



Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar

Lalu Bunayya Harakil Adzkar¹, Darmiany², Fitri Puji Astria³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i4.1505>

Article Info

Received: 15 Oktober 2025

Revised: 29 Oktober 2025

Accepted: 03 November 2025

Correspondence:

Phone:

Abstract: Inovasi yang minim dalam media pembelajaran, seperti penggunaan buku lembar kerja siswa (LKS) yang monoton dan penyampaian konsep materi yang masih abstrak, menjadi penyebab utama rendahnya motivasi belajar pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, diperlukan suatu alternatif media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, mengikuti seiring perkembangan teknologi pada zaman ini, salah satunya adalah pemanfaatan video animasi berbasis Canva pada materi sifat – sifat cahaya yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini, teknik non probability sampling dengan jenis sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan observasi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sandik. Uji Prasyarat pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas yang hasilnya berdistribusi normal dan uji hipotesis yang digunakan adalah *uji independen sampel t-test*. Hasil independen sampel t-test diperoleh nilai thitung > tabel yaitu $38,272 > 2,024$ dan nilai sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu $0,004 < 0,05$ yang artinya H_a di terima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Sandik.

Keywords: Video Animasi, Canva, Motivasi belajar

Citation: Adzkar, L. B. H., Darmiany, D., & Astria, F. P. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(4), 1758-1763. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i4.1505>

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 menghadirkan tugas penting bagi pendidikan di Indonesia untuk mempersiapkan dan mengembangkan lulusan yang memiliki keterampilan abad 21, termasuk keterampilan komunikasi, keterampilan dasar, kreativitas dan kolaborasi. Pendekatan pembelajaran saat ini telah mengalami perubahan yang mendasar, yaitu berfokus pada peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan tujuan mendorong keaktifan belajar, keaktifan berdiskusi,

menciptakan sikap dan perilaku yang relevan dan memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik.

Teknologi dalam sudut pandang ilmiah, menjadi imperatif bagi peserta didik untuk senantiasa mengikuti perkembangan. Sekarang ini, teknologi digital menjadi kebutuhan mendesak dalam sektor pendidikan, dipandang sebagai bagian integral dari transformasi yang diadopsi oleh Kemendikbud dalam merancang kurikulum baru dan sistem pembelajaran berbasis daring. Upaya ini bertujuan untuk mencapai

Email: laluharakil@gmail.com

visi Indonesia sebagai negara yang kreatif pada tahun 2045 (Abdullah, 2017). Seiring dengan perubahan tersebut, motivasi belajar peserta didik menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Motivasi sangat penting bagi peserta didik karena akan membuat peserta didik tergerak melakukan suatu perilaku ke arah yang lebih baik. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka akan menghasilkan prestasi yang tinggi pula, sebaliknya jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah, maka prestasi belajar yang akan ia peroleh pun akan rendah (Khoerunisa et al., 2024). Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran menitikberatkan pada kompleksitas, keunikan pembelajaran serta ketetapan pemilihan media yang digunakan. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi dan kemajuan teknologi, (Elviana & Julianto, 2022) terutama pada pembelajaran IPAS kelas 5.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS pada kurikulum Merdeka Belajar. Pembelajaran IPAS pada kelas V memiliki beberapa capaian pembelajaran salah satunya berbunyi berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik dapat mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Nurani & Anggraini, 2022). Pada materi ini terdapat tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu mengidentifikasi sifat-sifat cahaya melalui percobaan sederhana.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan wali kelas V yaitu Bapak I Made Pande Dwi Pramana Putra, S.Pd., dari Sekolah Dasar Negeri 2 Sandik terdapat permasalahan pembelajaran yang dialami oleh guru. Dimana motivasi peserta didik di sekolah terbilang rendah dilihat dari sebagian peserta didik yang menunda-nunda tugas maupun pekerjaan rumah (PR) dan kurang aktif dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS. Selain itu, guru dalam pembelajaran cenderung menggunakan buku Lember Kerja Siswa (LKS) dan menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar mengajar terasa monoton dan abstrak yang mengakibatkan peserta didik kurang memahami isi materi pada muatan IPAS.

