



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 4, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2024
 Reviewed : 04/12/2024
 Accepted : 11/12/2024
 Published : 28/12/2024

Fatimah Sihombing¹
 Zainuddin M²

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 173243 AEK BOTIK T.A. 2023/2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kelayakan, Kepraktisan dan keefektivitasan produk Video Animasi berbasis *Canva* Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik T.A. 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)* Model ADDIE yakni *Anlaysia, Desain, Developmen, Implementation, Evaluation*. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SD Negeri Aek Botik. Sedangkan instrumen atau alat pengumpulan datanya adalah observasi, angket, wawancara dan tes. Hasil penelitian ini adalah Video Animasi Berbasis *Canva* dengan meliputi 4 aspek yakni : penilaian terhadap aspek kelayakan isi materi dengan hasil presentase 85% (Valid/Layak Digunakan). Aspek kelayakan tampilan desain teknologi dengan presentase 86% (Valid/Layak Digunakan). Aspek soal dengan presentase 95% (Valid/Layak Digunakan). Aspek praktikalitas 93,3% (Valid/Layak Digunakan). Berdasarkan hasil uji kelayakan, kepraktisan dan keefektivitasan produk ini maka dapat disimpulkan bahwa Video Animasi Berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS ini sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan

Kata Kunci: Video Animasi, Berbasis Canva, IPAS, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to determine the Feasibility, Practicality and Effectiveness of Canva-Based Animation Video Products for Science Learning for Grade IV of SD Negeri 173243 Aek Botik Academic Year 2023/2024. Thesis. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, 2024. The method used in this study is the Research and Development (R&D) ADDIE Model method, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of the study were grade IV students of SD Negeri Aek Botik. While the instruments or data collection tools were observation, questionnaires, interviews and tests. The results of this study are Canva-Based Animation Videos covering 4 aspects, namely: assessment of the feasibility aspect of the material content with a percentage result of 85% (Valid/Suitable for Use). The feasibility aspect of the technology design display with a percentage of 86% (Valid/Suitable for Use). The question aspect with a percentage of 95% (Valid/Suitable for Use). The practicality aspect is 93.3% (Valid/Suitable for Use). Based on the results of the feasibility test, the practicality and effectiveness of this product, it can be concluded that the Canva-Based Animation Video in this science learning is very feasible, practical and effective to use

Keywords: Animated Video, Canva Based, Science, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan potensi sumber daya manusia siswa dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Guru harus memiliki pengetahuan yang luas tentang siswa, materi kurikulum atau ilmu pengetahuan, organisasi kelas, dan penguasaan pendekatan pembelajaran.

^{1,2}) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
 email: FatimahSihombing20@gmail.com¹, zmuchtar@unimed.ac.id²

Ciri khas dari Kurikulum Merdeka yaitu adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Namun, kajian dalam topik Kurikulum Merdeka belum secara menyeluruh dilakukan lantaran keberadaannya yang masih belum genap satu tahun. Salah satu topik penelitian yang belum dikaji adalah tentang adanya mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka, yaitu IPAS. (Suharto, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 173243 Aek Botik,terkhusus di kelas IV, sebelum dilakukannya proses belajar mengajar peneliti melihat siswa berdoa bersama-sama dan setelah itu siswa memberi salam kepada guru. Setelah memberi salam, perwakilan siswa mengambil buku dari kantor dan dibagikan kepada seluruh siswa di dalam kelas dalam kegiatan pembelajaran ditemukan beberapa hal terkait dengan pembelajaran IPAS materi tentang “Gaya di Sekitar Kita”. Pelaksanaan pembelajaran IPAS di SD kurang terlaksana dengan maksimal. Beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 173243 Aek Botik berdasarkan hasil wawancara guru menjelaskan bahwa siswa tidak terlalu tertarik pada metode pembelajaran yang konvensional yaitu ceramah. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari IPAS terletak pada materi Gaya di Sekitar Kita. Materi yang diberikan sulit dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas,tentunya hal ini menjadi suatu yang harus segera diselesaikan.Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan video animasi berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS materi Gaya Disekitar Kita.Videopembelajaran berbasis *Canva* memiliki keunggulan seperti dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dari banyak fitur yang ditawarkan di dalamnya sehingga siswa tertarik untuk belajar.Guru mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa. Keuntungan utamanya adalah semua siswa dapat menggunakan *platform* ini secara gratis tanpa penawaran dan batasan waktu.Fitur desain yang mudah digunakan dan akses mudah bagi siswa. Pembelajaran menggunakan media*Canva* dikatakan efektif karena media tersebut bisa diakses menggunakan *handphone*.Pada media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini terdapat soal,gambar, animasi, dan *backsound*.Oleh karena itu, media ini dapat dikatakan menarik perhatian, meningkatkan minat belajar,motivasibelajar.

