

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva dengan Model Addie pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Yehembang Kauh

Ni Kadek Ayu Novita Yanti, Made Sri Astika Dewi, Irwan Febriyan

Universitas Triatma Mulya

novitayanti112@gmail.com

ABSTRACT.

Development of Canva-Based Animation Video Media Using the ADDIE Model in Science Learning to Improve the Learning Achievement of Class V Students at SD Negeri 2 Yehembang Kauh. The aim of this research is to determine media design, media validation, media practicality, and the effectiveness of Canva-based animated video media on the Let's Get to Know Our Earth material. This research uses Research and Development (R&D) research and the model used is the ADDIE Development model. The ADDIE Development Model has several stages, namely analysis. This product was validated by 1 media expert, 1 material expert, 1 class teacher and 13 grade 5 students. In the initial stage, validation tests were carried out by media experts, material experts and teachers. Then test the effectiveness of the media in the form of pretest-posttest and validation tests by students. The validation results show that media experts obtained an average of 80% which is included in the Valid and Appropriate criteria, for validation results material experts obtained the Very Valid and Appropriate category, with results of 83.3% and student response tests and teacher responses obtained respective results of 89% and 81.8% are included in the feasible and practical criteria. The test results show that the overall average increase in learning achievement results obtained by students is 20%. It can be concluded that this animated video product based on the Canva application can improve student learning achievement in the science learning process at SD Negeri 2 Yehembang Kauh.

Keywords: Video Media, Canva, Learning Achievement.

ABSTRAK.

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 2 Yehembang Kauh. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui rancang bangun media, validasi media, kepraktisan media, dan efektivitas media video animasi berbasis Canva pada materi Ayo Mengenal Bumi Kita. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE. Model Pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahap yaitu analisis Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 guru kelas dan 13 siswa kelas 5. Pada tahap awal dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Kemudian menguji efektifitas media berupa pretest-posttest dan uji validasi oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 80% yang termasuk kedalam kriteria

Valid dan layak, untuk hasil validasi ahli materi memperoleh kategori Sangat Valid dan layak, dengan hasil 83,3 % dan uji respon siswa dan respon guru diperoleh hasil masing-masing sebesar 89% dan 81,8% yang termasuk dalam kriteria layak dan praktis. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil prestasi belajar yang diperoleh siswa yaitu 20%. Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri 2 Yehembang Kauh.

Kata kunci: *Media Video, Canva, Prestasi Belajar.*

PENDAHULUAN

Menurut UU Sindiknas Nomor 20 Tahun 2003 ini pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan aspek mendasar dari pembangunan manusia dan memainkan peran penting dalam membentuk individu dan masyarakat. Pendidikan merupakan proses seumur hidup yang berlanjut melalui pendidikan formal dan mencakup berbagai bentuk pembelajaran dan pertumbuhan (Darmiah, 2022). Pendidikan mengacu pada proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap melalui pengajaran, pembelajaran, atau penelitian. Pendidikan mencakup pendidikan formal di sekolah dan universitas, serta pendidikan informal melalui berbagai cara seperti belajar mandiri, magang, dan pembelajaran berbasis komunitas (Teologi, 2019). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan dan kemajuan Indonesia (Kurniawati, 2022). Pendidikan dapat membantu membangun sumber daya manusia yang berkualitas, mengurangi kemiskinan, meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan, mendorong inovasi dan kemajuan teknologi, dan meningkatkan partisipasi politik (angrayni, 2019) Pendidikan dasar sangatlah penting untuk diberikan kepada anak bangsa, karena di pendidikan dasar atau di sekolah dasar anak-anak akan mendapatkan segala pengetahuan yang akan mengasah kemampuan berfikir mereka.

Salah satu upaya guru dalam meningkatkan prestasi siswa adalah merancang media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Sayekti, Ninin Mei & Jatmika, 2020). Media pembelajaran dapat berupa benda mati, seperti buku, gambar, atau video, maupun benda hidup, seperti guru atau teman sekelas. Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran, dan mempengaruhi

psikologis positif siswa (Azmuksya'ni & MZ, 2022). Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep baru dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran (Haidir et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa, karena media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Hartanti, 2019). Jika media pembelajaran yang kita rancang itu menarik maka prestasi belajar siswa akan bertambah.

Penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva sangatlah diperlukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dari observasi yang saya lakukan di SD Negeri 2 Yehembang Kauh ada beberapa masalah yang terjadi yaitu penggunaan buku sebagai satu-satunya media pembelajaran di kelas dinilai kurang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru belum menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, yang dianggap kurang variasi dan cenderung membosankan bagi peserta didik. Mata pembelajaran IPA cenderung sulit untuk dipelajari apabila siswa apabila tidak menerangkan materi tidak menyertakan gambar yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

Penggunaan media video animasi berbasis canva dinilai bisa untuk meningkatkan prestasi belajar anak karena memiliki tampilan yang menarik dan bisa meningkatkan prestasi belajar siswa.

Ada beberapa penelitian yang relevan yang bisa digunakan sebagai rujukan tentang pengembangan media video berbasis aplikasi canva ini yaitu : (1) penelitian yang dari (Hapsari & Zulherman, 2021) yang berjudul " Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa" Penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak. (2) Dalam penelitian (Asnawati, & Sutiah, 2023) yang berjudul "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" Penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (3) Dalam penelitian Lia Pradilasari, dkk yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA menyatakan bahwa Penggunaan media dalam suatu pembelajaran sangat penting, karena dengan adanya media materi yang disampaikan akan lebih jelas dan mudah dipahami serta dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Pembelajaran dengan menggunakan suatu media akan berlangsung efektif sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Tercapai atau tidaknya suatu pembelajaran ditinjau dari nilai hasil belajar yang diperoleh siswa (Pradilasari et al., 2020).

Jadi berdasarkan permasalahan di atas saya akan melakukan penelitian Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva dengan model ADDIE pada

Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Yehembang Kauh.

TINJAUAN LITERATUR

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi, Cecep & Darmawan, 2020). Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Mengingat banyaknya media pembelajaran tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat.

Aplikasi Canva

Aplikasi Canva adalah alat yang mendukung berbagai kegiatan desain grafis berbasis web (Yulisetiani, 2022). Dalam aplikasi ini, terdapat berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat gambar digital, mengadaptasi kontennya untuk berbagai platform media sosial, meningkatkan posting blog, serta menciptakan materi pemasaran yang dapat dicetak. Dengan Canva, pengguna dapat mulai dari awal dengan membuat tata letak mereka sendiri atau memanfaatkan template yang sudah ada, yang dilengkapi dengan beragam potensi, palet warna, kotak teks, dan dimensi yang disesuaikan dengan platform tertentu. Pengguna juga memiliki kemampuan untuk berbagi desain mereka dan berkolaborasi dengan anggota tim untuk menciptakan materi pemasaran yang menarik secara visual, yang ditujukan untuk menarik perhatian audiens target mereka.

Pembelajaran IPA

Menurut (R. Sakila et al., 2023) Ilmu pengetahuan alam adalah bidang studi yang memfokuskan pada makhluk hidup dan semua proses kehidupannya. Ilmu ini, sering disebut sebagai ilmu alamiah atau natural science, mempelajari penemuan dan fenomena alam, termasuk asal usul alam semesta beserta isinya, serta proses, mekanisme, sifat benda, dan peristiwa yang terjadi di dalamnya. Pengetahuan yang diperoleh dari kajian alam semesta ini menjadi fondasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan alam (IPA) lebih lanjut. IPA memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk memahami diri mereka sendiri, alam sekitar, serta potensi penerapan dalam kehidupan sehari-hari dan pengembangan lebih lanjut.

Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah serangkaian kalimat yang terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar, dimana kedua kata tersebut saling berkaitan serta mempunyai pengertian yang berbeda. Suatu prestasi tidak akan dapat dicapai jika kita melakukan

kegiatan tidak dengan sungguh-sungguh, seperti membalikkan telapak tangan (Mawarni & Fitriani, 2019).

METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul yang saya ambil yaitu "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva dengan Model ADDIE pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Yehembang Kauh" yang bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk pembelajaran IPA guna meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga menemukan perlunya pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA.

Model Penelitian Pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Teknik yang digunakan dalam penelitian " Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva dengan Model ADDIE pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Yehembang Kauh," adalah teknik Pengambilan Sampel Acak Sederhana (Simple Random Sampling). Gugus yang digunakan dalam penelitian ini adalah Gugus IV Diponegoro, Kecamatan Mendoyo, Jembrana, Bali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Reabilitas

Untuk menguji reliabilitas data menggunakan SPSS, kita biasanya menggunakan Cronbach's Alpha, yang mengukur konsistensi internal dari suatu instrumen pengukuran. Setelah peneliti menguji validitas soal yang didapatkan hasil bahwa menunjukkan sejumlah 20 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid. Selanjutnya akan melakukan uji reabilitas yang menggunakan aplikasi SPSS 25, yaitu sebagai berikut :

