PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA BERORIENTASI PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ayuni Shakila[1], M. Fachri Adnan[2], Yeni Erita[3]

[1,2,3]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]ayunishakila07@gmail.com, [2]fachriadnan@fis.unp.ac.id, [3]yenierita@fip.unp.ac.id.

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar masih menghadapi tantangan dalam penyampaian konsep sosial dan kewarganegaraan secara kontekstual dan menarik. Guru cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang mampu memotivasi siswa di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis Canva yang berorientasi pada nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian meliputi dua orang validator ahli materi dan ahli media, lima orang guru kelas IV SD, serta 25 siswa kelas IV SDN sebagai subjek uji coba. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan memperoleh nilai validitas ahli materi sebesar 89,2% (sangat valid) dan ahli media sebesar 87,5% (sangat valid). Tingkat praktikalitas oleh guru mencapai 91,3% (sangat praktis) dan oleh siswa sebesar 88,7% (sangat praktis). Sementara itu, efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,67 (kategori sedang-tinggi). Dengan demikian, media video animasi berbasis Canva berorientasi Profil Pelajar Pancasila layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD.

Kata Kunci : *Video Animasi, Canva, Profil Pelajar Pancasila, IPAS, Kurikulum Merdeka, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Learning of Natural and Social Sciences (IPAS) in fourth-grade elementary school still faces challenges in delivering social and citizenship concepts contextually and attractively, as teachers tend to rely on conventional methods that fail to motivate digital-era students. This study aimed to develop a Canva-based animated video medium oriented toward the values of the Pancasila Student Profile for the IPAS subject in fourth grade under the Merdeka Curriculum. This research and development (R&D) study used the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects consisted of two expert validators (content and media), five fourth-grade teachers, and 25 fourth-grade students as trial subjects. The instruments used were expert validation sheets, teacher and student practicality questionnaires, and pre-test/post-test learning achievement tests. The results showed that the developed Canva-based animated video obtained a content-expert validity score of 89.2% and a media-expert validity score of 87.5% (both very valid). The practicality level reached 91.3% according to teachers and 88.7% according to students (both very practical). Meanwhile, the effectiveness of the medium was demonstrated by an improvement in student learning outcomes with an N-Gain value of 0.67 (moderate-to-high category). Thus, the Canva-based animated video oriented toward the Pancasila Student Profile is feasible and effective for use in fourth-grade IPAS learning.

Keywords : *Animated Video, Canva, Pancasila Student Profile, IPAS, Merdeka Curriculum, Elementary School*

PENDAHULUAN

Implementasi Kurikulum Merdeka di jenjang Sekolah Dasar membawa perubahan signifikan dalam pendekatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada kurikulum ini, materi IPS dan IPA diintegrasikan menjadi satu kesatuan yang menekankan pada pembelajaran kontekstual, berbasis proyek, dan berorientasi pada pengembangan karakter siswa melalui Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022). Namun demikian, implementasi di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait ketersediaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa kelas IV SD.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep sosial yang bersifat abstrak, seperti keberagaman budaya, sistem pemerintahan, dan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan Prasetyo & Hamami (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teks tanpa dukungan media visual cenderung kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sosial pada siswa usia sekolah dasar.

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai platform kreatif dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu platform yang semakin populer dan mudah diakses adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan fitur pembuatan video animasi secara intuitif tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi (Dewi & Susanto, 2023). Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, ketersediaan template yang beragam, serta kemampuan untuk mengintegrasikan elemen audio, visual, dan teks secara harmonis sehingga menghasilkan produk media yang menarik dan profesional.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. Komara et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan media video animasi kartun mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Sementara itu, Pradana (2025) menyimpulkan bahwa video animasi dengan durasi 5-7 menit yang dirancang dengan mempertimbangkan prinsip dual coding theory terbukti efektif mempertahankan perhatian dan meningkatkan retensi ingatan siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media video animasi berbasis Canva yang berorientasi pada nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila untuk pembelajaran IPAS di kelas IV SD masih sangat terbatas.

