

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SISWA SD

Vivi Devi Permatasari, (Universitas PGRI Madiun)

Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, (Universitas PGRI Madiun)

Heny Kusuma Widyaningrum, (Universitas PGRI Madiun)

permatasariv6@gmail.com

Abstract: This research aims to describe the development of animated video learning media based on the Canva application for elementary school students. The subjects of this research were class IV teachers and class IV students at SDN Sidomulyo 01 for the 2023/2024 academic year, totaling 18 students. The instruments of this research are observation, interviews, teacher and student response questionnaire sheets and documentation. The results of the research show that the animated video learning media based on the Canva application was created based on existing needs and potential, the learning media developed in Indonesian language lessons has the learning objective of students being able to interpret and understand the material. So that media is developed so that it can help students in learning. Apart from that, this animated video learning media is efficient to use and easy for students and teachers to use

Keywords: Learning Media, Animation Videos, Elementary School Students

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada siswa SD. Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Sidomulyo 01 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 18 orang siswa. Instrumen penelitian ini adalah observasi, wawancara, lembar angket respons guru dan siswa serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva dibuat berdasarkan kebutuhan dan potensi yang ada, media pembelajaran yang dikembangkan pada pelajaran bahasa indonesia yang memiliki tujuan pembelajaran pada siswa dapat mengartikan dan dapat memahami materi. Sehingga media dikembangkan agar dapat dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran video animasi ini efisien untuk digunakan serta mudah digunakan siswa maupun guru.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Siswa Sekolah Dasar



Copyright ©2024 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat memberikan pengaruh yang positif bagi kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, politik, budaya, maupun pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan wadah agar dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan. Contohnya menggunakan media e-learning untuk media belajar (Anggraeni et al., 2023). Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran di kelas merupakan salah satu aspek utama yang patut diperhatikan. Namun dalam pelaksanaannya tidak jarang ditemui berbagai kendala yang dapat menghambat proses pembelajaran. Inilah yang menjadi tugas berat guru agar bisa menghidupkan suasana belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang baru dan lebih menarik siswa. (Huda, 2020) karena penggunaan TIK dapat membantu guru dalam administrasi dan meningkatkan kualitas pembelajarannya. Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik saat ini yang sudah disebut Generasi.

Media Pembelajaran

(Zahwa & Syafi'i, 2022) bahwa media pembelajaran merupakan beberapa media yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran yang membantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke peserta didik yang menerima pesan atau informasi. Sebagai penyaji atau suatu penyalur pesan, jika pemrograman media tersebut didesain dan dikembangkan dengan baik, maka fungsi dari media tersebut dapat dijalankan meskipun tanpa keberadaan guru.

Menurut (Istiqlal, 2018) Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. Tujuannya membantu mahasiswa dapat belajar secara optimal. (Primaningtyas, 2018) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa pesan yaitu dari pendidik ke peserta didik dalam proses pembelajaran. Media menjadi kunci dalam menciptakan interaksi dalam proses pembelajaran. Pendidik menggunakan sebagai langkah untuk membantu peserta didik dalam menerima pesan dari media pembelajaran

Video Animasi

Dengan adanya media video animasi dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru (Nurdiana et al., 2021) Maka media video animasi memberikan tampilan yang sangat menarik ketika belajar sehingga membuat siswa berkesan.

(Apriansyah, 2020) video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Menurut (Palimbong et al., 2022) Video animasi merupakan lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Menurut (Rahmayanti, 2018) mengemukakan bahwa "Media video animasi artinya media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi.

Menurut (Hadi, 2017) kelebihan lainnya yang dimiliki media video animasi, dapat memenuhi kebutuhan semua siswa yang memiliki karakter belajar yang berbeda-beda (audio, visual, atau audio-visual), dapat menghadirkan peristiwa yang tidak mungkin dialami siswa diluar sekolah seperti melihat terjadinya bencana banjir, gempa bumi, tsunami, dll. Kelebihan tersebut secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. (Zunaida, 2022) kelebihan media video animasi interaktif yang akan diterapkan yaitu media ini animasi sangat cocok untuk sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik siswa SD yang suka gambar-gambar dan menarik. Manfaat media video animasi menurut (Daniati, 2020) dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media video, siswa dapat mengefisienkan waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan real.

Aplikasi Canva

(Junaedi, 2021) Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Canva memang tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi keluaran Adobe seperti Photoshop dan Illustrator, namun Canva merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam kesederhanaannya.

