

# Animated Canva Media Supports Storytelling Skills of Elementary Students: Media Animasi Canva Mendukung Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar

Feren Pratiwi Pomalingo

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Andi Paida

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ratnawati

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

**General Background:** In the digital learning era, storytelling plays a critical role in developing students' speaking skills and creativity. However, traditional teaching methods often fail to foster students' confidence and engagement. **Specific Background:** Teachers at SD Inpres Hartaco Indah face challenges in guiding students with low storytelling confidence and limited access to engaging learning media. **Knowledge Gap:** While visual and animated media are known to enhance student engagement, there is limited empirical evidence on the use of Canva-based audiovisual media to improve storytelling skills in elementary students. **Aims:** This study aimed to develop and assess a Canva-based audiovisual animation learning media to improve storytelling skills among fourth-grade students. **Results:** The media was developed using the ADDIE model and validated by experts, receiving feasibility scores above 91%. Implementation in a real classroom showed very positive responses: ease of use (98.21%), visual appeal (96.55%), reliability (96.69%), and content quality (95.98%). Students demonstrated significant improvements in eight storytelling aspects, including expression, structure, and confidence. **Novelty:** This study presents a novel integration of Canva-based audiovisual design tailored to elementary learners' cognitive characteristics. **Implications:** The findings support Canva audiovisual media as a practical, effective tool for enhancing 21st-century storytelling skills and can be adapted across subjects and educational levels.

## Highlight :

- Canva's audio-visual animation-based media helps improve students' storytelling skills.
- Development uses a systematic and flexible ADDIE model.
- The media has proven to be highly feasible, practical, and effective based on validation and implementation results.

**Keywords :** Learning Media, Canva, Audio Visual Animation, Storytelling Skills, ADDIE

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi penguasaan empat keterampilan utama, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Rahmi & Marnola, 2020). Bahasa juga berfungsi sebagai cerminan jati diri individu maupun bangsa. Setiap negara memiliki bahasa masing-masing. Maka disinilah bukti bahwa bahasa merupakan salah satu identitas suatu bangsa. Hal ini dimaksudkan

agar manusia bisa saling mengenal satu sama lain. Maka bahasalah alat komunikasi yang dapat membuat manusia saling mengenal. Dengan bahasa orang dapat belajar berbagai macam pengetahuan dan teknologi di dunia. Dengan kemampuan berbicara siswa dapat dilatihkan dengan berbagai cara. Aspek yang dapat dijadikan alternatif untuk pengembangan keterampilan berbicara yaitu keterampilan siswa sekolah dasar dalam bercerita. Bercerita merupakan salah satu ragam seni dari keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, kritis dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai materi dan situasi pada saat dia sedang berbicara.

Kemampuan berbicara dapat membentuk generasi yang kreatif dan mampu berkomunikasi secara jelas, runtut, dan mudah dipahami. Kemajuan teknologi saat ini turut memengaruhi dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran (Hidayatullah et al., 2023). Media pembelajaran kini telah berkembang dari bentuk fisik menjadi lebih banyak menggunakan platform daring. (Ichsan et al., 2018). Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, pemanfaatannya masih terbatas. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah media audio visual yang ditampilkan melalui infokus atau LCD Projector. Media ini mampu menarik minat siswa, mempermudah penyampaian materi, serta membuat pembelajaran lebih aktif dan efektif. Penggunaan media berbasis teknologi juga memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan dan motivasi belajar siswa. (Hayati & Harianto, 2017). Perubahan ini mendorong guru untuk beralih menggunakan media digital dalam kegiatan pembelajaran. (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023). Media animasi audio visual diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan keterampilan bercerita. Penggunaan media ini juga bertujuan untuk meningkatkan proses serta hasil belajar, sekaligus mendorong perubahan sikap siswa menjadi lebih positif dalam mengikuti pembelajaran menyimak cerita anak, dari yang awalnya kurang antusias menjadi lebih termotivasi dan aktif. (Ahmad et al., 2018).

