



Amelia Septiani Rizki¹
 Anggita Putri Irawan²
 Annisa Risky Larasati³
 Hafidz Ahmad
 Fahrizy⁴
 Hapsari Azzahra⁵
 Hafiziani Eka Putri⁶

DESKRIPSI PENERAPAN PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS IV DI SDN 6 NAGRIKALER PURWAKARTA

Abstrak

Pembelajaran pecahan di sekolah dasar masih menghadapi masalah rendahnya minat dan pemahaman siswa akibat penggunaan media yang kurang menarik. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya media interaktif yang mampu memvisualisasikan konsep matematika secara lebih konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas IV SDN 6 Nagrikaler Purwakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, aktif dalam diskusi dan kuis interaktif, serta mampu memahami konsep pecahan secara konkret dibandingkan pembelajaran konvensional. Media ini juga mendukung pengembangan keterampilan digital dan kerja sama antar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan demikian, media video animasi berbasis Canva dapat dimanfaatkan untuk mendorong pengembangan media pembelajaran serta mengoptimalkan penggunaan aplikasi canva dalam menghasilkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif bagi peserta didik.

Kata Kunci: Video Animasi, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Pecahan, Sekolah Dasar

Abstract

Fraction learning in elementary schools still faces problems of low student interest and understanding due to the use of uninteresting media. This gap shows the need for interactive media that can visualize mathematical concepts more concretely. This study aims to describe the application of Canva-based animated video learning media on student interest and learning outcomes in fraction material in grade IV at SDN 6 Nagrikaler Purwakarta. The study used a descriptive qualitative approach with 32 students as respondents. Data were collected through observation, interviews, and documentation of learning activities. The results showed that Canva-based animated videos were able to increase students' interest in learning, activity, and understanding of fractions. Students were more motivated to participate in learning, active in discussions and interactive quizzes, and able to understand the concept of fractions more concretely than in conventional learning. This media also supported the development of digital skills and cooperation among students. These findings confirm that the use of Canva-based animated videos is an effective, interesting, and interactive alternative learning medium to improve the quality of mathematics learning in elementary schools. Thus, Canva-based animated videos can be used to encourage the development of learning media and optimize the use of the Canva application in producing active, creative, and innovative learning for students.

Keywords: animated Video, Learning Media, Learning Interest, Fractions, Elementary School

^{1,2,3,4,5,6)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
 email: ameliaaasep@upi.edu, anggita5454@upi.edu, annisariskky076@upi.edu,
 hafidzfahrizy5@upi.edu, hapsari.azzahra@upi.edu, hafizianiekaputri@upi.edu

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sudah dengan signifikan merubah banyak aspek masyarakat, mencakup pendidikan. Pengembangan materi pembelajaran digital, yang semakin populer dalam proses pendidikan di semua tingkatan, merupakan contoh dampak relevan dari terobosan teknologi ini. Media pembelajaran adalah alat dan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengetahuan tambahan, mengubah perspektif, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang (Alifah dkk., 2023). Media pembelajaran digital menawarkan kemudahan dalam penyampaian materi pelajaran secara interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam. Dengan kemajuan ini, proses belajar mengajar seharusnya dapat berlangsung lebih efektif karena mampu menjembatani kesulitan siswa dalam memahami konsep yang abstrak dan rumit melalui visualisasi dan simulasi yang memadai.