Menurut (Tanjung & Faiza, 2019) kelebihan dalam aplikasi canva, antara lain yaitu:

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis

METODE

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan suatu produk yang berupa media video pembelajaran animasi berbasis aplikasi canva. Peneliti akan menggunakan metode penelitian pengembangan atau dikenal Research and Development (R & D) Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pembuatan produk dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket respons guru, angket respons siswa,

Analisis

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti memperoleh informasi bahwa siswa kurang semangat mengikuti pembelajaran dan kesulitan dalam memahami materi saat pembelajaran. Media yang digunakan guru pada saat pembelajaran dengan menggunakan buku paket saja. Sehingga siswa merasa cepat bosan dan jenuh. Guru menjelaskan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan media yang berbasis teknologi seperti menggunakan LCD proyektor, karena siswa merasa senang apabila menonton video pembelajaran yang berisi suara dan gambar

yang menjelaskan materi dari pembelajaran. Peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang berisi suara dan gambar dengan media video animasi untuk menciptakan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi

Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian menggunakan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Kelima tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis digunakan untuk memperoleh informasi mengenai masalah yang mendasar yang melatarbelakangi dikembangkannya media pembelajaran video animasi. Tahapan pertama yang dilakukan peneliti yaitu analisis. Peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk melakukan analisis siswa, analisis situasi, dan analisis kurikulum. Proses analisis menghasilkan informasi bahwa siswa di kelas IV merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia saat pembelajaran karena saat pembelajaran hanya menggunakan bantuan buku paket bahasa Indonesia, kurikulum yang digunakan yaitu menggunakan Kurikulum Merdeka.

2. *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat produk media pembelajaran, sehingga dapat masuk dalam tahap desain. Pada tahap akan terfokus pada perancangan produk yang akan dibuat.

Peneliti menyiapkan materi yang akan digunakan dalam isi media, materi yang digunakan yakni tema lihat sekitar materi rambu-rambu lalu lintas. Sumber yang digunakan peneliti adalah buku paket siswa, buku guru serta animasi dan gambar. Kerangka isi media video animasi berisi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, ice breaking, materi pembelajaran, teks deskripsi dan soal evaluasi. Instrumen yang digunakan untuk menghasilkan data yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi bernama Canva. Desain gambar yang digunakan dalam pembuatan produk media animasi menggunakan sumber gambar dari internet dan juga yang tersedia di dalam aplikasi canva. Gambar dan animasi yang ada pada media bertujuan membuat tampilan semakin menarik. Tahapan ketiga, peneliti melakukan pengembangan dimana peneliti mengembangkan perancangan sebelumnya. Media video animasi terdiri dari cover media yang berisi judul materi, ice breaking, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, teks deskripsi, dan soal evaluasi. Setelah selesai proses pembuatan media video animasi berbasis canva, selanjutnya dilakukan validasi oleh para Ahli Validasi dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian yang diberikan oleh validator dipergunakan sebagai acuan dalam memperbaiki media sebelum diujicobakan kepada siswa. Setelah lakukan perbaikan, media diujicobakan kepada siswa.

4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap implementasi peneliti menggunakan media video animasi berbasis canva yang telah direvisi sesuai masukan dan saran dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan uji coba. Penerapan produk dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan media video animasi berdasarkan respon guru dan siswa kelas IV. Tahapan keempat, penerapan diawali dengan kegiatan persiapan guru dan siswa. Peneliti melakukan proses persiapan guru dan siswa dengan menyampaikan apa saja yang diperlukan dalam proses penerapan media. Kegiatan penerapan media dilakukan dengan menampilkan

media video animasi melalui LCD proyektor . Setelah penayangan media video animasi, peneliti membagikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon dari penggunaan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.



5. Evaluasi

Pada penelitian pengembangan menggunakan Teknik evaluasi formatif, yang sesuai dengan rumusan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran video animasi. Tahapan kelima, evaluasi dilakukan peneliti berdasarkan hasil validator, respon guru dan siswa berupa hasil angket, komentar dan saran sebagai referensi untuk perbaikan media agar menjadi lebih baik atau layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui uji validasi oleh para ahli. Uji validasi dilakukan pada tanggal 22 Mei 2024 oleh para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa

Tabel 4.3 Rata-rata Validasi Ahli

| Ahli | Skor | Kategori Kelayakan |
|--------------------|-------|--------------------|
| Media Pembelajaran | 91,4% | Sangat Layak |
| Materi dan Bahasa | 85% | Sangat Layak |
| Rata-rata skor | 88,2% | Sangat Layak |

Hasil validasi yang dilakukan kedua ahli mendapatkan validitas gabungan yang diperoleh sebesar 88,2% sehingga termasuk kategori sangat layak sehingga media sudah layak untuk diujicobakan lebih lanjut kepada pengguna untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan respon pengguna. Setelah dilaksanakan uji coba selanjutnya peneliti melakukan implementasi atau penerapan kepada guru dan siswa kelas IV SDN Sidomulyo 01 dilakukan pada tanggal 28 Mei 2024. Peneliti menggunakan media video animasi berbasis canva pada siswa sekolah dasar kelas IV yang telah dikembangkan dan direvisi berdasarkan saran dari validator untuk diimplementasikan kepada 18 siswa kelas IV. Peneliti mempersiapkan keperluan untuk menerapkan media video animasi berbasis canva kepada guru dan siswa dengan membawa lembar angket respons serta menyiapkan video animasi yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil angket respon guru diperoleh persentase 98% dan masuk kriteria sangat layak. Video animasi pembelajaran ini menerima tanggapan yang sangat positif. Penggunaan animasi membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Media video animasi ini juga efektif digunakan saat pembelajaran, soal dalam video animasi lebih menarik karena siswa langsung melihat ke layar proyektor. Guru kelas memberikan masukan bahwa media pembelajaran video

animasi berbasis canva pada materi rambu-rambu lalu lintas inovatif dan menarik media sudah dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa ada revisi.