Canva adalah aplikasi berbasis online yang menyediakan beragam desain menarik, termasuk template dan fitur yang tersedia secara gratis maupun berbayar, dengan kategori yang dapat disesuaikan menurut kebutuhan pengguna. (H & Khozin, 2025). Desain Canva yang beragam dan menarik bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengguna juga dapat mengunduh berbagai elemen seperti tema, font, dan gambar guna memperindah hasil desain. (Hapsari & Zulherman, 2021). Media Canva membantu siswa lebih mudah memahami materi, baik dalam bentuk teks maupun video, berkat tampilan yang menarik sehingga fokus belajar meningkat. Desain pembelajaran yang terstruktur dan menarik sangat menentukan keberhasilan proses belajar, dan media yang digunakan guru menjadi unsur penting di dalamnya. Canva, sebagai media animasi audiovisual, memudahkan guru menyampaikan materi secara efisien dan hemat waktu. Aplikasi ini juga memungkinkan siapa saja, khususnya pendidik, untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan dari beberapa kutipan pendapat yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa canva merupakan salah satu aplikasi yang menarik dan mempunyai kelebihan serta desain yang bervariasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Canva banyak digunakan terutama oleh pendidik untuk membuat bahan ajar yang menarik. Selain itu, Canva juga dipakai sebagai aplikasi pembuatan video yang ekonomis dan mudah, sehingga cocok sebagai solusi pengembangan media digital bagi guru (Fitriah et al., 2023). Dengan menggunakan Canva, diharapkan guru mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Fajri et al., 2022). Pada era transformasi pendidikan saat ini, penguasaan keterampilan abad ke-21 menjadi tuntutan penting dalam proses pembelajaran, termasuk di jenjang sekolah dasar. Salah satu elemen kunci dari keterampilan tersebut adalah kemampuan berkomunikasi secara efektif, yang tercermin melalui keterampilan bercerita siswa. Untuk mendukung pencapaian ini, pemanfaatan media digital inovatif seperti Canva berbasis animasi audio-visual menjadi solusi pedagogis yang relevan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan bercerita siswa, tetapi juga menjadi bagian dari upaya memperkuat literasi abad ke-21 serta mendukung inovasi digital dalam

praktik pembelajaran di sekolah dasar.

Wawancara terstruktur pada bulan Agustus 2024 yang dilakukan peneliti kepada guru menunjukkan fakta bahwa guru kesulitan dalam memilih dan menentukan media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Pemilihan media yang dilakukan guru belum dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita. Media-media konvensional yang dipilih seperti gambar dan media lain belum mampu untuk dimanfaatkan secara maksimal. Keterlibatan siswa dalam kegiatan bercerita juga masih kurang, karena jumlah siswa yang cukup banyak tidak sebanding dengan jumlah dan jenis media yang tersedia.

Fakta-fakta tersebut memunculkan dugaan bahwa dengan minimnya pemanfaatan dan ketersediaan media yang membantu siswa untuk materi bercerita, menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan bercerita di depan kelas. Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang dilakukan di sekolah dasar, ditemukan fakta bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan bercerita masih tergolong rendah. Rendahnya keterampilan bercerita terlihat ketika siswa diminta oleh guru untuk bercerita di depan kelas. Setiap kata yang diucapkan kurang terdengar, pada saat bercerita siswa cenderung menundukkan kepala, sehingga cerita yang disampaikan kurang jelas. Kepercayaan diri siswa pada saat bercerita juga belum begitu tampak, pelafalan, serta intonasi suara siswa belum tepat. Oleh karena itu peneliti menetapkan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Animasi Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV SD Inpres Hertaco Indah" diharapkan mampu memberi manfaat dalam pengembangan media pembelajaran canva berbasis animasi audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa

## Metode

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) sebagai pendekatan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan animasi audio visual dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa Kelas IV SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar. Model ADDIE dipilih karena menawarkan tahapan yang sistematis dan fleksibel dalam proses pengembangan media pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi sesuai untuk pengembangan media di tingkat sekolah dasar. Berbeda dari Dick & Carey yang lebih kompleks atau 4-D yang kurang menekankan evaluasi menyeluruh, ADDIE dinilai lebih praktis namun tetap lengkap (Branch, 2009). Validasi dan uji coba lapangan juga dilakukan untuk memastikan media Canva yang dikembangkan efektif dan sesuai dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa.