Mengacu pada permasalahan tersebut perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga dibutuhkan media yang tidak hanya menjelaskan materi tetapi juga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep salah satu

alternatif yaitu pemanfaatan media teknologi berupa video animasi berbasis canva, hal ini juga didukung oleh (Sari 2024) "Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Animasi video merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Apriansyah et al., 2020). Kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian peserta didik dengan mudah, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran siswa yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya (Kurniawan et al., 2018). Video animasi juga memiliki kekurangan sebagai alat dukung belajar. Wuryanti (2016) menyatakan media video animasi dirancang dengan mempertimbangkan banyak hal meliputi materi (materi dipilih sesuai kompetensi dasar, biaya dan waktu pengerjaannya. Oleh karena itu pembuatan video animasi yang efektif memerlukan perencanaan yang matang dan sumber daya yang tidak sedikit salah satu alternatif platform yang dapat digunakan berupa Canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat materi visual menarik dengan mudah. Aplikasi Canva sangat mudah di akses tidak hanya dari laptop, Canva juga bisa di akses melalui gadget atau smartphone peserta didik, dalam pendidikan Canva penting karena membantu pendidik dan peserta didik dalam menciptakan konten pembelajaran yang interaktif, menarik serta meningkatkan kreativitas, di karenakan di dalam aplikasi Canva memiliki animasi, fitur-fitur yang menarik dan juga berwarna-warni berbentuk animasi video (Rahmatullah et al., 2020).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021) terlihat bahwa 9 dari 10 guru menyatakan media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dibuat dengan menggunakan canva sangat menarik serta guru juga merasa perlu dan setuju untuk memakai media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi canva dalam menyampaikan materi IPA. Razak & Alam (2024) Bahwa penggunaan media video animasi berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik hal ini dibuktikan dengan hasil angket motivasi belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan kelas kontrol pada kategori rendah. Nasuha & Elfrianto (2025) juga mengatakan video animasi tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman

mengenai materi yang diajarkan Kebaruan utama dari penelitian ini terletak pada proses pembuatan video animasi edukasi, yang menggabungkan secara inovatif teknik manual dan kecerdasan buatan (AI). Selain itu, materi spesifik yang diangkat adalah sifat-sifat cahaya, disajikan melalui medium animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh Media Video Animasi berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Kelas V Di SD Negeri 2 Sandik”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bermula dari suatu teori menuju bentuk perolehan suatu data numerik di lapangan. Tujuannya untuk mendapatkan informasi berdasarkan hasil pengukuran dari instrumen yang telah divalidasi (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini menggunakan tipe *Nonequivalent Control Grup Design*, yaitu rancangan

2018). Menurut Arikunto (2020) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 2025% dari jumlah populasinya. Pada peneltian ini jumlah populasinya kurang dari 100 orang maka seluruh populasi dijadikan sampel yang berjumlah 40 peserta didik.

Tabel 1 Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control Grup Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

(Sumber: Sugiyono, 2018)

Keterangan

O₁ : *Pretest* kelas eksperimen

O₂ : *Posttest* kelas eksperimen

O₃ : *Pretest* kelas kontrol

O₄ : *Posttest* kelas eksperimen

X : Perlakuan dengan pada kelas eksperimen

- : Perlakuan dengan Video animasi berbasis Canva, pada kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pengaruh media video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar kelas eksperimen yaitu V A yang berjumlah 20 peserta didik dan kelas kontrol yaitu V B berjumlah 20 peserta didik sama - sama menggunakan *pretest* pada awal pembelajaran dan *posttest* pada akhir pembelajaran. Hasil analisis deskripsisnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan pada tabel 2 diketahui bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yaitu 38,94 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata yaitu 38,00. Maka dapat disimpulkan berdasarkan nilai rata-rata dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang cukup signifikan terkait kemampuan awal peserta didik sebelum diberikannya perlakuan. Sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi yaitu 79,89 sedangkan kelas kontrol dengan perlakuan metode ceramah memiliki nilai rata-rata 37,60 yang menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