Tabel Uji Reabilitas

Reliability	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,908	30

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil reabilitas Cronbach's Alpha menunjukkan angka 0,908 yang bisa dinyatakan bahwa data tersebut memiliki tingkat reabilitas yang sangat tinggi.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada penelitian ini ditunjukkan dalam tabel di bawah ini, yaitu:

Tabel Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Ujian	Pre test	.233	13	.051	.901	13	.136
	Post test	.168	13	.200*	.936	13	.409

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk di atas, didapatkan nilai signifikansi pada hasil pre test sebesar 0,136 dan nilai signifikansi pada hasil post test sebesar 0,409. Hal ini menunjukkan bahwa signifikansi pre test dan post test nilainya lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$) maka data dapat dikatakan telah berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal, maka selanjutnya data dapat dilakukan uji paired sample t test.

Uji Paired Sample T Test

Tabel Hasil Uji Paired Sample T Test

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	72.31	13	10.331	2.865
	Posttest	87.31	13	9.268	2.571

Output data di atas menunjukkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel data yaitu pre test dan post test. Untuk nilai pre test didapatkan hasil rata-rata (Mean) sebesar 72.

Tabel Output Paired Sample Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest- Posttest	-15.000	5.774	1.601	-18.489	-11.511	-9.367	12	.000

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada tabel “Paired Sample Test” di atas, dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara nilai pre test dan post test. Itu artinya terdapat pengaruh penggunaan media video berbasis canva dalam meningkatkan prestasi belajar.

Rancang Bangun Media Media Video Animasi Berbasis Canva dengan model ADDIE Pada Pembelajaran IPA

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Yehembang dengan melibatkan 13 orang siswa kelas V sebagai objek penelitian serta memilih materi IPAS bab 4 dengan pembahasan Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita, Topik A : Apa Saja yang ada di Bumi Kita berdasarkan dengan analisis kurikulum yang dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V, siswa lebih cenderung tertarik dengan media video daripada media lainnya. Hal ini dikarenakan oleh media video memberikan pengalaman visual dan audio secara langsung, sehingga siswa tertarik mempelajari materi tersebut.

Media video ini dipilih karena dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang diharapkan dapat mengakomodasi berbagai karakter belajar siswa. Selain itu, media video ini diharapkan dapat menambah semangat belajar siswa, sehingga nantinya mampu meningkatkan prestasinya. Media video berbasis canva ini berisikan materi “Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita, Topik A : Apa Saja yang ada di Bumi Kita”. Media ini dikembangkan dengan menggabungkan beberapa komponen isi, seperti materi video, gambar, audio, narasi, animasi, dan hiasan pelengkapannya. Rancangan pengembangan produk ini disesuaikan dengan tahapan yang ada dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Tampilan pertama media video berbasis canva ini berisikan judul media pembelajaran, logo Universitas Triatma Mulya, intro, dan materi yang memuat beberapa gambar pendukung materi.

Validitas media video animasi berbasis canva dengan model ADDIE pada pembelajaran IPA

Setelah media video berbasis canva ini selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji kevalidan produk melalui validasi para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil penilaian validasi dari ahli materi mendapatkan skor 83,3%, validasi dari ahli media mendapatkan skor 80%. Berdasarkan tabel kriteria produk, semua penilaian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaram ini sangat layak dan tidak perlu dilakukan revisi. Namun untuk menyempurnakan media pembelajaran ini, maka tetap dilakukan revisi sedikit sesuai dengan kritik saran dari para ahli.

Kepraktisan media video animasi berbasis canva dengan model ADDIE pada pembelajaran IPA

Kepraktisan media video animasi berbasis Canva dengan model ADDIE pada pembelajaran IPA sangat tinggi karena alat ini memungkinkan pembuatan konten yang menarik, efisien, dan mudah diakses. Berdasarkan hasil uji respon siswa dan respon guru, dapat dilihat hasil bahwa Berdasarkan hasil dua data tersebut yaitu hasil angket respon siswa sebesar 89% dan hasil angket respon guru sebesar 81,8%. Maka produk ini dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan di kelas V SD Negeri 2 Yehembang Kauh.