Namun, masih kerap dijumpai beberapa sekolah yang belum menerapkan pembelajaran berbasis digital dan masih menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan observasi yang kami lakukan di SDN 6 Nagrikaler yang terletak di kecamatan Nagrikaler kabupaten Purwakarta provinsi Jawa Barat sebelum penerapan media pembelajaran digital berbasis video animasi, proses pembelajaran sebagian besar masih menggunakan buku dan papan tulis. Hal ini dinilai kurang efektif pada tahap belajar pembelajaran berlangsung sebab mereka tidak bisa fokus sepenuhnya pada teori yang disampaikan. Menurut Saadah dkk. (2025), salah satu kendala utama dalam pembelajaran konvensional adalah tantangan dalam memberikan perhatian yang khusus kepada masing-masing murid, yang bisa menurunkan tingkat partisipasi siswa secara keseluruhan. Penerapan sistem belajar konvensional kurang mampu menaikkan prestasi belajar siswa sebab sering kali tidak efektif. Hal ini bisa menimbulkan kebosanan pada siswa dan mengakibatkan kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Seprie, 2024; Wahyuni & Wiratsiwi, 2025; Susanti, dkk. 2024) Selain itu, pembelajaran konvensional juga kurang menarik dan kurang membangkitkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif sebagai kebutuhan utama dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kemajuan dalam pengetahuan dan teknologi mendorong pendidikan untuk mampu mengembangkan keahlian abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kerja sama, berkomunikasi, dan berkreasi (4C) (Karna dkk., 2025). Contoh media pembelajaran digital yang bisa dipakai yakni video animasi. Pemanfaatan video animasi pada tahap pembelajaran bisa menumbuhkan ketertarikan peserta didik serta mempermudah mereka dalam memahami materi, sehingga berdampak pada capaian belajar. Hasil belajar dan minat belajar merupakan dua aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi sekaligus menumbuhkan minat belajar mereka.

Dalam konteks pembelajaran matematika, materi pecahan seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa sekolah dasar. Pecahan yang bersifat abstrak memerlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat memahami konsep secara mendalam dan menyeluruh. Video animasi dari canva menjadi alternatif yang menjanjikan karena mampu menyajikan konsep abstrak secara visual, interaktif, dan kontekstual. Menurut Dewi dkk. (2024), penggunaan video animasi dari Canva bisa menaikkan hasil belajar matematika karena menampilkan konsep abstrak dalam bentuk visual yang konkret dan mudah dipahami. Penggunaan Canva saat belajar matematika di sekolah dasar semakin menarik perhatian karena materi yang biasanya abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selama ini, banyak siswa kesulitan menangkap konsep matematika yang hanya disampaikan melalui buku atau papan tulis. Melalui Canva, guru dapat menghadirkan media pembelajaran beragam mulai dari lembar kerja interaktif, poster berwarna, hingga infografis yang memvisualisasikan konsep secara jelas dan menarik. Hal ini memungkinkan siswa melihat matematika dari berbagai perspektif, sehingga mereka lebih cepat memahami inti materi. Aplikasi Canva dapat membantu membuat pembelajaran matematika lebih kreatif dan menarik, terutama melalui pemakaian media berbasis audio visual, sekaligus menaikkan dorongan juga minat belajar siswa (Suci dkk., 2025; Fitri dkk., 2024; Wijayanti dkk., 2024).

Selain itu, media yang dibuat dengan Canva dapat disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa. Guru dapat mengatur tingkat kesulitan, warna, dan tampilan visual agar sesuai

dengan kebutuhan setiap anak. Tampilannya yang bagus juga diwarnai, keadaan kelas lebih menarik, serta siswa pun lebih termotivasi untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Media visual yang memikat juga mendorong siswa untuk lebih penasaran, bertanya, dan mencoba menyelesaikan soal dengan cara mereka sendiri.

Penggunaan Canva bukan hanya memperdalam penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan keketerampilan digital siswa. Mereka belajar memanfaatkan teknologi secara kreatif dan bermanfaat, sehingga kemampuan literasi digital mereka berkembang bersamaan dengan pemahaman matematika. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, menarik, dan bernilai edukatif. Penerapan Canva menjadikan tahap belajar matematika menjadi lebih hidup, inovatif, juga sejalan pada tuntutan peserta didik di era digital. Berlandaskan penjabaran permasalahan tersebut, peneliti mendapatkan jika aktivitas belajar yang dilaksanakan guru masih didominasi dengan menerapkan metode pengajaran lama, seperti penggunaan papan tulis, buku cetak, dan buku catatan. Cara tersebut belum mampu meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa dalam belajar. Dengan demikian, guru perlu menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif, efektif, dan mampu menarik perhatian peserta didik. Rendahnya motivasi belajar siswa menunjukkan perlunya media yang lebih menarik, dinamis, dan dapat menguatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media video animasi dinilai memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan serta semangat belajar peserta didik, terutama pada materi pecahan yang sering dianggap sulit dan abstrak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 6 Nagrikaler, serta menilai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar pada materi pecahan.

