

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI
CIRI-CIRI BANGUN DATAR SEGI BANYAK,
SEGITIGA, DAN SEGIEMPAT KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
VELISA ANDINI YUSRIA
NIM. 21129133

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI
CIRI-CIRI BANGUN DATAR (SEGI BANYAK,
SEGITIGA, DAN SEGIEMPAT) KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Nama : Velisa Andini Yusria
NIM : 2112933
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, 5 Februari 2025

Mengetahui,

Disetujui oleh:

Kepala Departemen PGSD,

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020



Dr. Yarisda Ningsih, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198207172010122002

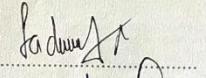
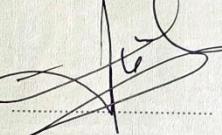
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Pengaji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar (Segi Banyak, Segitiga, dan Segi Empat) Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Velisa Andini Yusria
NIM : 21129133
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Februari 2025

Tim Pengaji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yarisda Ningsih, S.Pd., M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Fadila Suciana, S.Pd., M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Masniladevi, S.Pd., M.Pd.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Velisa Andini Yusria

NIM : 21129133

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Ciri-Ciri Bangun Datar Segi Banyak, Segitiga, dan Segi Empat Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 05 Februari 2025

Saya yang menyatakan



Velisa Andini Yusria
NIM. 21129133

ABSTRAK

Velisa Andini Yusria. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Segi Banyak, Segitiga, dan Segi Empat Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kemajuan era digital dan rendahnya minat siswa dalam belajar matematika, sementara media animasi dinilai lebih menarik dan praktis. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis Aplikasi *Canva* pada materi Ciri-Ciri Bangun Datar Segi Banyak, Segitiga, dan Segi Empat kelas IV di SDN 45 Bungo Pasang. Penelitian ini juga mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan agar dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Prosesnya dimulai dengan analisis kebutuhan, perancangan, serta pengembangan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi Canva. Setelah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan ahli, media diimplementasikan pada siswa SDN 45 Bungo Pasang selama tiga pertemuan.

Rata-rata dari nilai validasi pertama oleh validator materi, bahasa, dan media adalah 75,13% dengan rincian hasil validasi materi 93,75%, bahasa 65% dan media 66,66%. Selanjutnya validasi kedua memperoleh nilai rata-rata 91,06% dengan rincian hasil materi 93,75%, bahasa 85% dan media 94,44%. Rata-rata dari validasi pertama dan kedua adalah 83,09 %. Pada tahap implementasi dan praktikalitas, respon dari guru dan peserta didik sangat baik untuk media pembelajaran animasi yang telah dipergunakan. Hasil dari respon guru yaitu 92,5% dan peserta didik 92,57%. Dari hasil riset dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* telah valid, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: ADDIE, Canva, Media Animasi, Pengembangan.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Segi Banyak, Segitiga, dan Segi Empat Kelas IV Sekolah Dasar"**. Tidak lupa pula shalawat beserta salam peneliti kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya ke alam yang berilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini, demikian juga peneliti menyampaikan terimakasih kepada orang tua, dimana atas asuhan dan didikannya serta perhatian keduanya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat peneliti selesaikan berkat bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberi peneliti izin dalam proses penyusunan skripsi ini.

2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd, selaku Koordinator UPP 1 Air Tawar dan sekaligus Penguin 2 yang telah memberikan kritik, saran dan arahan yang mendukung serta membangun demi terwujudnya skripsi ini.
3. Ibu Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd., selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, solusi dan motivasi kepada peneliti demi kelancaran serta kesempurnaan penyusuan skripsi ini.
4. Ibu Fadila Suciana, S.Pd., M.Pd selaku Penguin I yang telah memberikan kritik, saran dan arahan yang mendukung serta membangun demi terwujudnya skripsi ini.
5. Bapak Prof. Drs. Syafri Ahmad, M.Pd., Ph.D selaku dosen validator materi, Ibu Ari Suriani, M.Pd selaku dosen validator bahasa dan Bapak Sartono, M.Pd selaku dosen validator media yang telah banyak membantu serta memberikan masukan dalam pembuatan media pembelajaran sebagai penunjang skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah membantu memotivasi demi tewujudnya skripsi ini.
7. Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
8. Kepala sekolah, wali kelas dan seluruh guru SDN 45 Bungo Pasang, SDN 18 Bungo Pasang, SDN 01 Bungo Pasang, dan SDN 07 Ikur Koto yang telah memberikan waktu serta pengalaman kepada peneliti.

