

ANALISIS RESPONS SISWA TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI GETARAN DAN GELOMBANG KELAS VIII SMP

Mochammad Ricky Rifa'i^{*1}, Imam Mudakir², Sri Wahyuni³

^{1,2,3}Magister Pendidikan IPA, Universitas Jember, Indonesia
e-mail^{*1}: rickyrfai34@gmail.com

ABSTRAK

Peran teknologi sangat penting dalam meningkatkan proses kualitas pendidikan. Hal ini menjadikan guru harus terus adaptif dan berinovatif dalam menyajikan pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan menggunakan video animasi menggunakan canva. Adapun tujuan penelitian ini yakni mendeskripsikan terkait analisis respons siswa terhadap media video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi getaran dan gelombang kelas VIII SMP. Metode yang digunakan yakni survei dengan pendekatan kuantitatif berupa angket yang diberikan kepada 36 siswa kelas VIII-A SMP Islam Kunir Kabupaten Lumajang. Teknik pengolahan data menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian hasil respons siswa pada media video animasi menggunakan canva mencakup empat indikator yakni, tampilan media, kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kualitas isi, dan komunikasi audio visual. Secara keseluruhan perolehan respons siswa terhadap media video animasi mendapatkan rata-rata 89% dengan kriteria sangat menarik. Artinya tampilan media pada video animasi menggunakan aplikasi canva sudah sangat menarik, proporsional dan tidak berlebihan, memuat kejelasan materi pembelajaran dengan capaian dan tujuan pembelajaran, keruntutan dan kesistematian materi dalam video yang ditulis sangat jelas dan detail, serta komunikasi audio visual yang bagus dalam video, sehingga menjadikan siswa tidak bosan dalam belajar materi getaran dan gelombang.

Kata kunci — Canva, Getaran dan Gelombang, Media, Video Animasi

ABSTRACT

The role of technology is very important in improving the quality of education process. This requires teachers to continue to be adaptive and innovative in presenting learning in class. One of them is by using animated videos using Canva. The aim of this research is to describe the analysis of student responses to animated video media using the Canva application on vibration and wave material for class VIII SMP. The method used was a survey with a quantitative approach in the form of a questionnaire given to 36 students in class VIII-A of Kunir Islamic Middle School, Lumajang Regency. The data processing technique uses quantitative descriptive analysis methods. The research results show that assessing the results of student responses to animated video media using Canva includes four indicators, namely, media appearance, suitability of the material to learning outcomes and objectives, content quality, and audio-visual communication. Overall, student responses to animated video media received an average of 89% with very interesting criteria. This means that the media display in animated videos using the Canva application is very attractive, proportional and not excessive, contains clarity of learning material with learning achievements and objectives, consistency and systematicity of the material in the written video which is very clear and detailed, as well as good audio-visual communication in the video, so that students don't get bored when learning about vibrations and waves.

Keywords: *Canva, Vibrations and Waves, Media, Animation Video*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini membawa dampak yang sangat besar terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Teknologi digunakan sebagai sarana untuk memfasilitasi akses cepat dan mudah terhadap berbagai jenis pengetahuan serta dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran (Kusumawardhani et al., 2022). Melalui hal tersebut, dapat menimbulkan tantangan tersendiri bagi guru yang harus siap menjadi sumber belajar bagi siswanya. Guru harus memiliki sifat adaptif dan mampu menyesuaikan diri dengan setiap perubahan zaman yang ada agar dapat terus mengarahkan siswanya (Nurillahwaty, 2021). Salah satu upaya yang dapat ditempuh

oleh guru yaitu menyajikan pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk membantu merangsang pemikiran, emosi, kemampuan dan perhatian siswa selama proses belajar mengajar di kelas. Dalam arti lain, media pembelajaran adalah dokumen, alat, atau sumber daya apapun yang digunakan dalam proses penyampaian informasi dari guru ke siswa (Safaruddin et al., 2024). Ada banyak jenis dan tipe media yang dapat digunakan tergantung dari kondisi, waktu, keuangan dan materi yang disampaikan. Hal ini juga erat kaitannya dengan kondisi abad ke-21, yang mana setiap individu hidup pada lingkungan yang pemanfaatan teknologi tidak dapat dipisahkan, setiap aktivitas menjadi lebih mudah karena mudahnya akses informasi. Oleh karena itu, untuk sukses di era digital, landasan keterampilan, kreativitas atau pengembangan sangat diperlukan. Begitu pula dengan proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan saat ini, termasuk media pembelajaran yang digunakan (Rahmawati et al., 2022). Salah satu bentuk media pembelajaran yang cocok digunakan di era digital ini berupa video animasi.