Video pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara audio dan visual untuk menyampaikan suatu topik pelajaran. Terdapat berbagai macam format video pembelajaran yang dapat guru pintar gunakan.Setiap pendidik hendaknya dapat memahami dan melakukan kegiatan inovasi dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas proses pembelajaran,terutama dalam pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini,siswa belajar apa saja,kapan saja sertadimana saja sesuai dengan minat dan gaya belajarnya, dalam konteks inipendidik bukan lagi satu-satunya sumber belajar,melainkan pembentuk pembelajaran. Pendidik perlu memahami apa yang diperlakukan untuk mendukung pembelajaran atau materi tertentu.”Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara rinci meliputi Desain(TIK)dapat bermanfaat secara optimal dalam pengembangan atau produksi,pemanfaatan,meningkatkan kualitas dan produktivitas pengelolaan,dan evaluasi”.Sesuai dengan pembelajaran.Hal yang baru diterapkan konsepberikut ini adalah strategi sistematis untuk dan prinsip teknologi pembelajaran (Akbar, et al.,2023).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan serta dipaparkan di atas, maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 173243”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3)*Development*, (4)*Implementation*, dan (5)*Evaluation* Penelitian ini

dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik Jl. Sipirok Tarutung, Setia, Kec. Pahae Jae, Kab. Tapanuli Utara, Prov. Sumatra Utara. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik dengan jumlah siswa 15 orang yang terdiri dari 12 orang perempuan dan 3 orang laki-laki. Sedangkan yang menjadi objek dari penelitian ini ialah video animasi berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS, T.A. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi. Teknik analisis penelitian ini adalah Analisis data kelayakan produk, Analisis Keefektifan Produk, Analisis Kepraktisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik. Penelitian ini menggunakan model ADDIE analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Adapun hasil yang diperoleh dari langkah-langkah di atas adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Pada tahapan ini analisis kebutuhan, peneliti melakukan observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Tahap analisis ini diperlukan untuk menentukan masalah yang dihadapi oleh siswa kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Indah Rahma Gultom S.Pd bahwa pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, pembelajaran IPAS dengan materi gaya disekitar kita kurang maksimal dan guru hanya menggunakan media cetak sehingga kurangnya variasi dalam pembelajaran.

Tahapan karakteristik peserta didik SD Negeri 173243 Aek Botik melalui kemampuan akademik, perkembangan kognitif, dan kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik diperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajaran kurang mendukung peserta didik untuk mengungkapkan hasil pemikirannya. Dari hasil wawancara tersebut maka peserta didik membutuhkan prangkat pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS materi gaya disekitarku pada bagian magnet benda yang ajaib.

Konsep yang digunakan pada tahap ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar berdasarkan pembelajaran IPAS mengarahkan siswa untuk mempelajari bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan.

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pembelajaran yang didasarkan analisis materi maupun analisis kurikulum. Adapun hasil penelitian oleh para ahli dapat dilihat pada beberapa tabel berikut ini