Efektivitas Media Video Animasi Berbasis Canva dengan Model ADDIE pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya. Jadi setelah proses pembuatan produk media pembelajaran ini selesai dan telah dilakukan validasi media, langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba produk kepada para siswa. Setelah media pembelajaran diuji cobakan, kemudian dilakukan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran tersebut. Dalam penelitian ini evaluasi pembelajaran dianalisis dari perbandingan hasil nilai pre test dan post test siswa kelas V setelah penggunaan media video.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media video berbasis canva menggunakan model ADDIE yang disajikan dalam bentuk video ini telah melalui beberapa serangkaian proses, mulai dari proses validasi ahli media, ahli materi, respon guru (guru Kelas), uji coba media dan pengisian angket respon siswa kepada 13 siswa kelas V SD Negeri 2 Yehembang Kauh dan telah melalui proses revisi produk media pembelajaran. Dari serangkaian proses penelitian dan pengembangan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media video ini dipilih karena dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang diharapkan dapat mengakomodasi berbagai karakter belajar siswa. Selain itu, media video ini diharapkan dapat menambah semangat belajar siswa, sehingga nantinya

mampu meningkatkan prestasi belajarnya. Media video berbasis canva ini berisikan materi "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita, Topik A : Apa Saja yang ada di Bumi Kita". Media ini dikembangkan dengan menggabungkan beberapa komponen isi, seperti materi video, gambar, audio, narasi, animasi, dan hiasan pelengkapannya. Rancangan pengembangan produk ini disesuaikan dengan tahapan yang ada dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

2. Setelah media video berbasis canva ini selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji kevalidan produk melalui validasi para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil penilaian validasi dari ahli materi mendapatkan skor 83,3%, validasi dari ahli media mendapatkan skor 80%. Berdasarkan tabel kriteria produk, semua penilaian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaram ini sangat layak dan tidak perlu dilakukan revisi.
3. Kepraktisan media video animasi berbasis Canva dengan model ADDIE pada pembelajaran IPA sangat tinggi karena alat ini memungkinkan pembuatan konten yang menarik, efisien, dan mudah diakses. Berdasarkan hasil uji respon siswa dan respon guru, dapat dilihat hasil bahwa Berdasarkan hasil dua data tersebut yaitu hasil angket respon siswa sebesar 89% dan hasil angket respon guru sebesar 81,8%. Maka produk ini dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan di kelas V SD Negeri 2 Yehembang Kauh.
4. Hasil evaluasi dari uji coba media video berbasis canva kepada 13 siswa kelas V dengan bantuan aplikasi SPSS ini diperoleh peningkatan nilai rata-rata pre test dan post test yaitu dari nilai 72 menjadi 87 dengan presentase peningkatan sebesar 20%. Maka secara deskriptif dapat dikatakan adanya perbedaan rata-rata hasil pre test dan post test siswa. Dan dari hasil uji paired sample t test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena hasil uji paired sample t test diperoleh nilai Sig. (2- tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara nilai pre test dan post test siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video berbasis canva dengan model ADDIE pada pembelajaran IPA dikatakan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Yehembang Kauh.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar memanfaatkan Media Video animasi berbasis canva yang telah dikembangkan.
2. Bagi siswa, agar lebih aktif dan semangat dalam belajar baik dengan menggunakan Media Video animasi berbasis canva.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat meneliti lebih lanjut terkait efektifitas maupun pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 5 Nomor 1 (2025) 48 - 62 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i3.2581

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent Di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/Kacaneegara.V5i2.1087>
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i4.2628>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Strategi Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik*. 10(July), 1–23.
- Amrina, A., Mudinillah, A., & Fadhillah, R. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas X Man 1 Padang Panjang (Using Canva Application In Making Arabic Learning Videos In Class X Man 1 Padang Panjang). *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.36915/La.V3i1.34>
- Angrayni, Afrita. (2019). Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah Iain Ambon* /2, 1–10.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/Jie.V9i1.22809>
- Azmussya'ni, A., & Mz, D. S. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Sampah Organik Sebagai Pengenalan Ecoliteracy Siswa Sekolah Dasar. *Sebasa*, 5(2), 333–343. <https://doi.org/10.29408/Sbs.V5i2.6287>
- Branch, R. . (2009). *Instructional Design The Addie Approach*. Univercity Of Georgia.
- Cikka, H. (2020). Strategi Komunikasi Guru Memotivasi Peserta Didik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Al-Mishbah: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi*, 15(2), 359. <https://doi.org/10.24239/Al-Mishbah.Vol15.Iss2.171>
- Darmiah. (2022). *Kajian Etimologi Dan Terminologi Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 900–917.
- Dewi, I. P. Dkk. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline* 3. Unp Press. https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Media_Pembelajaran_Inovatif_De ng/_Dzbeaaaqbaj?hl=id&gbpv=0