Video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak dalam lintasan yang telah ditentukan. Video animasi dikenal juga sebagai materi pembelajaran audio visual yang menggunakan animasi untuk menciptakan ilusi gerakan dengan menyusun rangkaian gambar secara berurutan (Sari et al., 2024). Disampaikan juga oleh Lestari, D., Safitri, N., & Mirawati (2024) bahwa video animasi ini mempunyai fitur-fitur yang menarik bagi siswa dan hadir dengan warna-warna berbeda yang dimaksudkan untuk membuat siswa senang dengan media video tersebut. Gambar animasi yang terdapat dalam dokumen video animasi dapat membantu siswa dengan mudah mengungkapkan ide, perasaan, pikirannya dalam tulisan yang indah (Tejaningtyas, R., Wibawa, S., & Khosiyono, 2024).

Penelitian dari Putri (2021) terhadap bahan pembelajaran video animasi memenuhi kriteria sangat layak digunakan, hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang nyata pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi. Video dalam pendidikan memungkinkan dalam mengatasi keterbatasan praktis di dunia nyata dan mengeksplorasi kemungkinan yang lebih besar di ruang digital (Sablić et al., 2021). Keunggulan pembelajaran dengan video yaitu menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan efisien, memberikan pengalaman belajar yang baru, membuat materi lebih mudah dipahami, dan dapat mendukung pembelajaran aktif (Khotimah & Rizal, 2024). Dalam mendesain atau membuat video animasi guru dapat menggunakan berbagai macam aplikasi salah satunya canva.

Canva merupakan salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai desain grafis antara lain: presentasi, poster, pamflet, bagan, video, spanduk, undangan, pengeditan foto, dan lainnya (Wulandari & Mudinillah, 2022). Canva memiliki banyak tata letak yang indah untuk menginspirasi siswa dalam belajar. Canva membantu guru membuat bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan pendidikan (Dahliani, 2023). Seperti yang dikatakan Triningsih (2021) bahwa canva memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas, serta keunggulan lainnya.

Alasan menggunakan aplikasi canva daripada aplikasi lain yaitu karena canva menyediakan berbagai macam template dan desain yang akan digunakan sesuai dengan keinginan. Penggunaan aplikasinya juga cukup mudah tidak perlu keahlian yang khusus. Canva juga menawarkan bahwa hasil produk yang sudah dibuat dapat diunduh langsung dengan berbagai format, seperti PDF, JPG, PNG atau disimpan lalu dibagikan secara langsung melalui link canva ke jejaring sosial (Siswanjaya, 2021). Sebagai hasil akhir desain penggunaan Canva dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan motivasinya dengan menyajikan konten materi yang menyenangkan, termasuk dalam pembelajaran IPA.

IPA merupakan mata pelajaran yang memuat biologi, fisika, dan kimia. Salah satu topik dalam mata pelajaran IPA yaitu getaran dan gelombang. Getaran dan gelombang merupakan bagian dari muatan materi IPA yang dianggap sulit dipelajari oleh siswa SMP (Susanto, 2022).

Karakteristik konten materi getaran dan gelombang yang abstrak menyebabkan materi ini menjadi sukar dipahami dan seringkali menimbulkan salah konsep bahkan terjadi miskonsepsi pada siswa yang mempelajari materi ini (Haerunnisa et al., 2022). Terkait dengan persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPA sebagian besar menganggap sulit. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat mengikuti dengan antusias dan penuh semangat. Salah satunya dengan membuat video animasi menggunakan Canva. Penerapan media pembelajaran video mempunyai potensi yang signifikan untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam konteks pendidikan modern. Video membantu memvisualisasikan konsep yang kompleks, membantu memahami dan mengingat informasi dengan lebih mudah (Burhayani et al., 2023). Pada penelitian Galatsopoulou et al., (2022) bahwa video dapat digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan ramah.