b. Tahap Perancangan

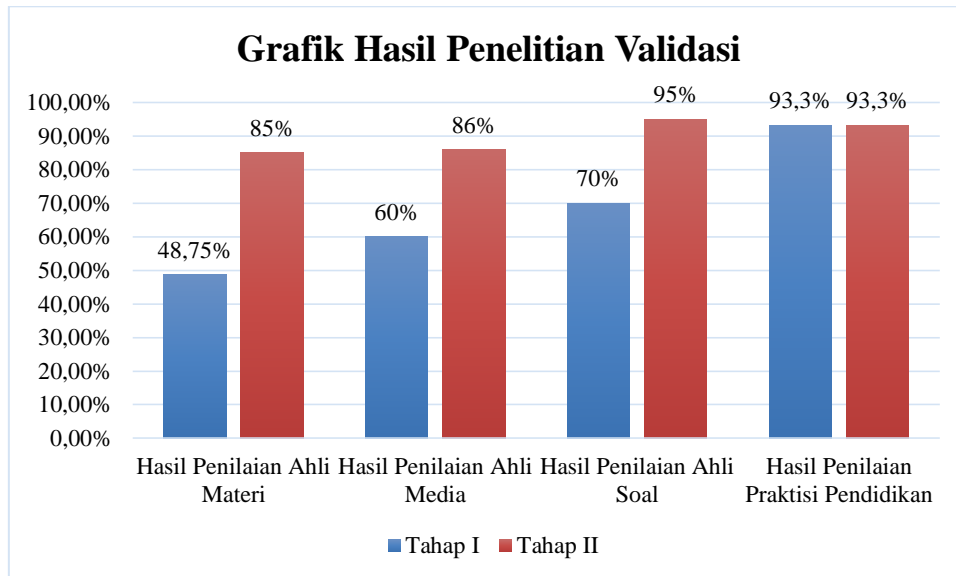
Setelah mengetahui permasalahan yang telah diuraikan diatas maka bahan ajar akan disusun dengan materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pengumpulan konten media dilakukan dengan cara mengunduh desain yang telah tersedia pada aplikasi *canva* desain yang telah di sediakan merupakan desain yang bisa di ubah-ubah oleh penggunaanya tentu menjadi desain yang diinginkan dan lebih menarik. Pada desain media pembelajaran ada beberapa poin penting yaitu: 1) penyajian informasi, 2) manfaat media, 3) kegunaan media dan 4) kemudahan media

c. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan terbagi menjadi dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *development testing*. Peneliti melakukan validasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media, ahli materi dan ahli soal. Adapun validator dari produk ini adalah Dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan sebagai validator Ahli Soal dan Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan sebagai validator Ahli Media/Desain juga Dosen Fakultas Ilmu sebagai Validator Ahli Materi. Adapun hasilnya sebagai berikut:

1. Setelah dilakukan penghitungan pada angket yang diberikan oleh ahli menghasilkan skor 48.75% dengan kriteria "Cukup Layak" dengan adanya melakukan revisi dari saran yang

- dilakukan oleh validator. Setelah dilakukan perhitungan pada angket yang diberikan oleh ahli menghasilkan skor 85% dengan kriteria “Sangat Layak” tidak ada melakukan revisi.
- Setelah melakukan penghitungan pada angket yang diberikan oleh ahli menghasilkan skor 60% dengan kriteria “Layak” dengan adanya melakukan revisi dari saran yang diberikan validator. Setelah dilakukan penghitungan pada angket yang diberikan oleh ahli menghasilkan skor 86% dengan kriteria “Sangat Layak” tidak melakukan revisi



Grafik 1. Hasil Penilaian Validasi

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Produk




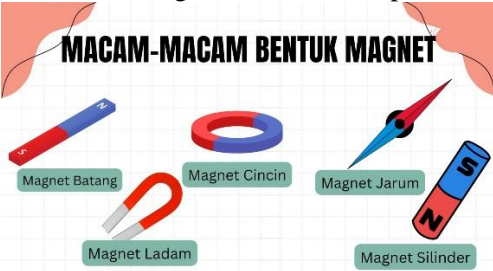


NO	VALIDATOR	NAMA	PRESENTASE AKHIR	KATEGORI
1	Ahli Materi	Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd	85%	Sangat Layak
2	Ahli Media/Desain	Dr.Winara, S.Si., M.Pd	86%	Sangat Layak
3	Ahli Soal	Suyit Ratno, M.Pd	95%	Sangat Layak
4	Ahli Praktisi Pendiidkan Guru Kelas IV	Rahma Indah, S.Pd	93,3%	Sangat Layak
RATA-RATA PRESENTASE			$\frac{85 + 86 + 95 + 93,3}{4} = 359,3 = 89,8\%$	
KATEGORI			Sangat Layak	

Dari tabel di atas, peneliti menyimpulkan hasil presentase valid produk secara keseluruhan adalah 89,8% dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hal tersebut menyatakan bahwa bahan ajar video animasi berbasis canva ini dinyatakan valid dan praktis dari berbagai komponen yang telah divalidasi.