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 5 Nomor 1 (2025) 48 - 62 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i3.2581

- Febriany, T. A., & Kurniawan, H. Y. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi. *Res Judicata*, 2(1), 243–258.
- Gebi, S., Lestari, M., & Dkk. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Sd Melalui Media Gambar. *Dharmas Education Journal (De_Journal)*, 3(1), 32–38. <https://doi.org/10.56667/Dejournal.V3i1.565>
- Habib, M., Hajar, I., & Setiawan, D. (2019). Media Development Of Video Learning In The Social Discussion Of Social Problems In Social Science (Ips) Lesson Of Class Iv In Public Elementary School (Sdn) 135911 Tanjungbalai Academic Year 2018-2019. *Budapest International Research And Critics In Linguistics And Education (Birle) Journal*, 2(3), 223–236. <https://doi.org/10.33258/Birle.V2i3.367>
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 81. <https://doi.org/10.24127/jpf.V9i1.3266>
- Hakim, L. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Palajaran Pendidikan Agama Islam Berbentuk Modul Dengan Model Borg Dan Gall Terhadap Siswa Kelas Xi Semester Ganjil Di Sma Negeri 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Nusantara Journal Of Islamic Studies*, 1(1). <https://doi.org/10.54471/Njis.2020.1.1.51-65>
- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. (2022). Desain Pembelajaran Ips Dan Pkn Berbasis Teknologi Informasi Di Tingkat Sekolah Dasar Serta Penggunaan Media Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 767–781. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i1.2034>
- 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. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Kartika, I. (2020). Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Merupakan Salah Satu Disiplin Ilmu Pendidikan Yang Memiliki Peranan Penting Dalam Kehidupan Sehari-Hari. Pemahaman Tentang Ipa Dapat Dipelajari Di Jenjang. *Education, Environmental Science*.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan*, 4.
- Komara, A. L. Dkk. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 2 April 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 5 Nomor 1 (2025) 48 - 62 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i3.2581

Development Of Cartoon Animation Video-Based Learning Media In Elementary School Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sek. *Jurnal Pendidikan*, 11(April), 316–326.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. In *Ediide Infografika* (Vol. 8, Issue 9).

Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy Of Education Journal*, 13(1), 1–13.
<https://doi.org/10.47200/Aoej.V13i1.765>

Kustandi, Cecep & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Pertama). Perdana Media.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/Cctyd_waaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Media+Pembelajaran&printsec=frontcover

Mar'atus Sholikhah, D. J., & Masithoh, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kelas Iii Tema 6 “Energi & Perubahannya” Di Sekolah Dasar. *Progressive Of Cognitive And Ability*, 1(2), 147–157. <https://doi.org/10.56855/jpr.V1i2.23>

Mawaddhah, V., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Lembaga Keuangan Dalam Perekonomian. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)*, 7(2), 254–264.
<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/jpe/article/view/1694>

Mawarni, F., & Fitriani, Y. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Eksposisi Di Kelas X Ipa 2 Sma Negeri 1 Sembawa Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 9(2), 133–147.
<https://doi.org/10.31851/pembahsi.V9i2.4293>

Melinia, S., & Nugroho, N. (2022). Creating A Video Using Canva Application As An English Learning Media Of Recount Text Material. *Jedu: Journal Of English Education*, 2(2), 118–129. <https://doi.org/10.30998/jedu.V2i2.6644>

Mulyatiningsih, E. (2015). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (A. Nuryanto (Ed.)). Uny Press.

Mustalia. (2023). *Hubungan Peran Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun*. 13(2), 128–138.

Nalung, S. (2020). No Title. *Peranan Metode Diskusi Kelompok Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pelajaran Sejarah Siswa Kelas Vii*.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Peranan-Metode-Diskusi-Kelompok-Dalam-Meningkatkan-Nalung/6bb7ba2678e76de885b89258a4c88642db29aeae>

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 5 Nomor 1 (2025) 48 - 62 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i3.2581