METODE

Pengkajian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif guna menjabarkan dampak media pembelajaran video animasi yang disusun melalui Canva pada minat juga temuan belajar siswa kelas IV pada materi pecahan. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi pengalaman belajar siswa secara menyeluruh serta menekankan perubahan perilaku, keaktifan, dan pemahaman selama proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SDN 6 Nagrikaler, Purwakarta, dengan 32 siswa kelas IV sebagai sampel agar temuan mencerminkan kondisi kelas secara menyeluruh. Data diakumulasikan dengan observasi langsung, dokumentasi, juga wawancara, dengan fokus pada minat, keaktifan, perhatian, dan pemahaman siswa pada dua kondisi pembelajaran: Konvensional dan menggunakan video animasi Canva. Dokumentasi berupa foto, rekaman video, dan hasil kerja siswa digunakan untuk memperkuat temuan, sementara wawancara memberikan gambaran pengalaman siswa mengikuti kedua metode. Prosedur penelitian mencakup tahap persiapan instrumen, media, pelaksanaan pengamatan, pencatatan perubahan perilaku dan pemahaman, serta pengolahan data secara deskriptif melalui penyaringan, penyajian, dan perumusan simpulan. Validitas data dijaga melalui triangulasi antara observasi, dokumentasi, juga wawancara. Pengkajian ini berguna memperoleh kesimpulan mengenai pengaruh media video animasi berbasis Canva pada minat juga temuan belajar siswa kelas IV di SDN 6 Nagrikaler, Purwakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berlandaskan pengkajian yang dijalankan selama proses pembelajaran teori pecahan di kelas IV SDN 6 Nagrikaler, terlihat terdapat ketidaksamaan yang cukup relevan antar pembelajaran konvensional juga pembelajaran yang memanfaatkan media video animasi berbasis Canva. Perbedaan ini tampak pada aspek minat, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Setiap tahapan pembelajaran dari kegiatan pendahuluan, penyampaian materi, pemanfaatan media animasi, hingga evaluasi melalui kuis dan LKPD yang memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana media visual interaktif dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa. Uraian berikut menyajikan hasil temuan secara rinci.

Respons Siswa pada Pembelajaran Konvensional

Pada tahap awal pembelajaran ketika guru menyampaikan konsep pecahan secara lisan tanpa media visual, sebagian besar siswa tampak kurang fokus dan tidak menunjukkan antusiasme yang tinggi. Materi yang disampaikan secara abstrak membuat beberapa siswa kesulitan memahami contoh pecahan. Dari seluruh siswa, hanya 1-2 siswa yang bisa

menyelesaikan pertanyaan sederhana dari guru, sedangkan yang lainnya cenderung diam dan menunggu arahan selanjutnya. Siswa perempuan terlihat lebih pasif dan menghindari kontak mata ketika diminta menjawab pertanyaan. Meskipun suasana kelas tertib, tingkat partisipasi siswa rendah dan interaksi cenderung satu arah. Pembelajaran konvensional tidak banyak memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif sehingga pengalaman belajar mereka masih terbatas.

Respons Siswa pada Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Canva

Perubahan positif mulai terlihat ketika pembelajaran memanfaatkan video animasi berbasis Canva. Siswa menunjukkan peningkatan minat dan perhatian sejak awal pemutaran video. Ilustrasi pizza dan warna-warna cerah membuat siswa lebih antusias. Meskipun terdapat kendala teknis pada kejernihan suara, visualisasi animasi tetap mampu menarik fokus siswa. Setelah menonton video, hampir seluruh siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan menunjukkan pemahaman yang lebih meningkat dibandingkan saat pembelajaran konvensional. Siswa laki-laki tampak lebih aktif dengan bergerak maju karena antusias, sementara siswa perempuan tetap mengikuti dengan saksama dan menunjukkan ketertarikan melalui respons nonverbal.