9. Istimewa dengan penuh hormat peneliti ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua peneliti, mama tercinta Amdesna dan papa tercinta Yusrizal, dengan segala doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta dukungan yang tiada henti dalam setiap langkah perjalanan hidup peneliti.
10. Kakak, abang dan adik tercinta, Ayu Netilakendi Yusria, Valentina Tereshkova Yusria, Indra Jati Desrizal, Shindi Ardila Yusria, dan Adrian Desrizal, serta seluruh keluarga, saudara, para sahabat dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam skripsi ini. Semoga arahan dan bimbingan serta dukungan yang bapak/ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal ibadah serta mendapat balasan yang mulia dari Allah SWT.

Padang, Februari 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
KATA PENGANTAR.....	II
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR BAGAN.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	8
C. TUJUAN PENELITIAN	8
D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN	8
E. MANFAAT PENELITIAN.....	9
F. ASUMSI DAN BATAS PENGEMBANGAN.....	10
G. DEFINISI ISTILAH.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. KAJIAN TEORI.....	14
1) <i>Media Pembelajaran Animasi</i>	14
2) <i>Aplikasi Canva</i>	22
3) <i>Bangun Datar</i>	34
3. PENELITIAN YANG RELEVAN.....	42
4. KERANGKA BERPIKIR.....	46
BAB III METODE PENGEMBANGAN	49
A. JENIS PENELITIAN	49
B. MODEL PENGEMBANGAN	50
C. PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	51
1. <i>Tahap Analysis (Analisis)</i>	53
2. <i>Tahap Design (Perancangan)</i>	54
3. <i>Tahap Development (Pengembangan)</i>	55
4. <i>Tahap Implementation (Penerapan)</i>	55
5. <i>Tahap Evaluation (Evaluasi)</i>	56
D. UJI COBA PRODUK.....	56
1. <i>Subject Uji Coba</i>	56
2. <i>Jenis Data</i>	57
3. <i>Instrumen Pengumpulan Data</i>	57

4. <i>Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran</i>	59
5. <i>Teknik Analisis Data</i>	61
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	66
A. PENYAJIAN DATA UJI COBA	66
1) <i>Tahap Analysis (Analisis)</i>	66
2) <i>Tahap Design (Desain)</i>	69
3) <i>Tahap Development (Pengembangan)</i>	78
4) <i>Tahap Implementation (Penerapan)</i>	79
5) <i>Tahap Evaluation (Evaluasi)</i>	79
B. ANALISIS DATA.....	80
C. ANALISIS DATA UJI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN	86
D. REVISI PRODUK.....	90
E. PEMBAHASAN	96
BAB V KESIMPULAN.....	99
A. KESIMPULAN.....	99
B. SARAN.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi	58
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrument validasi ahli bahasa	58
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media.....	59
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik	60
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Angket Respon Guru.....	60
Tabel 3. 6 Penskoran Validitas media pembelajaran berbasis canva.....	62
Tabel 3. 7 Kategori Validitas media berbasis canva.....	63
Tabel 3. 8 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	64
Tabel 3. 9 Kategori kepraktisan media video animasi berbasis canva.....	64
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Media Pembelajaran	79
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Aspek Bahasa	80
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Validasi Aspek Media	82
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Validasi Aspek Materi	84
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Validasi Secara Keseluruhan	86
Tabel 4. 6 Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media pembelajaran di SDN 45 Bungo Pasang oleh guru	88
Tabel 4. 7 Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media pembelajaran di SDN 45 Bungo Pasang oleh peserta didik	89
Tabel 4. 8 Revisi Media Aspek Bahasa	90
Tabel 4. 9 Revisi Media Aspek Media.....	92
Tabel 4. 10 Revisi Media Aspek Materi	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> pada Pembelajaran Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar.	48
Bagan 3. 1 Prosedur Penelitian Berdasarkan ADDIE.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Login Canva	25
Gambar 2. 2 Create a design	26
Gambar 2. 3 Memilih template video	26
Gambar 2. 4 Memilih warna background	26
Gambar 2. 5 Menambahkan element bangun datar.....	27
Gambar 2. 6 Menambahkan teks dan memilih.....	27
Gambar 2. 7 Menambahkan space untuk slide selanjutnya	27
Gambar 2. 8 Menambahkan gambar-gambar bangun datar	28
Gambar 2. 9 Menambahkan kartun guru/murid,.....	28
Gambar 2. 10 Menambahkan penutup wajah kartun	28
Gambar 2. 11 Mendownload animasi wajah.....	29
Gambar 2. 12 Animasi wajah tersimpan	29
Gambar 2. 13 Mengunggah animasi wajah.....	30
Gambar 2. 14 File animasi wajah tersimpan di aplikasi canva	30
Gambar 2. 15 Menambahkan animasi wajah ke dalam editan.....	30
Gambar 2. 16 Menghilangkan background hijau (greenscreen)	31
Gambar 2. 17 Background hijau (greenscreen).....	31
Gambar 2. 18 Animasi wajah disesuaikan dengan wajah kartun	31
Gambar 2. 19 menyesuaikan bahan materi ke dalam video.....	32
Gambar 2. 20 Menambahkan kartun lainnya pada editan.....	32
Gambar 2. 21 Menambahkan audio pada editan.....	32