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Cv Jejak, Anggota Ikapi. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Pengertian_Media_Pembelajaran/Zpq4eaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Media+Pembelajaran&printsec=frontcover
- Nurfadilah, D. (2022). Pembelajaran Ipa Sd Menurut Perspektif Islam. *Ikhtisar: Jurnal Pengetahuan Islam*. <https://api.semanticscholar.org/corpusid:252835539>
- Nurhalim, A. D., & Rohmanuddin, R. (2022). Pelatihan Pengolahan Data Penelitian Bisnis Pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Wiyatamandala Dengan Menggunakan Aplikasi Spss (Statistical Product And Service Solutions). *Jurnal Abdi Mandala*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.52859/jam.v1i1.210>
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166–174. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p166-174>
- Oviana, W. (2015). *Tujuan Pembelajaran Ipa Bukan Hanya Menyampaikan Konsep Pada Mahamasiswa Tetapi Juga Memberikan Pengalaman Pada Mahasiswa Untuk Mengembangkan Keterampilan Proses, Sehingga Mahamasiswa Dapat Menemukan Sendiri Konsep Yang Akan Dipelajarinya Secara Mandiri*. <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/biotik/article/download/224/205>
- Perwita, Deby Putri, Kandika, Popi Sri, Oktrisma, Y. (2019). *Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4d, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck)*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7bydx>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Pranowo, U. (2008). *Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran Tik*.
- Pricahyo, E. W. (2019). *Pengembangan Video Animasi Motion Graphic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Sekolah Dasar Negeri Mulur 03 Bendosari*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengembangan-Video-Animasi-Motion-Graphic-Untuk-Ipa-Pricahyo/Ce320be0b491676018cbba02766a4bcd676b57bc>
- Purwanto, N. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357–1363.

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 5 Nomor 1 (2025) 48 - 62 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i3.2581

<https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i3.5579>

- Ripanto, Widiastuti, Y. (2022). Penggunaan Metode Pemecahan Masalah Dan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Permukaan Bumi. *Keilmuan Dan Keislaman*, 19, 249–267.
- Runtu, Paramita Susanti, & Kalalo, R. R. (2021). *Kompetensi Guru Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa*. Nem. https://www.google.co.id/books/edition/Kompetensi_Guru_Dalam_Peningkatan_Prestasi/R9xveaaaqbj?hl=id&gbpv=1&dq=prestasi+belajar&pg=pa14&printsec=frontcover
- Sakila, D. (2021). Bab Iii Metode Penelitian 3.1 Model Pengembangan. *Repository Unja*. https://repository.unja.ac.id/15741/9/bab_iii.pdf
- Sakila, R., Lubis, N. Faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan Ipa Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Salsabila, Siti Maulidya, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Gerak Lurus Kelas Viii*. 5(2), 111–120.
- Sari, R. N. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi untuk Pembelajaran Struktur Bumi Dan Bencananya Di Kelas Vii Smp*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengembangan-Multimedia-Interaktif-Model-Struktur-Sari/Fad7846503156d04b2fe60d88820177967f9b4a0>
- Sayekti, Ninin Mei & Jatmika, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur Kelas Xii Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Pengertian Dan Klasifikasi Kos Terkait Proses Produksi Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2019/2020*.
- Septiani, S. (2020). Development Of Interactive Multimedia Unggah-Ungguh Basa Jawa (Gaug Baja) As Learning Media For Class Iv Elementary Schools. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 850–860. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i6.8110>
- Sinta Mertasari, P., & Nyoman Ganing, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298.
- Suryabrata, S. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindo.
- Swastyastu, L. T. J. (2020). *Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.25078/pw.v5i1.1359>
- Syafei, Isop & Laely, N. H. (2020). *Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Mahārat*

Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 5 Nomor 1 (2025) 48 - 62 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v4i3.2581

Al-Kalām Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton. 2507(February), 1–9.

Tavip. (2022). Peran Kecerdasan Emosional Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, Melalui Budaya Sekolah Dan Komitmen Guru. *Journal Of Education Informatic Technology And Science*, 4(1), 11–20. <https://doi.org/10.37859/Jeits.V4i1.3608>

Teologi, J. (2019). *Veritas Lux Mea*. 1(2), 107–121.

Tri Inayah, D., & Mahanani, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Membatik Teknik Jumputan. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 3(2), 162–171. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no2.a12704>

Wati, G. O. W., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Studi Komparasi Media Pembelajaran Gambar Dan Video Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3364–3372. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1362>

Winarto, W. (2020). Bab Iii Metode Pengembangan. *Universitas Muhammadiyah Metro*. https://eprints.ummetro.ac.id/653/4/bab_iii.pdf

Yulisetiani, S. (2022). *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jejak Pustaka. https://www.google.co.id/books/edition/Merancang_Bahan_Ajar_Digital_Berwawasan/Pcoleaaaqbaj?hl=id&gbpv=0&kptab=overview

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>