Sebagai refleksi dan umpan balik terhadap video pembelajaran yang sudah dibuat, maka perlu dilakukan penilaian melalui uji respons. Respons merupakan suatu proses otak yang terjadi pada diri seseorang, yang dapat berupa kesan, pendapat, dan penilaian seseorang terhadap suatu hal atau lainnya. Hal ini kemudian dapat menemukan pendapat atau gagasan tentang sesuatu yang diamati (Kohar, 2022). Untuk mengetahui respons siswa dapat menggunakan angket. Respons dapat berupa umpan balik positif yang menunjukkan sikap setuju, menerima, dan melaksanakan, serta dapat berupa umpan balik negatif yang mencakup tindakan penolakan atau ketidaksetujuan (Kusumawardhani et al., 2022).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan penelitian terkait analisis respons siswa terhadap media video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi getaran dan gelombang kelas VIII SMP. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan informasi terkait respons siswa terhadap media video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi getaran dan gelombang kelas VIII SMP.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Metode survei merupakan pengamatan dan penelitian secara signifikan yang bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas dan berkualitas tentang suatu permasalahan dalam bidang tertentu (Muchlis, 2023). Subjek penelitian yaitu 36 siswa kelas VIII-A SMP Islam Kunir Kabupaten Lumajang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner atau angket yang merupakan sekumpulan pernyataan yang harus diisi oleh responden (Mulya, 2024). Kuesioner yang diberikan berupa kuesioner online dengan bantuan Google Form. Adapun angket respons mencakup tampilan media, kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kualitas isi, dan komunikasi audio visual. Teknik analisis data yang dipakai berupa perhitungan persentase dan analisis deskriptif dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan:

V - au = Validasi audience (respons siswa)

Tse = Total skor empirik (nilai hasil validasi)

Tsh = Total skor maksimal (nilai maksimal yang diharapkan)

Untuk mengetahui postif atau tidaknya video pembelajaran menggunakan aplikasi canva, maka digunakan kriteria berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Hasil Respons Siswa

Kriteria Pencapaian Nilai Respons	Tingkat Respons
81,00 % - 100,00 %	Sangat menarik
61,00 % - 80,00 %	Cukup menarik
41,00 % - 60,00 %	Kurang menarik

Kriteria Pencapaian Nilai Respons	Tingkat Respons
21,00 % - 40,00 %	Tidak menarik
00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak menarik

(Akbar, 2017)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait respons siswa terhadap media video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi getaran dan gelombang yang mencakup beberapa penilaian di antaranya tampilan media, kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kualitas isi, dan komunikasi audio visual. Sebagaimana disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Indikator penilaian respons siswa terhadap video pembelajaran

No.	Indikator	Jumlah	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan Media	792	88%	Sangat Menarik
2.	Kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran	474	88%	Sangat Menarik
3.	Kualitas isi	810	90%	Sangat Menarik
4.	Komunikasi audio visual	637	88%	Sangat Menarik
	Rata-rata	678	89%	Sangat Menarik

Bersumber dari tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat empat indikator dalam uji respons penilaian terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Pada indikator tampilan media diperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat menarik. Hal tersebut dikarenakan tampilan media pada video animasi menggunakan aplikasi canva sudah sangat proporsional dan tidak berlebihan. Hal itu juga didukung dengan adanya pemilihan jenis, ukuran huruf, dan spasi sudah sangat tepat sehingga tidak membuat siswa menjadi kebingungan. Selaras dengan penelitian Pertiwi (2023) video pembelajaran yang dikembangkan memiliki desain yang menarik, huruf yang digunakan menarik untuk dibaca, dan dilengkapi ilustrasi yang menunjang materi. Tidak kalah penting juga, dalam video disajikan beberapa gambar yang memiliki kualitas yang baik dan tidak pecah, disertai dengan kecepatan gerakan gambar pada video sudah sesuai. Sesuai dengan penelitian Perez-Navarro et al., (2021) mahasiswa lebih puas dengan video yang disajikan dengan animasi berupa tampilan tangan dosen menulis/menggambar karena mampu memberikan informasi non-verbal yang dapat membantu pemahaman dan menciptakan hubungan emosionalnya. Hal itu dapat menarik minat belajar siswa, khususnya dalam mempelajari materi getaran dan gelombang.