Gambar 2. 22 Mendownload video yang sudah selesai dibuat	33
Gambar 2. 23 Proses mendownload video	33
Gambar 2. 24 Download video selesai dan tersimpan di pc	33
Gambar 4. 1 Login Canva	69
Gambar 4. 2 Create a design	70
Gambar 4. 3 Memilih template video	70
Gambar 4. 4 Memilih warna background	70
Gambar 4. 5 Menambahkan element bangun datar.....	71
Gambar 4. 6 Menambahkan teks dan memilih.....	71
Gambar 4. 7 Menambahkan space untukslide selanjutnya	71
Gambar 4. 8 Menambahkan gambar-gambar bangun datar	72
Gambar 4. 9 Menambahkan kartun guru/murid	72
Gambar 4. 10 Menambahkan penutup wajah kartun	73
Gambar 4. 11 Mendownload animasi wajah (mata dan mulut bergerak)	73
Gambar 4. 12 Animasi wajah tersimpan	74
Gambar 4. 13 Mengunggah animasi wajah ke dalam editan canva	74
Gambar 4. 14 File animasi wajah tersimpan di aplikasi canva	74
Gambar 4. 15 Menambahkan animasi wajah ke dalam editan.....	75
Gambar 4. 16 Menghilangkan background hijau (greenscreen	75
Gambar 4. 17 Background hijau (greenscreen) pada animasi wajah proses penghapusan.....	75
Gambar 4. 18 Animasi wajah disesuaikan dengan wajah kartun	76
Gambar 4. 19 menyesuaikan bahan materi	76

Gambar 4. 20 Menambahkan kartun lainnya pada editan.....	76
Gambar 4. 21 Menambahkan audio pada editan.....	77
Gambar 4. 22 Mendownload video.....	77
Gambar 4. 23 Proses mendownload video.....	77
Gambar 4. 24 Video tersimpan	78
Gambar 4. 25 Penggunaan font huruf pada materi segi banyak sebelum revisi ...	91
Gambar 4. 26 Penggunaan font huruf materi segi banyak sesudah revisi	91
Gambar 4. 27 Hanya menampilkan QR code LKS dan Belum ada penjelasan ciri-ciri segitiga dan segiempat pada media video sebelum revisi.....	91
Gambar 4. 28 Narasi LKS sudah dihilangkan dan sudah ada penjelasan ciri-ciri segitiga dan segiempat pada media video setelah revisi.	92
Gambar 4. 29 Tampilan awal video sebelum di revisi.....	93
Gambar 4. 30 Tampilan awal video setelah di revisi	93
Gambar 4. 31 Warna salah satu bangun datar sebelum revisi.....	93
Gambar 4. 32 Warna salah satu bangun datar setelah direvisi.....	94
Gambar 4. 33 Narasi besar ukuran sudut sebelum direvisi.....	95
Gambar 4. 34 Narasi besar ukuran sudut segitiga setelah direvisi.....	95
Gambar 4. 35 Warna salah satu bangun datar sebelum revisi.....	96
Gambar 4. 36 Pemilihan warna yang kontras agar lebih jelas setelah revisi.	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Animasi	110
Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Animasi	135
Lampiran 4. Bahan Ajar	153
Lampiran 5. Media Pembelajaran	166
Lampiran 6. LKPD	167
Lampiran 7. Surat Observasi Sekolah	170
Lampiran 8. Hasil Wawancara	171
Lampiran 9. Angket Observasi pada peserta didik	172
Lampiran 10. Dokumentasi Observasi dan Wawancara	173
Lampiran 11. Cover ACC Penelitian	175
Lampiran 12. Surat Validasi	176
Lampiran 13. Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru	177
Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Respon Guru	180
Lampiran 15. Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik	181
Lampiran 16. Hasil Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik	183
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian	184
Lampiran 18. Surat Balasan Penelitian dari SD	185
Lampiran 19. Surat Pernyataan Penggunaan Produk	186
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian di SDN 45 Bungo Pasang	187