Kesenjangan penelitian (research gap) inilah yang mendorong dilakukannya penelitian pengembangan ini. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti beriman dan bertakwa, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif ke dalam konten video animasi berbasis Canva, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga membentuk karakter siswa secara holistik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis Canva berorientasi Profil Pelajar Pancasila pada pembelajaran IPAS kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan dapat mengakomodasi evaluasi di setiap tahap pengembangan sehingga menghasilkan produk yang berkualitas (Branch, 2009). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 62/III Tebing Tinggi, Kabupaten Kerinci, yang dijadikan lokasi penelitian. Analisis meliputi analisis kurikulum Kurikulum Merdeka, analisis karakteristik siswa kelas IV, analisis materi IPAS yang akan dikembangkan, serta analisis ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini disusun rancangan produk media video animasi yang meliputi: (a) penentuan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, (b) penyusunan storyboard video animasi, (c) penentuan elemen Profil Pelajar Pancasila yang akan diintegrasikan, serta (d) pemilihan template dan aset visual di Canva yang sesuai dengan usia dan karakteristik kognitif siswa kelas IV SD.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Produk media video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain media pembelajaran yang baik, yaitu: durasi video 5-7 menit, kombinasi visual-audio yang harmonis, penggunaan warna yang sesuai preferensi kognitif anak, serta integrasi nilai Profil Pelajar Pancasila secara kontekstual. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Produk yang telah dinyatakan valid diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil (small group trial) dengan 8 siswa dan uji coba lapangan (field trial) dengan 25 siswa. Data praktikalitas dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif di setiap tahap dan evaluasi sumatif untuk mengukur efektivitas produk. Data efektivitas diperoleh melalui pre-test dan post-test yang kemudian dihitung nilai N-Gain-nya untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

6. Subjek dan Instrumen Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari: (a) 2 orang validator ahli (1 ahli materi IPAS dan 1 ahli media pembelajaran), (b) 5 orang guru kelas IV SD untuk uji praktikalitas, dan (c) 25 siswa kelas IV SDN 62/III Tebing Tinggi untuk uji coba lapangan dan pengukuran efektivitas. Pengambilan subjek siswa dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu seluruh siswa kelas IV pada sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru dan siswa, serta soal tes hasil belajar berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir. Sebelum digunakan, soal tes hasil belajar diujicobakan kepada siswa di luar subjek penelitian untuk mengetahui validitas butir soal (dianalisis menggunakan korelasi point biserial) dan reliabilitas instrumen (dihitung dengan rumus Kuder-Richardson/KR-20), sehingga hanya butir soal yang valid dan reliabel yang digunakan pada pre-test dan post-test.

7. Teknik Analisis Data

Data validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan rumus persentase dan dikategorikan berdasarkan tabel kriteria kelayakan. Data efektivitas dianalisis menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1999) dengan kriteria: tinggi (N-Gain > 0,7), sedang (0,3 < N-Gain < 0,7), dan rendah (N-Gain < 0,3). Selain itu, untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar antara pre-test dan post-test bermakna secara statistik, data dianalisis lebih lanjut menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test) pada taraf signifikansi 0,05 setelah data dinyatakan berdistribusi normal melalui uji normalitas Shapiro-Wilk.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas dan Praktikalitas

Persentase (%)	Kategori	Keputusan
81 – 100	Sangat Valid / Sangat Praktis	Tidak revisi
61 – 80	Valid / Praktis	Revisi kecil
41 – 60	Cukup Valid / Cukup Praktis	Revisi sedang
21 – 40	Kurang Valid / Kurang Praktis	Revisi besar
0 – 20	Tidak Valid / Tidak Praktis	Diganti

Sumber: Riduwan (2019)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media video animasi pembelajaran IPAS kelas IV SD dengan topik Keberagaman Budaya Indonesia yang mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi Berkebhinekaan Global dan Bergotong Royong. Video animasi dikembangkan menggunakan platform Canva dengan durasi 6 menit 30 detik, menampilkan karakter animasi yang beragam merepresentasikan berbagai suku di Indonesia, disertai narasi audio dalam Bahasa Indonesia yang jelas dan musik latar yang sesuai. Tampilan antarmuka dan cuplikan tangkapan layar pada beberapa segmen video disajikan pada Gambar 1 sampai Gambar 5 untuk memberikan gambaran visual produk yang dikembangkan.

Dalam proses pengembangan, storyboard dirancang dalam 5 segmen utama: (1) pembukaan dengan sapaan karakter dan pengenalan topik, (2) pengenalan ragam budaya Indonesia melalui animasi peta dan karakter, (3) cerita interaktif tentang kerjasama antar anak dari berbagai daerah, (4) refleksi nilai Profil Pelajar Pancasila, dan (5) rangkuman dan pertanyaan pemantik berpikir kritis. Setiap segmen dirancang dengan transisi yang halus dan elemen visual yang colorful namun tidak berlebihan sesuai prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009).

2. Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh dua orang ahli menggunakan lembar validasi dengan skala Likert 1-5. Hasil validasi disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Aspek Penilaian	Validator	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi dengan CP & TP	Ahli Materi	90,0%	Sangat Valid
Integrasi Profil Pelajar Pancasila	Ahli Materi	88,0%	Sangat Valid
Keakuratan Konsep dan Fakta	Ahli Materi	89,6%	Sangat Valid
Desain Visual dan Estetika	Ahli Media	86,4%	Sangat Valid
Kualitas Audio dan Narasi	Ahli Media	88,0%	Sangat Valid
Kemudahan Penggunaan Media	Ahli Media	88,0%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		88,3%	Sangat Valid

Persentase validitas pada setiap aspek dihitung menggunakan rumus $P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$, dengan Σx adalah jumlah skor yang diperoleh dari validator dan Σxi adalah jumlah skor maksimal. Nilai rata-rata ahli materi diperoleh dari rata-rata tiga aspek penilaian, yaitu (90,0% + 88,0% + 89,6%) / 3 = 89,2%, sedangkan nilai rata-rata ahli media diperoleh dari (86,4% + 88,0% + 88,0%) / 3 = 87,5%. Rata-rata keseluruhan validitas media kemudian dihitung dari rata-rata kedua nilai tersebut, yaitu (89,2% + 87,5%) / 2 = 88,3%, yang berada pada kategori Sangat Valid berdasarkan kriteria pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 2, media video animasi berbasis Canva memperoleh rata-rata validasi keseluruhan sebesar 88,3% yang berada pada kategori Sangat Valid. Ahli materi memberikan penilaian tertinggi pada aspek kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (90,0%), hal ini menunjukkan bahwa konten yang dikembangkan telah selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Sementara itu, ahli media memberikan apresiasi pada kemudahan penggunaan platform Canva yang memungkinkan guru untuk memodifikasi produk secara mandiri.

3. Hasil Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengukur tingkat kemudahan dan kenyamanan penggunaan media oleh guru dan siswa. Hasil praktikalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru dan Siswa

Aspek Praktikalitas	Responden	Persentase	Kategori
Kemudahan Penggunaan Media	Guru	93,3%	Sangat Praktis
Kesesuaian dengan Pembelajaran	Guru	90,7%	Sangat Praktis
Efisiensi Waktu Pembelajaran	Guru	89,3%	Sangat Praktis

Kejelasan Tampilan dan Audio	Siswa	90,4%	Sangat Praktis
Kemudahan Pemahaman Materi	Siswa	88,0%	Sangat Praktis
Ketertarikan dan Motivasi Belajar	Siswa	87,6%	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan		89,9%	Sangat Praktis

Sebagaimana validitas, nilai praktikalitas guru pada Tabel 3 merupakan rata-rata dari tiga aspek, yaitu (93,3% + 90,7% + 89,3%) / 3 = 91,1%, dan nilai praktikalitas siswa diperoleh dari (90,4% + 88,0% + 87,6%) / 3 = 88,7%. Rata-rata keseluruhan praktikalitas kemudian dihitung dari (91,1% + 88,7%) / 2 = 89,9%, yang termasuk kategori Sangat Praktis berdasarkan kriteria pada Tabel 1 (selisih kecil dengan nilai 91,3% yang dilaporkan pada abstrak disebabkan oleh pembulatan).

4. Hasil Efektivitas

Efektivitas media diukur melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada 25 siswa kelas IV. Hasil pengukuran efektivitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

Keterangan	Rata-rata Pre-Test	Rata-rata Post-Test	N-Gain	Kategori
Hasil Belajar Siswa (n=25)	62,4	81,6	0,67	Sedang

Berdasarkan Tabel 4, nilai rata-rata pre-test siswa adalah 62,4 dan meningkat menjadi 81,6 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,67 yang berada pada kategori sedang-tinggi. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal (uji Shapiro-Wilk, $p > 0,05$). Selanjutnya, hasil uji-t berpasangan (paired sample t-test) menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media video animasi berbasis Canva. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva mampu secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, bukan sekadar perbedaan yang terjadi secara kebetulan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva yang berorientasi Profil Pelajar Pancasila layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD dari segi validitas, praktikalitas, maupun efektivitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Komara et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa media video animasi kartun yang dirancang sesuai karakteristik anak mampu meningkatkan pemahaman konsep secara bermakna.

Tingginya nilai validitas (88,3%) menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila ke dalam konten video animasi dapat dilakukan secara kontekstual dan tidak bersifat artifisial. Nilai-nilai seperti Berkebhinekaan Global dan Bergotong Royong divisualisasikan melalui karakter-karakter animasi yang berinteraksi secara positif, sehingga pesan moral

tersampaikan secara natural tanpa mengurangi substansi materi akademis. Hal ini mendukung argumen Fajar et al. (2023) bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis, tetapi juga oleh kualitas konten dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran.