	T - Test	t-test for Equality of Means	
	T	Df	Sig. (2 tailed)
Equal variances assumed	38,272	38	,004
Equal variances not assumed	38,2*72	37,776	,004

penelitian yang menggunakan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis Canva, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Kedua kelompok tersebut diamati untuk melihat perbedaan atau perubahan yang terjadi pada kelompok eksperimen dengan membandingkannya dengan kelompok kontrol dengan cara hasilnya akan dibandingkan secara statistik.

Adapun jenis dari penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yang digunakan adalah *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono,

Selanjutnya setelah nilai motivasi belajar peserta didik terkumpul, Langkah berikutnya adalah melakukan uji prasyarat sebelum dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas hasil nilai signifikansi sebesar 0,476 dan 0,147 untuk *pre-test*, sedangkan untuk *post-test* nilai signifikannya 0,229 dan 0,124 > 0,05 berdistribusi normal dan uji homogenitas hasil nilai signifikan yaitu 0,403 untuk *pretest* dan 0,453 untuk *posttest* > 0,05 bervariasi homogen. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar peserta didik. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Independent Sampel T-test untuk membandingkan rata-rata nilai pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kontrol yang dianalisis dengan bantuan SPSS 27 for windows. Adapun kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan berdasarkan uji hipotesis tersebut yaitu jika nilai thitung < ttabel dan nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima artinya tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan jika nilai t hitung > t tabel dan nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hasil uji independent sample t-test dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Independent Samples T - Test

berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa nilai thitung dari pretest sebesar 1,873 dan nilai ttabel yang diperoleh berdasarkan nilai derajat kebebasan (df) = 38 yaitu 2,024 dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,388. Hal ini menunjukkan bahwa nilai thitung < ttabel dan nilai sig. (2-tailed) > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya nilai thitung dari post-test sebesar 38,272 dan nilai ttabel yang diperoleh berdasarkan nilai derajat kebebasan (df) = 38 yaitu 2,024 dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,004. Hal ini menunjukkan bahwa nilai thitung > ttabel dan nilai sig. (2-tailed) < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Sandik.

Hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS terkait "sifat - sifat cahaya", kelas eksperimen dengan kelas kontrol terlihat cukup signifikan. Hal ini dapat

terjadi karena ada perbedaan dalam proses belajar mengajar yang dimana kelas eksperimen peserta didik menggunakan media video animasi sedangkan kelas kontrol, peserta didik masih menggunakan media konvensional seperti buku, gambar, dan ceramah.

Penggunaan media video animasi telah terbukti menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, sebagaimana yang telah diterapkan pada peserta didik Kelas V di SD Negeri 2 Sandik. Video animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, menjadikannya sarana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui unsur gerakan, warna cerah, dan karakter yang menarik, media ini berhasil memecah suasana belajar yang monoton. Oleh karena itu peserta didik di SD Negeri 2 Sandik menjadi lebih terdorong, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitriani & Taufiqulloh (2021) yang menyatakan bahwa setelah penggunaan media video animasi peserta didik menjadi terdorong untuk lebih giat dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga secara efektif mendorong kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dan menumbuhkan keinginan kuat untuk menambah pengetahuan secara mandiri sesuai dengan proses pembelajaran yang telah peneliti laksanakan di SD Negeri 2 Sandik. Bahwa video animasi sering kali memicu diskusi dan