Pada indikator kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran diperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat menarik. Hal itu dibuktikan di dalam video juga memuat kejelasan materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran, kejelasan capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Yogi, Sudiana, & Putrayasa (2024) bahwa materi pelajaran dalam video yang dikembangkan sesuai dengan hasil pembelajaran, tujuan, dan isi serta bermanfaat bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya IPAS materi perubahan wujud zat. Oleh karena itu, dengan capaian pembelajaran yang jelas dapat membantu siswa untuk menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan bersama. Menurut Ichiana et al., (2023) capaian pembelajaran merupakan keterampilan belajar yang harus diperoleh siswa pada setiap tahap perkembangannya yang mencakup seperangkat keterampilan dan serangkaian materi yang

komprehensif yang disusun dalam bentuk narasi. Pada indikator kualitas isi diperoleh hasil sangat menarik dengan persentase 90%. Hal itu ditunjukkan dengan adanya keruntutan dan kesistematian materi dalam video yang ditulis sangat jelas dan detail, bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami, sehingga tidak memunculkan penafsiran yang ganda bagi siswa. Isi video juga sangat lengkap karena disertai dengan contoh soal dan lembar kerja peserta didik. Oleh karena itu, hal tersebut dapat memicu adanya interaksi yang komunikatif antara guru dan siswa melalui penyajian video pembelajaran. Sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa, karena dapat menjadikan kontribusi yang positif bagi pemahaman siswa pada materi getaran dan gelombang. Selain itu, di dalam video juga disajikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut didukung dengan pendapat Rahmawati, D., & Fadlillah (2024) terkait pentingnya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari akan membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, memiliki daya ingat yang lebih baik, dan mampu berpikir kritis terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungannya.

Pada indikator komunikasi audio visual diperoleh juga hasil yang sangat menarik dengan persentase 88%. Hal tersebut didukung dengan adanya animasi dan audio yang menjadikan siswa tidak bosan dalam belajar materi getaran menggunakan video. Menurut Fridayanti et al., (2022) kehadiran musik dan suara narator membantu materi pembelajaran mengembangkan ekspresi individu bagi pendengarnya. Selain itu, suara dan musik dapat terdengar dengan jelas. Dalam penelitian Chan et al., (2022) pemilihan suara, audio, dan gaya presentasi harus sesuai dengan karakteristik siswa. Hal itu dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam memahami materi getaran dan gelombang. Oleh karena itu penggunaan video pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Dalam penelitian Tani et al., (2022) video atau presentasi multimedia dapat membangkitkan minat belajar siswa dan dapat digunakan sebagai alat atau media untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena presentasi multimedia mencakup narator yang menjelaskan konsep dengan gambar, kata-kata, dan contoh pertanyaan. Hasil respons siswa dapat diilustrasikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Hasil persentase respons siswa terhadap video pembelajaran

Persentase respons siswa semua menunjukkan hasil yang sangat positif dan menarik. Siswa lebih suka menggunakan video pembelajaran dalam mempelajari suatu materi termasuk mata pelajaran IPA materi getaran dan gelombang. Siswa lebih semangat dan tidak ada rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa merekomendasikan bahwa dalam video yang sudah dibuat bisa ditambahkan terkait animasi yang lebih banyak, sehingga hal ini menjadikan siswa senang dan membantu siswa dalam memahami materi getaran dan gelombang.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat disimpulkan terkait respons siswa terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada materi getaran dan gelombang yang mencakup empat indikator penilaian yakni, tampilan media, kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kualitas isi, dan komunikasi audio visual. Tampilan media memperoleh persentase 88% dengan kriteria sangat menarik, kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran memperoleh persentase 88% dengan kriteria sangat menarik, kualitas isi mendapat predikat sangat menarik dengan persentase 90%, dan komunikasi audio visual mendapat predikat sangat menarik. Secara keseluruhan terkait respons siswa mendapatkan rata-rata persentase 89% dengan kriteria sangat menarik. Artinya video pembelajaran sudah sangat proporsional dan tidak berlebihan, dilengkapi dengan adanya animasi dan gambar yang relevan, didukung dengan adanya suara dan musik, sehingga menjadikan siswa merasa semangat dalam belajar. Selain itu juga, keruntutan dan kesistematian materi yang disajikan sangat jelas dan bahasa yang digunakan mudah dipahami, sehingga membantu siswa dalam memahami materi getaran dan gelombang.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil pembuatan video dan di uji respons siswa terdapat beberapa saran di antaranya untuk penelitian selanjutnya mungkin bisa ditambahkan terkait animasi yang lebih banyak lagi, alangkah baiknya menggunakan suara sendiri, bisa dikaitkan dengan pendekatan kontekstual. Selain itu juga peneliti selanjutnya bisa menguji efektivitas terkait video animasi menggunakan aplikasi canva tersebut agar nantinya bisa dijadikan sebagai media yang bisa mengukur kemampuan siswa, misalnya dari hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Burhayani, Nuridah, S., Sautra Andi Muh Akbar, Sarumaha, Y. A., & Anyan. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 166–172. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/ondex/php/jrpp>
- Chan, A. H., Kok, E. Y. Y., Razali, M. A. M., Lawrie, G. A., & Wang, J. T. H. (2022). Student Perceptions and Engagement in Video-based Learning for Microbiology Education. *International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education*, 30(3), 2–18. <https://doi.org/10.30722/IJISME.30.03.001>
- Dahliani, L. (2023). Media Pembelajaran Pertumbuhan Tanaman Hidroponik Menggunakan Demonstrasi dan Discovery Learning Berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 144–151. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Galatsopoulou, F., Kenterelidou, C., Kotsakis, R., & Matsiola, M. (2022). Examining Students' Perceptions towards Video-Based and Video-Assisted Active Learning Scenarios in Journalism and Communication Courses. *Education Sciences*, 12(2). <https://doi.org/10.3390/educsci12020074>
- Haerunnisa, H., Prasetyaningsih, P., & Biru, L. T. (2022). Analisis Miskonsepsi Siswa SMP pada