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini telah memasuki era 4.0, di mana teknologi memainkan peran yang sangat penting. Dunia pendidikan tidak dapat menghindari tuntutan zaman modern ini, di mana transformasi digital menjadi hal yang sangat diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Toma & Reinita, 2023). Pesatnya perkembangan teknologi di era saat ini dinilai mampu mendukung proses pembelajaran (Harefa & Masniladevi, 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan di era saat ini (Purnomo & Suparman, 2020).

Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah hal yang penting dikembangkan dalam dunia pendidikan saat ini, guna mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara profesional. Menurut (Masniladevi dkk, 2022) pendidikan diharuskan untuk bisa menggunakan teknologi ke dalam sistem pembelajaran, hal ini bertujuan agar peserta didik mampu berkembang dalam proses pembelajaran masa kini. Media pembelajaran berbasis TIK dapat meningkatkan kualitas pendidikan karena guru diberikan ruang untuk berkarya dengan kreatif dan inovatif (Ramadhan et al., 2024). Penggunaan

media pembelajaran akan membantu guru dalam penyampaian materi pembelajarannya sehingga dengan penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pesan yang baik dan menyenangkan bagi peserta didik (Indarti & Erita, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, video animasi, audio, program CAI (computer aided instruction), program simulasi, dan lain-lain (Khairin & Ariani, 2022). Pemilihan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibelitas, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia (Suryani, 2020). Video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dikembangkan oleh guru (Nailiah & Saputra, 2022). Adapun beberapa kelebihan dari penggunaan media berbasis TIK sebagai media pembelajaran menurut (Susanto, 2020) antara lain: 1) meningkatkan keterampilan interaktivitas, 2) memotivasi peserta didik, 3) respon peserta didik lebih cepat, 4) menarik perhatian peserta didik, 5) mudah digunakan dalam pembelajaran.

Canva adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat desain grafis yang tidak hanya berbentuk gambar statis, tetapi juga dapat berupa animasi (Zebua, 2023). Kelebihan *Canva* dibandingkan dengan software desain lainnya adalah *Canva* menyediakan berbagai template gratis dan dapat diakses secara online tanpa perlu instalasi tambahan (Khairani &

Mudinillah, 2022). Jadi, *Canva* merupakan aplikasi untuk mendesain berbagai elemen grafis, termasuk animasi, serta memiliki beberapa kelebihan, seperti kemudahan penggunaan, aksesibilitas online, dan tersedianya fitur gratis tanpa memerlukan registrasi berbayar untuk menjalankan aplikasi ini.

Salah satu materi pembelajaran yang dapat digunakan dalam media pembelajaran berbasis Aplikasi *Canva* adalah materi ciri-ciri bangun datar yang terdapat pada kelas IV semester 2.

Pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar di sekolah dasar, merupakan salah satu bidang yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik. Di kelas IV Sekolah Dasar, materi ini mencakup konsep Bangun Datar seperti segi banyak, sifat-sifat segitiga, dan sifat-sifat segi empat.

Capaian Pembelajaran pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar adalah Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk Bangun Datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Tujuan pembelajaran dari materi ini meliputi:

1. Mengidentifikasi segi banyak, segi banyak beraturan, dan segi banyak tidak beraturan dengan benar.
2. Menuliskan ciri-ciri segitiga (sama kaki, sama sisi, sembarang, lancip, siku-siku, dan tumpul) dengan benar.
3. Menuliskan ciri-ciri segi empat (jajar genjang, persegi panjang, belah ketupat, persegi, layang-layang, trapesium, dan segi empat sembarang)

dengan benar.