Data Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata - Rata
Pretest Eksperimen	20	33	44	38,94
Pretest Kontrol	20	33	43	38,00
Posttest Eksperimen	20	73	85	79,89
Posttest Kontrol	20	32	43	37,60

pertanyaan antar peserta didik, menuntut mereka untuk bekerja dalam kelompok guna menganalisis konten yang disajikan dan memecahkan masalah. Melalui diskusi dan interaksi inilah, peserta didik secara alami terdorong untuk menggali informasi lebih lanjut di luar materi video. Hal ini didukung oleh hasil penelitian oleh Amini & Arief (2022) yang menyatakan peserta didik lebih aktif tanya jawab dalam proses belajar sesama rekan sebayanya dan peserta didik lebih tertarik mencari permasalahan dari luar materi yang diajarkan.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik di kelas V dapat terjadi karena media video animasi yang

digunakan dalam penelitian mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dalam suatu materi sehingga peserta didik memiliki motivasi saat proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan rata-rata nilai peserta didik pada kelas eksperimen mengalami perubahan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol. Hal ini diperkuat dengan pendapat Ailulia et al., (2022) menyatakan bahwa media video animasi sebagai bahan ajar dapat membuat kemampuan pemahaman peserta didik menjadi lebih baik karena peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media video animasi.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohmah et al, (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran sangat menarik untuk menyampaikan informasi sehingga membuat mudah dicerna oleh peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Anggraini et al. (2024) juga mengatakan bahwa media video animasi tidak hanya berisi materi saja namun di dalamnya memuat gambar yang bergerak dan memiliki visual yang menarik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar. Oleh karena itu media video animasi dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Dimana guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang baru guna menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik tertarik untuk belajar dan tidak gampang bosan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta diperkuat dengan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Sandik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Sandik dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V. Media video animasi dikatakan berpengaruh jika hasil thitung > ttabel dan nilai sig < 0,05. Hasil uji t diperoleh bahwa dengan nilai sig 0,004 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Sandik.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat ketika melakukan penelitian serupa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pertimbangan terkait penggunaan media video animasi dan penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai evaluasi terhadap kekurangan-kekurangan yang dapat dilihat secara objektif, dan juga bisa dikembangkan menggunakan fitur-fitur video animasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710 - 721.
- Ailulia, R., Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis penerapan media video pembelajaran menggunakan aplikasi plotagon terhadap pemahaman konsep bangun datar kelas V. Polinomial: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47 - 56.
- Anggraini, F., Fauzi, A., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Sasambo Berorientasi Pada Pemahaman Literasi Budaya Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 629 - 636.
- Anggita, D., Eka, E., & Prayito, M. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SDN Panggunglor. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78 - 84. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/7104
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9 (1).
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawati, Y. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9 (1), 68. <https://doi.org/10.18860>
- Ayu, D. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855-4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Ayu, M., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Basicedu*, 5 (4), 1940 - 1945.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Denada, V., Gesta, L., Fatur, M., & Syafitri, A. (2024). Probematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 15-25.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Dwi, D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (3), 3435 - 3444.
<https://doi.org/6.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (04).
- 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.
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8 (2).
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212 - 225.
- Nasuha, S., & Elfrianto, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612. *Advances in Education Research*, 1(1), 32 - 36.
- Nur, F. 2022. Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13 (1), 1-13.
<https://garuda.kemdikbud.go.id/2farticle.php>
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Khaeronisa, A., Aghtiar, P., & Rokmanah, S. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2 (1), 46-55.
<http://dx.doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1497>
- Kurniawati, D., Farida, U., & Murtafiah, N. H. (2022). Manajemen Pembiayaan Fasilitas Pendidikan Untuk Meningkatkan Mutu Sekolah. *Unisan Jurnal*, 1(4), 161 - 168.
- Razak, F., & Alam, A. A. F. (2024). pengaruh media video animasi berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa. *Pentrysc: Jurnal Pendidikan Guru SD*, 3 (2).
- Rezky, H., Rosdiana, & Munirah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4 (1), 47 -55.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i1.2306>
- Rohmah, D. A., Hariyani, Y., & Arifin, Z. (2023). Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas v sdn tanjung bumi 04. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (01), 6549.
- Sari, R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.