- Konsep Getaran dan Gelombang. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 428–433. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.428-433>
- Khotimah, A. H., & Rizal, M. S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Pengerjaan Proyek Vlog pada Materi Teks Berita. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(April), 68–74.
- Kohar, D. (2022). Respon Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran Berbasis Otak (MPBO) Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 36–51. <https://doi.org/10.33369/diksa.v8i1.22656>
- Kusumawardhani, M. L., Prihandono, T., & Anggraeni, F. K. A. (2022). Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi Menggunakan Sparkol Videoscribe Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(1), 11. <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i1.30401>
- Lestari, D., Safitri, N., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2128–2136.
- Muchlis, A. F. (2023). Metode Penelitian Survei-Kuesioner untuk Kesesakan dan Privasi pada Hunian Asrama. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 12(3), 154–163. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v12i3.252>
- Mulya, N. (2024). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 4(2), 50–57. <https://doi.org/10.47887/amd.v4i2.142>
- Nidya Nina Ichiana, Abdul Razzaq, & Andi Kamal Ahmad. (2023). Pembelajaran Geometri Berbantuan Goegebra untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1162–1173. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1389>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Perez-Navarro, A., Garcia, V., & Conesa, J. (2021). Students Perception of Videos in Introductory Physics Courses of Engineering in Face-to-Face and Online Environments. *Multimedia Tools and Applications*, 80(1), 1009–1028. <https://doi.org/10.1007/s11042-020-09665-0>
- Pertiwi, G. M. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-Quran. *Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. [http://repository.uin-suska.ac.id/74527/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/74527/1/Gusti Manja Pertiwi - Skripsi.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/74527/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/74527/1/Gusti%20Manja%20Pertiwi%20-%20Skripsi.pdf)
- Putri, M. Z. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V SDIT Almadinah Dumai* (Vol. 7, Issue 3). (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Rahmawati, D., & Fadlillah, M. (2024). Analisis Penggunaan LKPD Berbasis Sikap Peduli Lingkungan Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 156–164.
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.id. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(01), 1–24. <https://doi.org/10.52593/pgd.03.1.01>
- Sablić, M., Miroslavljević, A., & Škugor, A. (2021). Video-Based Learning (VBL)—Past, Present and Future: an Overview of the Research Published from 2008 to 2019. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 1061–1077. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09455-5>

- Safaruddin, S., Amran, A., Triandana, J., Arif, M., & R. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 11–17. <https://eprints.umm.ac.id/33739/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/33739/1/jiptummpg-gdl-ikanirmala-43503-1-pendahul-n.pdf>
- Sari, W. N., Intani, A. N., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 397-409. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 11(12), 379–409.
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Susanto, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Orgainizing, Reflecting, Extending (CORE) Berbantuan dengan Metode Mind Mapping dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA yang Memuat Getaran dan Gelombang pada Siswa Kelas VIII-A Semester 2 SMP Negeri 1 Kauman Tul. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 475–480. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v2i3.530>
- Tani, M., Manuguerra, M., & Khan, S. (2022). Can videos affect learning outcomes? Evidence from an actual learning environment. *Educational Technology Research and Development*, 70(5), 1675–1693. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10147-3>
- Tejaningtyas, R., Wibawa, S., & Khosiyono, B. H. C. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Platform Doratoon pada Materi Menulis Puisi Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(I), 5536–5545. <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/141>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Yogi, I. K. N. D., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Media Video Pembelajaran IPAS Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Materi Perubahan Wujud Zat. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 111–123.