1) Revisi Produk

Revisi ini bertujuan untuk mengurangi kesalahan-kesalahan yang terdapat pada media dan menjadikan media pembelajaran tersebut layak terdapat pada media dan menjadikan pembelajaran tersebut layak digunakan. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli soal dan ahli praktisi pendidikan dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Gerakan kalimat terlalu cepat</p> <p>APA ITU MAGNET</p> <p>Magnet adalah suatu benda yang mampu menarik benda lain disekitarnya yang memiliki sifat khusus.</p> 	<p>Gerakan kalimat tidak terlalu cepat</p> <p>APA ITU MAGNET</p> <p>Magnet adalah suatu benda yang mampu menarik benda lain disekitarnya yang memiliki sifat khusus.</p> 
<p>Gambar magnet tidak terlalu rapat</p> <p>MACAM-MACAM BENTUK MAGNET</p> 	<p>Gambar magnet tidak rapat dan</p> <p>MACAM-MACAM BENTUK MAGNET</p> 
<p>Latihan soal terlalu kecil</p> <p>SOAL ESSAY</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Apa itu magnet? 2 menurut mu, apakah semua benda mempunyai gaya magnet? Berikan penjelasan mu dengan tepat! 3 Magnet memiliki beberapa sifat, sebutkan sifat apa saja yang terdapat pada magnet! 	<p>Latihan soal tidak terlalu kecil</p> <p>SOAL ESSAY</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Apa itu magnet? 2 menurut mu, apakah semua benda mempunyai gaya magnet? Berikan penjelasan mu dengan tepat! 3 Magnet memiliki beberapa sifat, sebutkan sifat apa saja yang terdapat pada magnet! 

2) Tahap Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan dengan cara tes berupa pretest dan posttest yang dapat mengukur keefektifan bahan ajar sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar. Soal tes berupa soal pilihan berganda dengan jumlah 40 soal. Hasil pretest dan posttest dengan menggunakan bahan ajar video animasi berbasis canva pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa presentase nilai pretest 61% dengan kriteria “Kurang Efektif” sedangkan nilai posttest 86,2% dengan kriteria “Sangat Efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest lebih bagus dibandingkan dengan nilai pretest. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahan video animasi berbasis canva pada pembelajaran IPAS pada kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Pembahasan

Produk akhir yang dikembangkan dari penelitian ini adalah bahan ajar video animasi berbasis Canva pada pembelajaran IPAS materi gaya disekitarku bagian magnet benda yang ajaib kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik. Proses pengembangan bahan ajar video animasi berbasis animasi canva menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi peneliti berdasarkan

kebutuhan penelitian. Tahapan model pengembangan ADDIE ini meliputi tahapan yaitu: analysis (analisis), Design (mendesain), Development (mengembangkan), implement (menerapkan), Evaluate (Mengevaluasi).

Media pembelajaran video animasi berbasis *canva* dikembangkan untuk membantu siswa kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik dalam memahami materi IPAS materi gaya disekitarku pada bagian magnet benda yang ajaib, telah selesai dikembangkan melalui tahap penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* sudah melalui proses validasi ahli materi, ahli media, ahli soal, ahli praktisi pendidikan dan uji coba lapangan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Suatu produk dalam pengembangan media pembelajaran dikatakan layak untuk diuji coba dan tidak revisi apabila mencapai presentase minimal 61-80% dengan kualifikasi kelayakan “Layak” dan presentase maksimal 90-100% dengan kualifikasi kelayakan “Sangat Layak”.

Media pembelajaran video animasi berbasis *canva* telah mendapatkan kualifikasi yang sangat baik, sesuai dengan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai presentase 85% yang berarti media pembelajaran memiliki kualifikasi Sangat layak dan tidak perlu revisi. Dari ahli media diperoleh nilai presentase 86% yang berarti memiliki kualifikasi Sangat Layak dan tidak perlu revisi. Dari ahli soal diperoleh nilai presentase 95% yang berarti memiliki kualifikasi Sangat Layak dan tidak perlu revisi dan dari ahli praktisi pendidikan diperoleh nilai 93,3% yang berarti memiliki kualifikasi Sangat Layak dan tidak perlu revisi. Maka dapat dirata-ratakan mencapai 89,8% yang berarti memiliki kualifikasi Sangat Layak.

Dalam penerapan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* SD Negeri 173243 Aek Botik dilakukan uji coba *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas IV diperoleh nilai *posttest* lebih bagus dari pada *pretest*. Nilai *pretest* adalah nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran sedangkan *posttest* adalah nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *canva*.