Pemahaman konsep harus dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar dengan baik agar tidak mengalami kesulitan pada materi selanjutnya yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya (Rahma & Masniladevi, 2023). Pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep ini menjadi fondasi penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan analitis peserta didik yang akan bermanfaat di jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di beberapa sekolah, pembelajaran materi Bangun Datar seringkali masih menghadapi kendala dalam penyajian yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 45 Bungo Pasang pada Sabtu 28 September 2024 dan 8 Januari 2025, Ketika pembelajaran guru jarang menggunakan media TIK atau digital. Berdasarkan wawancara dengan guru, guru juga mengatakan bahwa sebenarnya peserta didik lebih bersemangat ketika pembelajaran menggunakan media video, namun yang menjadi kendala adalah keterbatasan kemampuan guru jika harus membuat video pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

Selanjutnya di SD Negeri 18 Bungo Pasang, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV pada Sabtu 28 September 2024 dan 11 januari 2025. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media

pembelajaran berbasis aplikasi canva seperti *infocus, sound system* sudah ada namun guru masih sangat jarang sekali menggunakan media digital seperti video. Guru lebih sering menggunakan media yang nyata yang mudah ditemui di kelas seperti kertas. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas IV, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva masih belum ada, disebabkan guru tidak terlalu pandai dalam membuat video sehingga itu akan membutuhkan waktu yang sangat lama untuk satu materi pembelajaran. Dalam pembelajaran guru lebih menggunakan modul ajar dan buku siswa.

Selanjutnya peneliti juga melakukan observasi di SD Negeri 01 Bungo Pasang pada 30 September 2024 dan 7 Januari 2025. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat bahwa sekolah ini lengkap secara sarana dan prasarana. Dari wawancara yang peneliti lakukan dengan guru, guru sudah menggunakan media video dalam pembelajaran.

Selanjutnya SD Negeri 07 Ikur Koto, merupakan Sekolah Dasar yang satu gugus dengan SD Negeri 45 Bungo Pasang, SD Negeri 18 Bungo Pasang dan SD Negeri 01 Bungo Pasang. Di SD Negeri 07 Ikur Koto, berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh beberapa informasi terkait pembelajaran di sekolah, diantaranya : pada saat pembelajaran di kelas, guru cukup sering menggunakan media, namun media yang digunakan adalah media sederhana yang mudah ditemukan dikelas seperti kertas atau benda nyata lainnya. Ketika ditanya tentang media animasi, guru mengatakan bahwa

untuk media animasi sangat jarang digunakan dikarenakan keterbatasan guru dalam membuat media video. Disisi lain juga untuk menggunakan media video juga terkendala sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Guru mengatakan bahwa satu sekolah hanya memiliki satu infokus.

Jadi, berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, Dapat peneliti simpulkan bahwasanya, pembelajaran Bangun Datar di kelas IV SD sering kali masih menghadapi kendala dalam penyajian materi yang menarik. Berdasarkan observasi yang dilakukan, pembelajaran di beberapa sekolah seringkali hanya mengandalkan buku teks, LKS, atau gambar-gambar sederhana. Padahal, materi ini membutuhkan penyajian yang lebih interaktif dan visual agar siswa dapat memahami konsep-konsep abstrak seperti sifat-sifat/ciri-ciri bangun datar, dengan lebih mudah. Penerapan media pembelajaran berbasis video animasi yang memanfaatkan aplikasi *Canva* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Ciri-Ciri Bangun Datar.

Dengan memanfaatkan animasi, siswa dapat melihat konsep Bangun Datar dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik secara konkret (Wahyu et al., 2024).

Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dengan lebih cepat, bahkan tanpa kehadiran langsung seorang guru (Mayasari & Masniladevi, 2021). Dengan adanya kebutuhan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu

bersaing di dunia yang semakin digital, guru dituntut untuk mengadopsi metode pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Namun, tanpa kompetensi yang memadai, harapan tersebut sulit untuk terwujud. Padahal ada aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesain video animasi yang menarik dalam pembelajaran seperti aplikasi *Canva*.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi Bangun Datar di kelas IV SD menjadi langkah strategis dalam mendukung proses pembelajaran Ciri-Ciri Bangun Datar yang lebih modern, efektif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami konsep-konsep Bangun Datar secara mendalam. Salah satu jenis media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media yang interaktif dan visual, yang mampu merangsang minat siswa sekaligus memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi dengan lebih efektif. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran diharapkan mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta membantu menjelaskan konsep-konsep yang abstrak. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa akan lebih terbantu dalam menjalankan tugas dan perannya masing-masing (S. R. Putri et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Ciri-Ciri Bangun Datar Segi Banyak, Segitiga, dan Segi Empat Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran ciri-ciri bangun datar segi banyak, segitiga, dan segi empat kelas IV Sekolah Dasar yang valid?
- b. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran ciri-ciri bangun datar segi banyak, segitiga, dan segi empat kelas IV Sekolah Dasar yang praktis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan tersebut, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran ciri-ciri bangun datar segi banyak, segitiga, dan segi empat kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
- b. Untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran ciri-ciri bangun datar segi banyak, segitiga, dan segi empat kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan setelah proses pengembangan media pembelajaran dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *Canva* ini dapat

mengolah gambar, video, suara dan animasi. Dengan demikian, pembelajaran ini berbasis teknologi informasi yang mudah, sehingga produknya dapat diakses melalui ponsel pintar.

- b. Dalam pengembangan produk ini, desain dibuat menggunakan berbagai animasi dari aplikasi *Canva*, serta dilengkapi dengan gambar, teks, suara/audio, dan berbagai kreasi tambahan lainnya yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- c. Media ini dapat diakses melalui komputer, laptop, notebook, serta perangkat *Android* dan *iOS*, sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakan baik secara offline di sekolah maupun secara online di rumah.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pada pembelajaran matematika umumnya dalam peningkatan mutu pendidikan melalui model media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva*, yang memberikan strategi pembelajaran berupa penggunaan teknologi dalam pendidikan di sekolah.

Adapun secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat :

- b. Bagi peneliti
 - Menambah pengalaman dalam menciptakan suatu produk.
 - Dapat menambah wawasan pengetahuan dalam media pembelajaran.
- c. Bagi guru

- Guru memperoleh pengalaman dalam membuat media pembelajaran.
- Meningkatkan kualitas guru dalam penggunaan media pembelajaran.
- Membantu mengatasi permasalahan pembelajaran khususnya terhadap materi kelas IV Ciri-Ciri Bangun Datar (Segibanyak, segitiga, dan segiempat).

d. Bagi sekolah

- Meningkatkan mutu pembelajaran sekolah khususnya pada materi kelas IV Ciri-Ciri Bangun Datar Segi Banyak, Segitiga, dan Segi Empat).
- Mendorong guru lain untuk aktif melaksanakan pembelajaran yang inovatif.

F. Asumsi dan Batas Pengembangan

Hasil yang akan dicapai dalam penelitian ini akan lebih maksimal jika fokus pada pengembangan media pembelajaran video animasi yang menggunakan aplikasi *Canva*. Dengan membatasi ruang lingkup permasalahan, penelitian dapat lebih mendalam dan terarah, sehingga menghasilkan inovasi yang lebih efektif dalam pengajaran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara rinci potensi dan keunggulan *Canva* sebagai alat untuk menciptakan konten pendidikan yang menarik dan interaktif. Selain itu, pembatasan ini juga membantu dalam mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi serta solusi yang dapat diterapkan dalam proses pengembangan media tersebut.

1) Asumsi Pengembangan

Pertama, diasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi dapat secara signifikan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Kedua, aplikasi *Canva* diyakini mampu menyediakan alat yang *user-friendly* bagi guru, memungkinkan mereka untuk dengan mudah menciptakan konten visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa. Ketiga, pengembangan media ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami konsep matematika dengan memberikan visualisasi yang lebih jelas dan menarik, sehingga membuat informasi lebih mudah dicerna. Terakhir, interaksi yang dihasilkan dari media animasi ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan matematika mereka secara keseluruhan.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran matematika berbasis *Canva* yang dihasilkan adalah berupa video animasi yang didalamnya terdapat materi pembelajaran kelas IV SD tentang bangun datar.
- b. Media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* yang dikembangkan hanya digunakan untuk membantu penyampaian materi pada bangun datar kelas IV SD.

G. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan pada penelitian ini, maka dikemukakan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Media pembelajaran adalah media pembelajaran yang melibatkan penggunaan aplikasi *Canva* untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.
- b. *Canva* adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai fitur, template, dan jenis font. Platform ini dirancang untuk mempermudah pembuatan materi visual atau animasi, termasuk media pembelajaran, sehingga memungkinkan pengguna untuk menghasilkan desain yang menarik dan efektif dengan mudah.
- c. Penelitian menggunakan model ADDIE dalam pengembangan produk ini dengan tahapan Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluate (evaluasi) Sugiyono (2019) dalam (Marianto et al., 2024).
- d. Media video animasi meliputi audio visual adalah alat yang mampu menampilkan gambar beserta suara. Karena mencakup aspek audio (pendengaran) dan visual (penglihatan), jenis media ini memiliki dampak yang lebih kuat.
- e. Validitas adalah kelayakan atau kesesuaian suatu produk yang

dikembangkan, seperti bagaimana media pembelajaran yang seharusnya, instrumen penelitian, atau perangkat lain, dengan tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan teori, standar, atau kebutuhan yang relevan. Dalam konteks pengembangan, validitas menunjukkan apakah produk tersebut telah dirancang dan disusun dengan baik sehingga dapat memenuhi fungsi atau tujuan yang diinginkan.

- f. Praktikalitas adalah tingkat kemudahan dan keefektifan pelaksanaan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran bangun datar yang telah dirancang menggunakan aplikasi *Canva*. Ini mencakup bagaimana media tersebut dapat diterapkan dengan lancar dan efisien dalam proses belajar, memastikan bahwa pengguna dapat memanfaatkan desain yang telah dikembangkan tanpa mengalami kesulitan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar” dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis atau *Analysis*, desain atau *Design*, mengembangkan atau *Development*, implementasi atau *Implementation*, dan evaluasi atau *Evaluation*. Penelitian dilakukan di SDN 45 Bungo Pasang dengan materi kelas IV (Empat) BAB 5 Bangun Datar. Produk penelitian yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran Animasi berupa video animasi dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Media pembelajaran video animasi dikembangkan sesuai masukan serta saran dari tiga validator yaitu validator materi, validator bahasa, dan validator media.
2. Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran bangun datar kelas IV sekolah dasar mendapatkan hasil sangat valid dari ketiga validator. Hasil validasi yang terdiri dari tiga validator yaitu pada aspek materi diperoleh 93,75% dengan kategori sangat valid, pada aspek bahasa diperoleh 85%, dan pada aspek media diperoleh 94,44%. Rata-rata dari ketiga hasil tersebut adalah 91,06%, sehingga media pembelajaran animasi sangat valid digunakan dalam pembelajaran.

3. Uji praktikalitas media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* dari hasil praktikalitas respon dari peserta didik kelas IV (empat) dan praktikalitas respon dari wali kelas di SDN 45 Bungo Pasang juga baik dan sangat praktis. Hasil respon oleh peserta didik mendapatkan hasil dengan nilai 92,57% (sangat praktis) dan respon guru mendapatkan hasil dengan nilai 92,5% (sangat praktis).
4. Dari hasil validasi oleh validator dan praktikalitas respon dari peserta didik dan guru, media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* sangat valid, praktis, serta layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran animasi dapat menambah pemahaman, motivasi serta semangat belajar. Selain itu Media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* sangat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, pengembangan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran Bangun Datar di kelas IV Sekolah Dasar dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
2. Bagi pendidik, berdasarkan hasil validitas yang dilakukan, media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran Bangun Datar di kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

3. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran bangun datar ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi pembaca, diharapkan mampu menambah pengetahuan serta wawasan mengenai pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis

Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>

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>

Agustira, S., & Rahmi, R. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 5(2), 126–135. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>

Amelia, D., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 797–810. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1356>

Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>

Ardelia, S. N., Yulianti, G., Fatmawati, V., & Rofisian, N. (2024). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 977–980. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>

Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis

Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 602–607.

Erdyati, F., Meliasari, W. O., Damayanti, M. I., & Sulistriyaniva, R. (2024). Penggunaan Canva Sebagai Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa SD Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4217–4226. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14117>

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Sobri, M., Radiusman, R., & Widodo, A. (2020). Etnomatematika: Eksplorasi Budaya Sasak sebagai Sumber Belajar Matematika Sekolah Dasar. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.1-13>

Febrinurty Charolyna Panjaitan, Resti Muliani, Nazrida Kurnia, M. D. S. (2022). Penggunaan Media Tangram dalam Pembelajaran Segi Banyak di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 13373–13377. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10803/8212>

Fetty Setiawati, & Melva Zainil. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang dengan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Student Scientific*