**Figure 1.** Model ADDIE menurut (Wiliam Lee, 2004) Sumber: (Rusdi, 2018)

Menurut Wiliam Lee pada tahun 2004, dalam diagram 3.1 dijelaskan setiap Langkah dari model ADDIE sebagai berikut:

#### 1. Analysis (Analisis)

Analisis adalah langkah pertama dalam model pengembangan ADDIE. Peneliti melakukan analisis perangkat pembelajaran, proses pembelajaran dan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan melakukan Observasi (pengamatan) secara langsung dengan guru kelas khususnya di kelas IV dalam pengembangan media pembelajaran Canva berdasarkan modul ajar mata Pelajaran Bahasa.

#### 2. Design (Desain)

Desain adalah tahap kedua dari model ADDIE. Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai Aplikasi Canva berbasis animasi audio visual. Tahap desain bertujuan membuat prototipe media pembelajaran video animasi serta mengatur program pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan, menghasilkan desain produk lengkap beserta klasifikasinya.

#### 3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan, yang merupakan langkah ketiga dalam model ADDIE, melibatkan pembuatan produk media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Animasi Audio Visual dengan menggunakan aplikasi Canva. Ini didasarkan pada rencana produk yang sudah dibuat pada tahap desain. Setelah media pembelajaran selesai dan menjadi produk, dosen pembimbing melakukan peninjauan sebelum media tersebut divalidasi oleh materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi Tingkat kelayakan media.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, rencana atau produk yang telah dikembangkan diaplikasikan dalam konteks Implementasi dilakukan di kelas dengan mempersiapkan siswa melalui arahan dan penjelasan tentang alat yang dibutuhkan, khususnya penggunaan media video animasi selama pembelajaran.

#### 5. Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluasi pada model ADDIE bertujuan memberikan umpan balik untuk revisi produk agar sesuai kebutuhan. Peneliti menilai efektivitas media video animasi melalui hasil tes belajar siswa. Penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE yang dikembangkan oleh Wiliam Lee pada tahun 2004.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas I V SD Inpres Hertaco Indah yang berjumlah 29 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi media, angket, dan tes keterampilan berbicara.

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini, adalah:

##### a. Validasi Analisis

##### 1) Validasi Ahli Media

Untuk memastikan media yang dikembangkan valid, digunakan rumus berikut.:

$$\text{Validasi} = \frac{\sum \text{Skor Penilai}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

**Figure 2.**

Tingkat validitas dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Skor	Kriteria Validasi
90-100	Sangat layak
80-89	Layak
70-79	Cukup Layak
60-69	Kurang Layak
0-59	Tidak Layak

**Table 1.** *Kriteria Valid Animasi audio visual*

Sumber: Fuada (2020)

#### b. Validasi Ahli Materi

Untuk mengetahui apakah materi yang disajikan dalam media pembelajaran animasi audio visual yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid digunakan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Validasi} = \frac{\sum \text{Skor Penilai}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

**Figure 3.**

Adapun Tingkat kriteria validitas ditunjukkan pada table 2 berikut:

Skor	Kriteria Validasi
90-100	Sangat layak
80-89	Layak
70-79	Cukup Layak
60-69	Kurang Layak
0-59	Tidak Layak

**Table 2.** *Kriteria Valid Animasi audio visual*

Sumber: Fuada (2020)

c. Validasi Tes

Sebelum instrumen tes digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan tes yang digunakan untuk mengukur data. Instrumen tes divalidasi oleh unit validasi ahli instrumen penelitian prodi Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid digunakan persamaan sebagai berikut:

$$Validasi = \frac{\sum Skor Penilai}{\sum Skor Maksimal} \times 100\%$$

**Figure 4.**

Adapun tingkat kriteria validitas ditunjukkan pada tabel 3 berikut ini:

Skor	Kriteria Validasi
90-100	Sangat layak
80-89	Layak
70-79	Cukup Layak
60-69	Kurang Layak
0-59	Tidak Layak

**Table 3.** *Kriteria Validitas Instrumen Keterampilan Bercerita*

Sumber: Fuada (2020)

b. Kepraktisan

Untuk mengetahui kepraktisan animasi audio visual yang dikembangkan maka digunakan angket respon siswa dan guru, dengan menggunakan persamaan dibawah ini:

$$Praktis = \frac{\sum Skor Pengguna}{\sum Skor Maksimal} \times 100\%$$

**Figure 5.**

Adapun tingkat kriteria praktis ditunjukkan pada tabel 4 berikut ini:

Kategori	Skor
Sangat praktis	90-100
Praktis	80-89
Cukup praktis	70-79
Tidak Praktis	60-69
Sangat Tidak praktis	0-59

**Table 4.** *Kriteria Praktis*

Sumber: Sugiyono (2020)

c. Keefektifan

Media pembelajaran efektif, jika siswa mengalami ketuntasan belajar. Untuk mengetahui keefektifan video animasi yang dikembangkan, maka tes hasil belajar dianalisis dengan menggunakan persamaan berikut ini:

$$Efektif = \frac{\sum \text{Siswa yang Tuntas Belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

**Figure 6.**

Adapun tingkat kriteria efektif ditunjukkan pada tabel 9 berikut ini:

Kategori	Skor
Sangat efektif	90-100
Efektif	80-89
Cukup efektif	70-79
Kurang efektif	60-69
Tidak efektif	0-59

**Table 5.** *Kriteria Efektif*

Sumber: Fitra J. & Hasan M (2021)

d. Kelayakan

Media pembelajaran layak, jika siswa mengalami ketuntasan belajar. Untuk mengetahui keefektifan video animasi yang dikembangkan, maka tes hasil belajar dianalisis dengan menggunakan persamaan berikut ini:

$$Efektif = \frac{\sum \text{Siswa yang Tuntas Belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

**Figure 7.**

Adapun tingkat kriteria layak ditunjukkan pada tabel 6 berikut ini:

--	--

Skor	Kriteria Validasi
90-100	Sangat layak
80-89	Layak
70-79	Cukup Layak
60-69	Kurang Layak
0-59	Tidak Layak

**Table 6.** *Kriteria Layak*

Sumber: Fitra J. & Hasan M (2021)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi audio visual dengan menggunakan platform Canva, yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV SD Inpres Hertaco Indah. Pada bab ini disajikan hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengembangan media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual.

#### **1. Prototipe Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Animasi Audio Visual**

Prototipe media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual dikembangkan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV SD. Media ini dirancang secara interaktif dengan mengintegrasikan unsur visual, audio, dan animasi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan bermakna.

##### **a. Hasil Analisis (Analisis)**

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan siswa, serta karakteristik dan kondisi lingkungan belajar. Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara guru kelas IV, dan kajian literatur pada Agustus 2024 di SD Presisi Hertaco Indah, Makassar. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa masih rendah, ditandai oleh kurangnya keberanian, artikulasi tidak jelas, dan alur cerita yang tidak runtut.

##### **1) Analisis kebutuhan guru**

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, analisis kebutuhan menjadi tahap penting untuk memahami kondisi riil di kelas. Pendapat guru memiliki peran sentral karena guru adalah pelaku utama dalam pelaksanaan pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pengambil keputusan yang menentukan relevansi dan efektivitas media yang digunakan sesuai karakteristik siswa. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan guru kelas IV SD Inpres Hertaco Indah, diperoleh gambaran tentang kondisi keterampilan bercerita siswa, penggunaan media pembelajaran, serta kendala dan harapan guru dalam proses pembelajaran.