Adapun peneliti terdahulu yaitu Zulfa Raudhotul Jannah, Hary Soedarto Harjono dan Irma Suryani Tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Pembelajaran Menulis Teks Prosedur”, menjelaskan bahwa video pembelajaran menulis teks prosedur berbasis aplikasi *canva* “Sangat Layak” digunakan pada saat proses pembelajaran dimana peneliti sudah melakukan penelitian tersebut dan mendapatkan nilai 74% dari ahli materi, dan 93,3% dengan kategori sangat baik dari ahli media. Indah Auliya Agustiningrum, Pinkan Amita Tri Prasasti dan Ivayuni Listiani (2023) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media video animasi “Sangat Layak”, dapat dilihat dari uji coba lapangan dengan 19 siswa dengan presentase 96,8% dan mendapatkan nilai rata-rata oleh tiga ahli.

SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir pada media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS Materi Gaya Disekitarku kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS materi Gaya Disekitarku kelas IV. Pengembangan ini telah menghasilkan tingkat validasi kriteria kelayakan media pembelajaran dari para validator
2. Hasil penelitian terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *canva* oleh ahli materi diperoleh nilai presentase 85% dengan kriteria “Sangat Layak” yang berarti media tersebut layak digunakan dan tidak perlu revisi. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Layak” dan tidak perlu revisi. Hasil validasi oleh ahli soal memperoleh presentase 95% dengan kriteria “Sangat Layak” dan tidak perlu revisi. Dan hasil penelitian terhadap praktisi Pendidikan oleh guru memperoleh presentase 93,3% dengan kriteria “Sangat Layak” dan tidak perlu revisi.
3. Perolehan hasil penerapan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik hasilnya dapat dilihat dari tes pencapaian hasil *pretest* dan *posttest*. Perolehan nilai *posttest* mencapai 86,2% dibandingkan

dengan nilai hasil pretest 60% sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Akbar, A., Wahid, A., Bahri, S., Ansar, A., & Nur, A. (2023). Penerapan Sistem Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Nasional. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1), 119-130.
- Al thabany, Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran: Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arikunto S. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka. Cipta
- Asfiyati, F. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa (Penelitian Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Aqib, Z. (2020). *Bimbingan dan Konseling*. Yrama Widya.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & MF, D. S. Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 103-108.
- Bahij, S., Adekunle, S. K., Al-Osta, M., Ahmad, S., Al-Dulaijan, S. U., & Rahman, M. K. (2018). Numerical investigation of the shear behavior of reinforced ultra-high-performance concrete beams. *Structural Concrete*, 19(1), 305-317.
- Budi, S. S. (2018). Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Prakarya dan Kewirausahaan dengan Metode Pemberian Tugas (Resitasi) di Kelas XIIK MAN Wates I Kabupaten Kulon Progo. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 51-62.
- Djamarah, Bahri, A & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fauziyah, N. (2014). Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X Tgb 3 Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 3.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajaran*. (Jakarta : PT.Bumi Aksara).
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology. 1. 1-4.
- 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.
- Karwono dan Mularsih, Heni. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Maisarah, M., Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44-48.
- Norris, S. L., et al. (2009). Increasing Diabetes Self-Management Education in. Community Settings. *Am J Prev Med*. Volume 22 (4S): p. 39-66
- Samatowa, (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* , Jakarta Barat: PT Indeks.
- Shalahuddinta, A. (2014). Pengaruh pendidikan keuangan di keluarga, pengalaman bekerja dan pembelajaran di perguruan tinggi terhadap literasi keuangan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2).
- Setyosari, P. (2009). *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*. Malang: Panitia Sertifikasi Guru Rayon.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia
- Sudirman & Juarsih, C. (2014). *Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran yang mendidik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian: Kualitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suharto, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Siswa SD Terhadap Bahan Ajar Bahasa Inggris Berbasis Budaya Lokal Sunda. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 15(2).
- Suharyono, E., & Rosnawati, R. (2020). Analisis buku teks pelajaran matematika smp ditinjau dari literasi matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 451-462.
- Suparman, Atwi. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*.
- Tala, S., & Vesterinen, V. M. (2015). Nature of science contextualized: Studying nature of science with scientists. *Science & Education*, 24, 435-457.
- 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), 79-85.
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqlal: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Waldrip, B., Prain, V., & Carolan, J. (2010). Using multi-modal representations to improve learning in junior secondary science. *Research in science education*, 40, 65-80.
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka
- Yani, A., Arsyad, A., Syamsudduha, S., & Arifuddin, S. (2018). Pelaksanaan Quality Control Proses Pembelajaran Pada Pascasarjana Universitas Islam Negeri (Uin) Alauddin Makassar. *Jurnal Diskursus Islam*, 6(3), 579-600.
- Zimmerman, D. H. (2017). The practicalities of rule use. In *Everyday Life* (pp. 220-238). Routledge