Respons Siswa pada Aktivitas Genially (Kuis Interaktif)

Keterlibatan siswa mencapai puncaknya pada saat mengikuti kuis interaktif Genially. Hampir seluruh siswa berpartisipasi aktif, ditandai dengan sorakan, tepuk tangan, dan respons cepat ketika pertanyaan muncul. Banyak siswa berlomba-lomba menjawab, bahkan beberapa berdiri atau maju ke depan karena sangat antusias. Kuis yang didesain menyerupai permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Visual dinamis, efek suara, dan umpan balik langsung mendorong siswa berpikir tengah bermain sambil belajar. Siswa yang biasanya pasif pun mulai terlibat. Aktivitas ini menciptakan suasana kompetitif yang positif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Pengerjaan LKPD (Kerja Kelompok)

Pada saat berlangsungnya kegiatan LKPD, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil. Pada tahap ini, pemahaman siswa terhadap materi tampak semakin kuat. Sebagian besar kelompok mampu menyelesaikan soal dengan tepat serta memberikan penjelasan sesuai materi yang telah dipelajari. Dinamika kerja sama di tiap kelompok masih bervariasi. Pada beberapa kelompok, satu atau dua siswa lebih dominan, sementara anggota lainnya masih pasif. Namun, dengan bimbingan guru, keterlibatan siswa yang awalnya pasif mulai meningkat. Kegiatan LKPD tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab siswa.

Secara keseluruhan, temuan pengkajian ini mengindikasikan jika pemanfaatan media video animasi juga media interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pecahan di kelas IV. Penggunaan video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan (Rahmi, dkk. 2024; Habibullah, dkk. 2024). Observasi di kelas IV SDN 6 Nagrikaler menunjukkan hasil serupa, di mana visual yang menarik, ilustrasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, dan alur penjelasan yang lebih terstruktur membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Media animasi dapat membuat materi abstrak menjadi lebih konkret serta mengurangi beban kognitif siswa. Penggunaan animasi dan multimedia terbukti lebih mampu menarik perhatian siswa dibandingkan metode tradisional (Ulpah & Insani, 2025). Hal ini tercermin dari meningkatnya antusiasme siswa, terutama ketika mengikuti kuis interaktif setelah menonton video animasi.

Tabel 1. Perbandingan Respons Siswa pada Pembelajaran Konvensional dan Menggunakan Media Video Animasi Canva

Aspek yang Diamati	Pembelajaran Konvensional (Penjelasan Langsung)	Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Canva
Minat/Antusiasme	Minat siswa terlihat rendah, ditandai dengan kurangnya fokus dan adanya beberapa siswa yang tampak pasif	Tinggi, siswa sangat antusias karena visual menarik (pizza, warna cerah)

Keaktifan Bertanya/Menjawab	Partisipasi siswa masih rendah, dengan hanya beberapa siswa yang menjawab dan siswa perempuan menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih rendah	Partisipasi siswa meningkat signifikan, ditandai dengan banyaknya siswa yang merespons dan menunjukkan keberanian dalam menjawab.
Fokus & Perhatian	Tingkat perhatian siswa rendah, ditunjukkan oleh fokus yang mudah terpecah selama pembelajaran.	Tingkat konsentrasi siswa meningkat, ditandai dengan perhatian yang terfokus pada visual dan narasi dalam video.
Pemahaman Materi	Penguasaan materi pecahan masih rendah, terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum mampu menyatakan konsep pecahan dasar.	Tinggi; lebih banyak siswa memahami cara membaca dan menyebutkan pecahan.
Antusias pada Kegiatan Lanjutan	Kurang antusias saat latihan soal.	Sangat antusias saat kuis Genially dan LKPD kelompok.
Kondisi Kelas	Suasana kelas relatif kondusif, tetapi partisipasi siswa sangat rendah	Pembelajaran berlangsung cukup kondusif, meskipun sebagian siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi.
Aspek yang Diamati	Pembelajaran Konvensional (Penjelasan Langsung)	Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Canva
Kendala yang Muncul	Siswa cenderung cepat merasa jemu, dan ketidakadaan visual membuat materi semakin sulit dipahami.	Masalah pada audio video menjadi hambatan pembelajaran, dan sebagian siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang berlebihan.