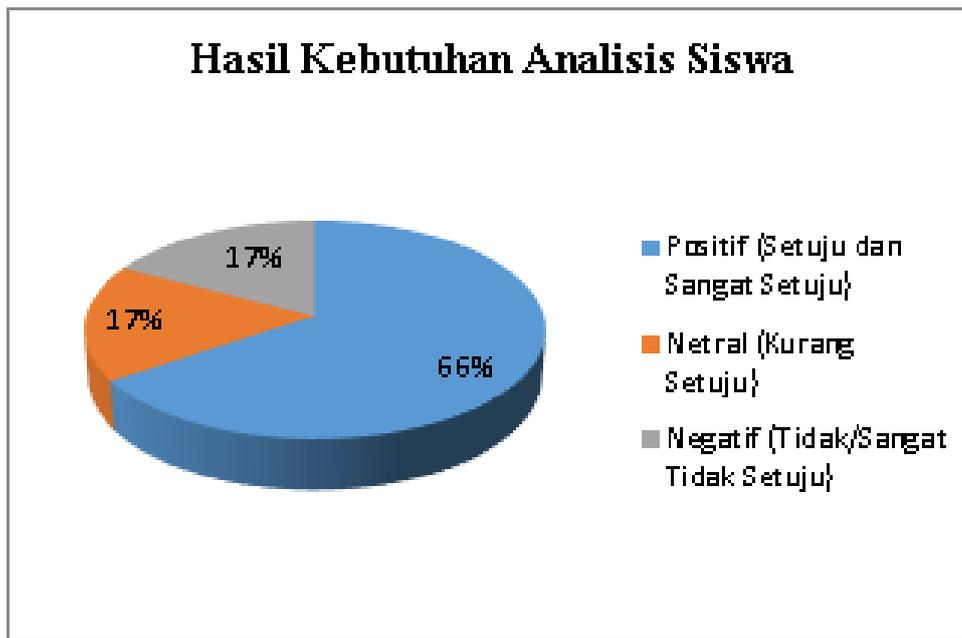
##### **2) Analisis kebutuhan siswa**

Selain menganalisis kebutuhan dari sisi guru, penting pula untuk memahami kondisi, minat, serta tantangan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran keterampilan bercerita. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kesiapan dan kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis animasi audio visual. Data diperoleh melalui penyebaran angket yang dirancang untuk mengukur minat siswa, kesulitan yang mereka hadapi, serta persepsi terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Hasil dari analisis

ini menjadi dasar dalam merancang media yang responsif terhadap karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah.

Kategori Sikap	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Positif (Setuju & Sangat Setuju)	19	65,52%
Netral (Kurang Setuju)	5	16,75%
Negatif (Tidak/Sangat Tidak Setuju)	5	17,74%
Total	29	100%

**Table 7.** Hasil Analisis Kebutuhan Siswa



**Figure 8.**

Berdasarkan hasil angket yang melibatkan 29 siswa kelas IV SD Inpres Hertaco Indah, mayoritas siswa menunjukkan minat dan sikap positif terhadap kegiatan bercerita. Sebanyak 38,92% responden menyatakan setuju dan 26,60% sangat setuju, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang, percaya diri, dan tertarik saat terlibat dalam aktivitas bercerita di kelas. Meski demikian, terdapat 16,75% siswa yang kurang setuju, serta 17,74% lainnya yang tidak setuju atau sangat tidak setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih menghadapi hambatan dalam bercerita, seperti rasa malu, kurang percaya diri, atau kesulitan menyusun alur cerita secara lisan. Kondisi ini menandakan perlunya dukungan pembelajaran yang dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan kemampuan mereka. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, hal ini memperkuat pentingnya merancang media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberi dukungan motivasional dan naratif. Media berbasis Canva dengan animasi audio visual dinilai potensial karena mampu menyajikan materi secara interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar.

### **b. Hasil Design (Perancangan)**

Tahap kedua Setelah menganalisis kebutuhan siswa dan masukan guru melalui angket dan wawancara, langkah selanjutnya dalam model ADDIE adalah tahap perancangan (design). Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan desain awal media pembelajaran berbasis Canva dengan format animasi audio visual untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV. Media yang dikembangkan berupa video animatif interaktif yang memadukan materi Bahasa Indonesia sesuai kurikulum, narasi audio, ilustrasi visual, karakter animasi, dan latihan bercerita terpandu. Kontennya mencakup pengertian bercerita, unsur dan struktur cerita, teknik bercerita, serta contoh praktik langsung. Materi dirancang menggunakan Canva dalam bentuk slide interaktif dengan tambahan suara latar, animasi, video pendukung, dan latihan yang mengarahkan siswa secara bertahap dari memahami ke mempraktikkan. Desain visual disusun secara sistematis, mulai dari tujuan pembelajaran, penyajian materi, latihan, hingga penutup. Layout disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, agar informasi terserap optimal tanpa membebani daya kognitif. Selain itu, disusun pula instrumen validasi berupa angket penilaian menggunakan skala Likert untuk ahli materi, ahli media, guru, dan siswa, yang menjadi dasar perbaikan sebelum media diterapkan di kelas. Dengan pendekatan berbasis kebutuhan nyata dan integrasi unsur pedagogis, visual, dan teknologi edukatif, tahap perancangan ini menjadi fondasi penting dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan siswa.