Setelah dilakukan perhitungan pada angket respons siswa yang telah dibagikan kepada 18 siswa kelas IV SDN Sidomulyo 01, diperoleh hasil dari rata-rata sebesar 98,8%. Hasil perhitungan persentase tersebut menunjukkan bahwa, video animasi pembelajaran ini mendapat tanggapan yang sangat positif. Banyak siswa merasa bahwa video ini membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian setelah diuji cobakan media pembelajaran video animasi dikelas didapatkan data bahwa guru dan siswa tertarik untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media video animasi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada kemampuan membaca teks deskripsi kelas IV SD. Pengembangan produk yang dilakukan berupa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva yang dibuat oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi warna dan arti rambu-rambu lalu lintas. Video animasi yaitu penggabungan dari media audio dan visual yang ditujukan untuk menarik perhatian siswa, mampu menyajikan objek secara mendetail dan membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva.

Guru memberikan penilaian positif terhadap media video pembelajaran animasi, menyatakan bahwa media ini layak digunakan dalam proses belajar-mengajar. Mereka mengamati bahwa animasi mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi warna dan arti rambu-rambu lalu lintas. Selain itu, penggunaan visual dan audio yang berkualitas tinggi dalam video animasi dinilai efektif dalam mempertahankan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Selain itu, siswa juga menilai bahwa media video pembelajaran animasi mempermudah mereka dalam mengingat materi yang disampaikan. Animasi yang disertai dengan penjelasan yang jelas dan terstruktur membantu mereka untuk fokus dan mengikuti alur pembelajaran dengan lebih baik. Secara keseluruhan, respons siswa menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Bagi seorang pendidik, pesatnya perkembangan teknologi merupakan peluang yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan suatu inovasi dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh (Amita Tri Prasasti & Dewi, 2020) inovasi adalah sebuah perubahan atau sebuah pemikiran baru dan cemerlang yang menghasilkan produk bisa berupa teknologi yang diterapkan untuk memecahkan persoalan juga memperbaiki keadaan dalam pendidikan.

Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan yaitu dengan dibuatnya media pembelajaran video animasi. Hal tersebut didukung oleh pendapat Menurut (Rohma & Sholihah, 2021) pembelajaran yang menggunakan media sebagai alat atau media memiliki tujuan khusus yang ingin dicapai. Setelah selesai proses pembuatan media video animasi berbasis canva, selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli validasi dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian yang diberikan oleh validator dipergunakan sebagai acuan dalam memperbaiki media sebelum diujicobakan kepada siswa. Setelah lakukan perbaikan, media diujicobakan kepada siswa.

Hasil dari uji coba menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran karena di dalam video animasi ini menampilkan materi dengan cara yang menarik dan interaktif. Selain itu, video animasi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika merasa tertarik dengan cara penyampaian materi, mereka cenderung lebih aktif dalam belajar dan lebih sedikit mengalami kebosanan. Animasi yang disertai dengan narasi yang jelas dan background yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Penggunaan karakter atau cerita dalam animasi juga dapat membuat pembelajaran lebih relevan dan mudah dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga meningkatkan keterhubungan emosional dan kognitif mereka dengan materi yang dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dari analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva kelas IV SD dibuat berdasarkan kebutuhan dan potensi yang ada, media pembelajaran yang dikembangkan pada pelajaran bahasa indonesia materi warna dan arti rambu-rambu lalu lintas yang memiliki tujuan pembelajaran pada siswa dapat mengartikan dan dapat memahami materi warna dan arti rambu-rambu lalu lintas sehingga media dikembangkan agar dapat dapat membantu siswa dalam pembelajaran untuk memahami materi, selain media mudah dan efisien untuk digunakan serta mudah digunakan siswa maupun guru.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amita Tri Prasasti, P., & Dewi, C. (2020). Pengembangan Assesment of Inovation Learning Berbasis Revolusi Industri 4.0. untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 66. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24280>
2. Anggraeni, M. D., Mucharromah, R., Taqiyya, B. Z., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Perkembangan Teknologi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. FKIP E-PROCEEDING, 1-5.
3. Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
4. Daniati, N. T. (2020). Video Referensi Sebagai Solusi Pembelajaran Animasi 3D Di Tengah Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.128>
5. Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121-125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
6. Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
7. Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
8. Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>

9. Nurdiana, A. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1554. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.839>
10. Palimbong, yunita wulandari, Laia, A., & Ndruru, K. (2022). PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI BAHASA JERMAN SISWA KELAS XII SMAN 11 MAKASSAR. *KOHESI : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 52–63. <https://doi.org/10.57094/koehesi.v2i2.430>
11. Primaningtyas, M. (2018). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ihtimam*, 1(1). <https://doi.org/10.36668/jih.v1i1.156>
12. Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
13. Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
14. Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
15. Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
16. Zunaida, D. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Pada Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April*, 833–842.