Temuan pengkajian menjabarkan jika pemakaian media video animasi dari Canva membawa perubahan positif terhadap proses pembelajaran materi pecahan pada siswa kelas IV di SDN 6 Nagrikaler Purwakarta. Media ini mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang cenderung abstrak dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Pada pembelajaran konvensional, konsep pecahan sering kali sulit dipahami karena disampaikan melalui simbol dan penjelasan verbal tanpa dukungan visual yang konkret. Kondisi tersebut tampak pada observasi awal, di mana banyak siswa kurang fokus, pasif, dan mengalami kesulitan menjelaskan contoh pecahan yang diberikan secara lisan (Aprilyanti, dkk. 2025; Putri, Syam, & Chandra, 2025; Kartika, Sari, & Azzahra, 2025).

Pembelajaran konvensional kurang sejalan pada ciri siswa sekolah dasar yang tidak begitu sulit memahami informasi dari pengalaman visual juga aktivitas interaktif. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa ketika guru memberikan pertanyaan sederhana. Ceramah yang bersifat satu arah juga membuat siswa cepat kehilangan perhatian dan belum bisa menghubungkan materi pembelajaran pada keadaan nyata pada kehidupan.

Sebaliknya, penggunaan video animasi berbasis Canva memberi pengalaman belajar yang tidak sama juga lebih menarik. Visualisasi yang cerah, penggunaan ilustrasi kontekstual seperti pembagian pizza, serta gerakan dan narasi yang ditampilkan dalam video membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret. Hal ini selaras pada opini Ma'ruf dkk. (2024) yang menjabarkan jika animasi mampu menyediakan representasi visual yang mempermudah siswa memahami konsep matematika yang abstrak. Temuan tersebut terlihat jelas selama

observasi, di mana siswa tampak lebih fokus, responsif, dan lebih mampu menjawab pertanyaan setelah menyaksikan video.

Penyampaian materi melalui video animasi Canva yang runtut, sederhana, dan dilengkapi penjelasan langkah demi langkah juga membantu siswa mengikuti materi dengan lebih terstruktur. Penggabungan unsur visual, teks, dan gerak dapat mengurangi beban kognitif siswa, sehingga mereka lebih mudah memproses dan menyerap informasi penting. penggabungan berbagai unsur seperti gambar, teks, dan gerakan dapat membantu meringankan beban pikir siswa sehingga informasi penting lebih mudah dipahami (Setiawati, dkk., 2025; Laili, dkk., 2021; Mustofa, dkk., 2024).

Selain peningkatan perhatian dan pemahaman, respons siswa selama kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan antusiasme yang signifikan. Banyak siswa terlihat lebih berani menjawab pertanyaan, lebih tertarik mengikuti kegiatan, dan lebih aktif saat mengerjakan kuis interaktif melalui Genially. Unsur permainan dalam kuis membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, serta membantu memperkuat pemahaman konsep melalui pengulangan yang tidak membosankan. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keterlibatan, baik melalui partisipasi verbal maupun respons nonverbal.