Creativity Journal, 2(5), 159–171. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i5.4066>

Hardika, J., Iskandar, M. Y., Hendri, N., & Rahmi, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP. *JURNAL KEPEMIMPINAN & PENGURUSAN SEKOLAH*, 9(2), 197–205.
<https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.491>

Harefa, R. S., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 897–901.
<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3478/2316>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 330–339.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>

Jamiatul ilmi, & Irman. (2023). Penggunaan Media Canva Untuk Daya Tarik Siswa Dalam Mengikuti Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling. *G-Couns*:

Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 7(02), 158–168.
<https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i02.4316>

Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama masa Covid-19. *jurnal literasi pendidikan dasar*. Vol. 2. No. 2. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* Vol. 2, No. 2, 2021 ISSN:, 2(2), 2–5.

Juwairiah, J., Sembiring, D., Kadirun, K., & Rukhmana, T. (2024). Penyuluhan Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Animasi Flash Kepada Guru-guru Sekolah Dasar di Kecamatan Nirwana. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 729–736. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1334>

Kantun, S. (2013). Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan. In *Lecturer Scientific Publication (Publikasi Ilmiah)*.

Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sd 23 Rambatan. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5101>

Khairin, U., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Softwere Blender Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 6(2), 14317–14322.

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.

Marianto, A., Simatupang, G. M., & Anwar, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 55–63.
<https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3088>

Matondang, Z. (2009). Validitas dan Realiabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*, 6(1), 87–97.

Mayasari, T., & Masniladevi. (2021). Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2987–2999.
<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4071/2694>

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>

Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 334–342.
<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/698/518>

Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi. (*JIPD*) *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 8–15.

Ningsih, Y. (2019). The Use of Cooperative Learning Models Think Pair Share in Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1).

<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012144>

Nurazizah, S. (2024). Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Karimah Tauhid*, 3, 5666–5670.

Nurdewi, N. (2022). Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangga Melayani Di Provinsi Maluku Utara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.235>

Nurfadilah, A., Hakim, A. R., & Nurropidah, R. (2022). Systematic Literature Review: Pembelajaran Matematika pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i1.33>

Purnomo, E. A., & Suparman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Matakuliah Pembelajaran Matematika SD. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 187–195. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.960>

Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 315–317.

Putri, S. R., Efendi, R., & Aini, N. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 5987–5998.

Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Numelia. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 95.

<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

Rahma, A., & Masniladevi, M. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 75. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10406>

Rahman, N. A., & Indrawati, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Segi Empat Kelas IV SDN Sambidoplang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(8), 1698–1707. <https://ejournal.unesa.ac.id/>

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.

Ramadhan, S., Kusumawati, Y., & Bima, U. M. (2024). Urgensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Bagi Siswa Dalam Pembelajaran di SDIT Insan Kamil. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 34–45.

Rikizaputra, Festiyed, Adha, Y., & Yerimadesi. (2021). Meta-Analisis: Validitas Dan Praktikalitas Modul Ipa Berbasis Saintifik. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.31849/bl.v8i1.6039>

Saleh, M. S., Syahruddin, S., Saleh, Muh, S., & Sahabuddin, I. A. (2023). *Media Pembelajaran*.

Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>

Simbolon, S., Sapri, S., & Sapri, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2510–2515. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2081>

Sugiarti, Lukman, E. N., & Pranata, O. H. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Siswa tentang Sifat Bangun Datar Segi Empat melalui Cooperative Learning Tipe NHT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 10–18.

<https://ejurnal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7278>

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.

Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162–177.

<https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>

Umaysaroh, S., & Indrawati, D. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TANGRAM PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SEGITIGA DAN SEGI EMPAT KELAS II SEKOLAH DASAR* Siti Umaysaroh. 12(5), 751–763.

Unaenah, E., Hidayah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2020). Teori Brunner pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349.

Wahyu Jati Warayang, Bagus Ardi, & Choirul Huda. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv Sdn Pandeanlamper 04 Materi Bangun Datar Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5335–5342. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1139>

Wahyu, M., Hanifah, N., Rikhayana, N. A., & Ruby, A. C. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Slow Learner pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 34–44. <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomi/article/view/5632/2714>

Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 621–629. <https://doi.org/10.56248/edutivo.v1i2.81>

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RnD) Dalam Bimbingan Dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>

Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.

Lampiran 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Animasi

1. Validasi Pertama

Aspek Media