### **c. Hasil Development (Pengembangan)**

Padatahappengembangan, rancangan media pembelajaran diwujudkan dalam bentuk video animasi audio visual menggunakan Canva. Peneliti memproduksi seluruh elemen media, termasuk slide interaktif, ilustrasi, karakter animasi, narasi audio, efek transisi, dan penyematan video YouTube yang relevan. Seluruh konten disesuaikan dengan skenario pembelajaran untuk mendukung keterampilan bercerita siswa.

### **d. Hasil Impementation (Implementasi)**

Media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual yang telah divalidasi kemudian diimplementasikan secara terbatas pada siswa kelas IV SD Inpres Hertaco Indah, Makassar. Tujuan implementasi ini adalah untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan keterlaksanaan media dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Data diperoleh melalui observasi langsung dan angket respon dari guru serta siswa. Hasil observasi oleh guru menunjukkan bahwa media dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, bermanfaat, dan melibatkan siswa secara aktif. Implementasi ini memberikan gambaran nyata tentang keterpakaian media dan menjadi dasar untuk evaluasi lanjutan jika diperlukan.

Aspek	Rata-rata (%)	Kategori
Observasi Guru	100,00	Sangat Baik
Materi	95,98	Sangat Baik
Tampilan Media	96,55	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan	98,21	Sangat Baik
Kehandalan	96,69	Sangat Baik

**Table 8.** Hasil Implementasi

Hasil observasi guru terhadap implementasi media pembelajaran di kelas IV menunjukkan skor sempurna, yakni 32 dari 32 (100%). Respon siswa diperoleh melalui penyebaran angket yang telah divalidasi sebelumnya oleh dua dosen ahli. Seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ini diminta untuk mengisi angket tersebut secara jujur sesuai pengalaman mereka. Data yang dikumpulkan dari angket kemudian diolah dan dianalisis untuk menggambarkan tanggapan umum siswa terhadap kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Respon siswa terhadap aspek materi menunjukkan tingkat penerimaan sangat tinggi, dengan rata-rata persentase 95,98% dan termasuk kategori "sangat baik" menurut klasifikasi Sudijono (2009). Indikator tertinggi adalah tampilan media yang menarik (98,28%), disusul daya tarik dan kesesuaian materi (95,69%), serta kemudahan memahami materi (92,24%). Selanjutnya, pada aspek tampilan media, penilaian difokuskan pada kejelasan visual, warna, desain huruf, dan animasi. Aspek ini dinilai penting karena berpengaruh langsung terhadap perhatian dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung.

Aspek tampilan media memperoleh rata-rata skor 96,55% dan termasuk kategori "sangat baik". Siswa menilai tampilan warna dan tulisan nyaman dibaca (94,83%), animasi dan ilustrasi membantu pemahaman (96,55%), serta petunjuk penggunaan dan keterlibatan aktif memperoleh skor tinggi (97,41%). Hal ini menunjukkan bahwa media tampil menarik, mudah dipahami, dan mendorong partisipasi siswa. Pada aspek kemudahan penggunaan, siswa memberikan respon positif terhadap kemampuan media dalam membantu mereka menyampaikan pendapat, memahami materi, meningkatkan semangat, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil ini menegaskan bahwa media tidak hanya efektif secara visual, tetapi juga mudah diakses dan digunakan oleh siswa SD. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh rata-rata 98,21% dan termasuk kategori "sangat baik" (Arikunto, 2013).

Aspek kehandalan media memperoleh skor rata-rata 96,69% dan dikategorikan "sangat baik". Siswa merasa termotivasi (98,15%), ingin media digunakan kembali (95,37%), dan merasa lebih aktif serta berani berpendapat (96,55%). Ini menunjukkan bahwa media mendukung keterlibatan aktif dan keberanian siswa dalam belajar. Secara keseluruhan, hasil implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga efektif secara praktis. Media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan bercerita, sehingga layak dikembangkan lebih lanjut.

### **e. Hasil Evaluation (Evaluasi)**

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap Evaluation atau evaluasi Berdasarkan penerapan yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil dari penerapan tersebut memperoleh hasil yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV. Media ini mampu meningkatkan pemahaman, antusiasme, serta kemampuan komunikasi lisan siswa. Selanjutnya setelah melalui proses pengembangan produk media canva berbasis animasi audio visual, maka dilakukan diseminasi atau penyebaran hasil penelitian untuk menyebarkan temuan-temuan penelitian kepada Masyarakat yang lebih luas khususnya guru dan calon guru.