Secara keseluruhan, penggunaan media video animasi berbasis Canva tidak hanya memperjelas konsep pecahan, tetapi juga mampu menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, juga mendorong partisipasi aktif siswa. Media digital berbasis visual ini tervalidasi efektif menaikkan minat, fokus, serta hasil belajar siswa, terutama di materi yang bersifat abstrak seperti pecahan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap minat juga hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas IV SDN 6 Nagrikaler, bisa dijabarkan jika pemakaian media video animasi berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Media ini memungkinkan siswa memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak secara lebih konkret dan menarik, serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, penerapan video animasi berbasis Canva juga memberikan manfaat tambahan dalam melatih keterampilan digital siswa dan kemampuan kerja sama dalam kegiatan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar, khususnya pada materi yang menuntut visualisasi dan interaksi. Sebagai tindak lanjut, penelitian ini mendorong pengembangan media pembelajaran digital lainnya yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa, serta perluasan implementasi media animasi untuk materi pelajaran lain guna meningkatkan efektivitas dan kreativitas dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1 (3), 103-115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Aprilyanti, A., Kasturi, D., Tana, F., Rauzah, F., & Bahri, S. (2025). Pengaruh model pembelajaran savi terhadap pemahaman konsep pecahan siswa kelas IV SDN 6 Muara Dua. *AL JABAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 1-10.
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378>
- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif dan Inovatif. *Journal of Research Applications in Community Service*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.32665/jarcoms.v3i1.2815>
- Habibullah, M., Yulia, N. M., & Fitriyana, W. N. (2024) Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Madrasah

- Ibtidaiyah. In Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i2.2241>
- Kartika, D., Sari, PK, & Azzahra, S. (2025). Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Melalui Media Cuisenaire Rods Dengan Pendekatan Concrete-Pictorial-Abstract Kelas III Sekolah Dasar. *Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 17(2), 771-790. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v17i2.14744>
- Laili, Y. R., Putriani, I., & Widiastuti, S. (2021). Pengembangan Ebook Interaktif Taksi (Cerita Fiksi) sebagai Media Keterampilan Apresiasi Sastra. *Musamus Journal of Primary Education*, 166–175. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i2.3499>
- Ma'ruf, L. M., Arnidh, Y., & Cahyadi, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Dasar Pecahan di SDN 2 Banding Agung. In *Jurnal Pendas Mahakam* 9(1).
- Mustofa D, A. A., Maulana, F. R., & Wardana, D. (2024). Efektivitas Media Tarik Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur di Kelas 4 SD. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>
- Putri, M., Syam, SS, & Chandra, C. (2025). Membantu siswa sekolah dasar dalam memahami konsep pecahan. *Pentagon: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 43-54. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v3i2.488>
- Rahmi, N. L., Hastuti, I. D., & Mariyati, Y. (2024). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Pecahan Biasa Kelas IV SDN 1 Midang. In *Direvisi: Oktober* 7(1)
- Saadah, eng S. N., Anggraeni, R., & fitriani, D. awaliyah. (2025). Menakar Relevansi Metode Pembelajaran Konvensional pada Pendidikan Islam di Era Digital. *Jurnal pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1667>
- Salsabila Dwi Karna, Adrias Adrias, & Aissy Putri Zulkarnaini. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319-325. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Seprie, S. (2024). Studi Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional pada Siswa SD. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9 (7), 3890-3897. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i7.15900>
- Setiawati, F. P., Dwi Andarsa, F., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Analisis Penggunaan Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Pecahan Kelas IV SDN 04
- Tanjung Alai. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3). <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Suci, A. S., Sumarni, C., & Riana, U. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV DI SDN 05 Pulau Punjung. *JUDHA: Jurnal Dharma PGSD*.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Ulpah, M., & Insani, A. A. N. (2025). Development of Learning Animation Media to Improve Students' Mathematical Understanding. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 17-28. <https://doi.org/10.30872/primatika.v14i1.4738>
- Wahyuni, R., & Wiratsiwi, W. (2025). Penggunaan Media Papan Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Doromukti. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2)
- Wijayanti, S. H., Harrison, A., Pramono, H., Panjaitan, Y., Ekonomi, F., Bisnis, D., Katolik, U., & Jaya, I. A. (2024). Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva untuk Menunjang Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Widya Laksana* 13(1). <https://doi.org/10.23887/jwl.v13i1.69195>