahami siswa. Masukan yang diberikan berupa perbaikan teks percakapan agar sesuai dengan kaidah EYD (Ejaan yang Disempurnakan). Dengan perbaikan ini, media diharapkan lebih jelas, komunikatif, dan sesuai standar bahasa Indonesia yang benar.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil validasi ahli, tahapan revisi, serta evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berupa video animasi yang

dikembangkan telah memenuhi standar kurikulum dan selaras dengan capaian serta tujuan pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi perkalian dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penerapan model ADDIE memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan sehingga menghasilkan produk yang teruji secara konseptual dan praktis.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Ahli media memberikan skor 38 dari total skor maksimal 45, sedangkan ahli materi memberikan skor 38 dari total skor maksimal 40. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa baik dari segi tampilan visual, desain animasi, maupun kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, media ini telah memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sari dan Nasution (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui penyajian visual yang menarik dan kontekstual.

Keefektifan media pembelajaran juga terlihat dari peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil angket. Sebelum penggunaan media video animasi, rata-rata skor minat belajar siswa sebesar 33,66 yang termasuk dalam kategori kurang baik. Namun, setelah penggunaan media, skor rata-rata meningkat menjadi 42,47 dan berada pada kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh positif dalam menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi perkalian. Hal ini diperkuat oleh pendapat Uno (2011) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain efektif, media pembelajaran ini juga dinilai praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Guru memberikan skor sebesar 41 yang termasuk dalam kategori sangat baik, sementara siswa memberikan skor rata-rata sebesar 36,76 yang juga berada pada kategori sangat baik. Guru menilai bahwa media video animasi mudah digunakan, relevan dengan kurikulum, serta membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Di sisi lain, siswa merasa lebih terbantu dalam memahami materi, lebih tertarik mengikuti pembelajaran, dan lebih termotivasi untuk belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran, tetapi juga praktis dan menarik bagi pengguna.

## **SIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva terbukti efektif dalam mendukung proses belajar mengajar karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Video animasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa lebih fokus dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, media ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan sistematis,

sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan video animasi ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar, khususnya pada materi perkalian kelas III sekolah dasar.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut saran-saran yang dapat disampaikan terkait pemanfaatan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan: (1) Sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet, perangkat penunjang, serta pelatihan bagi guru dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran digital. Dengan dukungan tersebut, proses pembelajaran di sekolah dapat menjadi lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman; (2) Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media video animasi pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, serta melakukan uji coba dalam cakupan yang lebih luas untuk melihat efektivitas produk secara lebih menyeluruh. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan media animasi dengan model pembelajaran tertentu agar hasil yang diperoleh lebih optimal dan variatif.

## REFERENCE

- Afrom, I., Dilla, W. F., Rahmawati, L. (2023). *Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah Dasar)*. Palangka Raya: Eureka Media Aksara.
- Agustiningsih, N., & Fitri, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Kontemporer Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(2), 173-180.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan media vidio animasi berbasis aplikasi *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Education*, 3(1), 64-72.
- Dewi, N. R., Ardiansyah, A. S. (2022). *Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*. Srikaton: Lakeisha.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan minat belajar siswa melalui pendekatan matematika realistik pada pembelajaran berbasis daring.
- 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.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*

- dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. Prodi Manajemen Pendidikan, Fakultas Pascasarjana, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Jl. Kusumanegara 157 Yogyakarta 55165 [umifarah606@gmail.com](mailto:umifarah606@gmail.com).
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Napitupulu, F. D., Sihombing, Y., Hutapea, D. M., Friska, W., & Tambunan, J. J. V. (2024). Penggunaan Media *Canva* Dalam Pengenalan Power Point Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru. *J. Has. Karya Pengabd. Masy*, 2(1), 86-96.
- Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485-2490.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A.R. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*. Malang: CV. Literasinusantara Abadi.
- Saleh, D. R. H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022. [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Sari, D. P., & Nasution, M. F. (2022). *Pengembangan media animasi pembelajaran matematika berbasis video untuk siswa sekolah dasar*. Universitas Negeri Medan. Retrieved from <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/59575>.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suroto, S. (2024). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1-9.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, G., Rosnawati. (2021). *Teoro-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Wajdi, F., Astiswijaya, N., Suandi. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Bandung: Widina Media Utama.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Semarang: Penerbit KBM Indonesia.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik siswa kelas rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851.