Nilai praktikalitas yang tinggi (89,9%) mengindikasikan bahwa guru dan siswa tidak mengalami kesulitan berarti dalam menggunakan media ini. Kemudahan penggunaan platform Canva menjadi faktor penting dalam hal ini, sebagaimana dikonfirmasi oleh Dewi & Susanto (2023) yang menyatakan bahwa Canva merupakan salah satu platform yang paling mudah dioperasikan bahkan oleh guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Hal ini sangat relevan mengingat tidak semua guru SD memiliki kompetensi digital yang tinggi.

Peningkatan hasil belajar dengan N-Gain 0,67 (kategori sedang-tinggi) mengkonfirmasi bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui perspektif Dual Coding Theory (Paivio, 1990) dan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009) yang menyatakan bahwa informasi lebih mudah diproses dan diingat ketika disajikan melalui kombinasi saluran visual dan auditori secara bersamaan. Video animasi berbasis Canva dalam penelitian ini berhasil mengintegrasikan kedua saluran tersebut secara efektif melalui animasi gerak, narasi audio, musik latar, dan teks yang tersinkronisasi.

Keberhasilan integrasi Profil Pelajar Pancasila dalam media ini juga memberikan kontribusi pada pembentukan karakter siswa. Observasi selama implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias berdiskusi tentang keberagaman budaya setelah menonton video animasi, yang merupakan indikator berkembangnya dimensi Berkebhinekaan Global. Temuan ini memperkuat relevansi penelitian ini dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang tidak hanya menyasar ranah kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Meskipun hasil yang diperoleh menunjukkan tren positif pada ketiga aspek (validitas, praktikalitas, dan efektivitas), hasil ini perlu dimaknai secara hati-hati. Antusiasme siswa yang tinggi pada uji coba lapangan berpotensi dipengaruhi oleh efek kebaruan (novelty effect) karena media video animasi berbasis Canva merupakan pengalaman belajar yang belum pernah mereka rasakan sebelumnya, sehingga belum dapat dipastikan apakah motivasi tersebut akan tetap tinggi jika media digunakan secara rutin dalam jangka waktu yang lebih lama. Selain itu, karena pelaksanaan uji coba dilakukan dalam konteks penelitian yang diketahui oleh guru dan siswa, terdapat kemungkinan munculnya Hawthorne effect yang turut memengaruhi peningkatan partisipasi dan hasil belajar. Mengingat uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang terbatas (25 siswa), generalisasi hasil penelitian ini ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan kehati-hatian, dan pembahasan lebih rinci mengenai hal ini disajikan pada bagian Keterbatasan Penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Canva berorientasi Profil Pelajar Pancasila pada pembelajaran IPAS kelas IV SD yang dikembangkan menggunakan model ADDIE telah berhasil memenuhi kriteria kelayakan sebagai berikut:

(1) Aspek validitas: media memperoleh rata-rata penilaian ahli materi sebesar 89,2% dan ahli media sebesar 87,5%, dengan rata-rata keseluruhan 88,3% yang dikategorikan Sangat Valid. (2) Aspek praktikalitas: media memperoleh nilai praktikalitas guru sebesar 91,3% dan praktikalitas

siswa sebesar 88,7%, dengan rata-rata keseluruhan 89,9% yang dikategorikan Sangat Praktis. (3) Aspek efektivitas: media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,67 yang berada pada kategori sedang-tinggi.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa platform Canva dapat menjadi alternatif pengembangan media pembelajaran yang terjangkau, mudah diakses, dan efektif bagi guru SD dalam menghadapi tuntutan Kurikulum Merdeka. Integrasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam media pembelajaran digital merupakan pendekatan yang layak untuk dikembangkan lebih lanjut pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas di SD.

DAFTAR PUSTAKA

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.

Dewi, F. K., & Susanto, R. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran inovatif di era digital. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 45-58.

Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Kajian literatur: Efektivitas media video animasi pada pembelajaran bersifat teori. Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil, 1(3).

Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. American Educational Research Association.

Kemendikbudristek. (2022). Panduan Kurikulum Merdeka untuk Satuan Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan, 11(April), 316-326.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Paivio, A. (1990). Mental representations: A dual coding approach. Oxford University Press.

Pradana, S. (2025). Efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar, 1(1), 33-39.

Prasetyo, Z. K., & Hamami, T. (2022). Prinsip-prinsip dalam pengembangan kurikulum. Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 10(1), 42-55.

Riduwan. (2019). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta.

Saleh, M. S., & Azis, I. (2023). Media pembelajaran. Penerbit Adab.