## **2. Kevalidan Media Pembelajaran**

### **a. Validasi Media**

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi untuk menilai kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Proses validasi melibatkan dua dosen ahli yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Ahli 1	80	75	93,75%	Sangat Layak
Ahli 2	80	79	98,75%	Sangat Layak

**Table 9.** Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli 1 terhadap media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual, diperoleh skor total 75 dari 80, dengan persentase kelayakan sebesar 93,75%. Persentase ini menempatkan media dalam kategori "Sangat Layak". Penilaian mencakup empat aspek: tampilan/layout, isi media, manfaat, dan kebahasaan.

### **b. Validasi Materi**

Selain aspek media, materi pembelajaran juga divalidasi secara menyeluruh karena merupakan inti dari proses belajar. Validasi dilakukan oleh dua dosen ahli berpengalaman di bidang pendidikan dasar dan pengembangan materi ajar. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian dengan kompetensi dasar, kebenaran konsep, kelengkapan isi, urutan penyajian, serta kebahasaan dan keterpahaman. Penilaian menggunakan angket skala 1-4, yang disusun berdasarkan indikator standar kelayakan isi dalam pengembangan perangkat pembelajaran.

Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Ahli 1	48	44	91,66%	Sangat Layak
Ahli 2	48	46	95,83%	Sangat Layak

**Table 10.** Hasil Validasi materi

Validasi materi oleh ahli pertama menghasilkan skor 44 dari maksimal 48, dengan persentase 91,66%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

### **c. Validasi Kisi-Kisi dan tes**

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengembangkan kisi-kisi dan instrumen tes untuk mengevaluasi keterampilan bercerita siswa setelah penggunaan media. Agar instrumen benar-benar valid dan sesuai tujuan pembelajaran, dilakukan validasi oleh dua dosen ahli. Validasi mencakup aspek kesesuaian indikator, kejelasan soal, keterpahaman siswa, dan ketepatan bentuk soal. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1-4, dilengkapi kolom komentar untuk masukan perbaikan jika diperlukan. Validasi dilakukan oleh dua dosen ahli yang berpengalaman di bidang evaluasi pendidikan dasar, untuk memastikan bahwa instrumen tes benar-benar sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator keterampilan bercerita dalam kurikulum Bahasa Indonesia kelas IV. Instrumen terdiri dari empat butir soal utama yang mengukur aspek pemahaman cerita, pemaknaan isi, kemampuan menyampaikan kembali secara lisan, dan menyusun kesimpulan cerita.

Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Ahli 1	20	19	95,00%	Sangat Layak
Ahli 2	20	18	90,00%	Sangat Layak

**Table 11.** Hasil Validasi Kisi-kisi

Ahli pertama memberikan skor total 19 dari 20 (persentase kelayakan 95%),

dengan kategori “Sangat Layak”.

#### 1) Lembar Validasi Angket Respon Guru

Validasi angket respon guru dilakukan setelah validasi media dan instrumen lainnya. Angket ini bertujuan mengukur tanggapan guru kelas IV terhadap media pembelajaran Canva dari segi manfaat, kemudahan, kesesuaian materi, dan daya tarik. Dua ahli di bidang pendidikan dasar dan evaluasi pembelajaran menilai angket berdasarkan kejelasan, relevansi, keterbacaan, dan skala penilaian, menggunakan skala 1-4.

Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Ahli 1	32	32	100,00%	Sangat Layak
Ahli 2	32	31	96,87%	Sangat Layak

**Table 12.** Hasil Validasi Respon Guru

Hasil validasi angket respon guru menunjukkan bahwa instrumen ini sangat layak digunakan dalam mengukur tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

#### 2) Lembar Validasi Angket Respon Siswa

Angket respon siswa disusun untuk mengukur tanggapan siswa kelas IV terhadap media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual khususnya dari aspek daya tarik, kemudahan, dan pemahaman materi. Instrumen ini divalidasi oleh dua ahli di bidang media dan evaluasi pembelajaran, dengan penilaian mencakup kejelasan petunjuk, relevansi isi, keterbacaan bahasa, dan keterpahaman pernyataan. Menggunakan skala 1- 4, hasil validasi menunjukkan bahwa angket memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan, serta menjadi dasar perbaikan sebelum uji coba lapangan.

Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Ahli 1	20	19	95,00%	Sangat Layak
Ahli 2	20	18	90,00%	Sangat Layak

**Table 13.** Validasi Respon Siswa

Hasil validasi angket respon siswa oleh ahli pertama menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor 31 dari 32 atau persentase 96,87%.

#### d. Validasi Keterlaksanaan Media

Hasil validasi lembar observasi keterlaksanaan menunjukkan bahwa seluruh aspek instrumen—format, isi, dan bahasa—memperoleh skor tinggi dengan persentase kelayakan dalam kategori “sangat layak”. Penilaian dilakukan oleh ahli menggunakan skala 1-4,

Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Ahli 1	40	39	97,50%	Sangat Layak
Ahli 2	40	40	100,00%	Sangat Layak

**Table 14.** Hasil Validasi Keterlaksanaan Media

Hasilnya menyatakan bahwa lembar observasi dapat digunakan langsung dalam pengumpulan data tanpa perlu revisi. Hasil validasi lembar observasi keterlaksanaan oleh dua ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

### 3.Kepraktisan Media Canva Berbasis Animasi Audio visual

Kepraktisan media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual diukur melalui tahap implementasi terbatas pada siswa kelas IV SD Inpres Hertaco Indah, Makassar. Tahapan ini bertujuan untuk mengevaluasi keterpakaian media dalam konteks pembelajaran aktual, dengan fokus pada efektivitas, efisiensi, dan keterlaksanaan penggunaan media di kelas.

Aspek yang Dinilai	Rata-rata (%)	Kategori
Observasi Guru	100,00	Sangat Baik
Materi	95,98	Sangat Baik
Tampilan Media	96,55	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan	98,21	Sangat Baik
Keandalan	96,69	Sangat Baik

**Table 15.** *Kesimpulan Kepratisan Media Pembelajaran Canva*

Berdasarkan keseluruhan data implementasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Media ini tidak hanya layak secara teoretis, tetapi juga praktis digunakan dalam konteks pembelajaran nyata, karena terbukti menarik, mudah digunakan, tidak menimbulkan gangguan teknis, dan dapat meningkatkan keterlibatan serta kemampuan bercerita siswa. Kepraktisan yang tinggi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat diandalkan dan berpotensi untuk diterapkan lebih luas serta dikembangkan pada materi atau jenjang pendidikan lainnya.

### 4.Keefektifan Media Canva Berbasis Animasi Audio Visual

Pada penelitian ini, efektivitas media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual diukur berdasarkan keterampilan bercerita siswa setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data efektivitas dilakukan melalui tes keterampilan bercerita yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran berlangsung. Hasil dari penilaian menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan bercerita. Mereka mampu menyampaikan cerita dengan lebih runtut, percaya diri, dan ekspresif dibandingkan sebelum media digunakan.

Aspek Penilaian	Rentang Skor Siswa	Persentase (%)	Kategori
Hasil Tes Keterampilan Bercerita	29-31 dari 32	90,62% - 96,88%	Sangat Baik
Jumlah Siswa (Total: 29)	29 siswa	100% pada kategori SB	Sangat Baik

**Table 16.** *Efektivitas Media*

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa. Seluruh siswa (100%) berada pada kategori "Sangat Baik", dengan total skor berkisar antara 29-31 dari maksimum 32 poin. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, nilai siswa berada dalam rentang 90,62% hingga 96,88%, yang berarti menunjukkan pencapaian keterampilan bercerita yang sangat tinggi

## B.Pembahasan

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terlebih di era digital yang menuntut pendekatan interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Berdasarkan kebutuhan di lapangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dengan animasi audio visual untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV SD. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation). Tahap Analisis mengungkap bahwa guru menghadapi

kendala dalam membimbing siswa bercerita, seperti rendahnya rasa percaya diri dan kurangnya media pendukung. Sementara itu, siswa menyukai kegiatan bercerita namun mengalami kesulitan teknis dan psikologis. Mereka juga menunjukkan minat tinggi terhadap media visual dan animatif. Media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual yang dikembangkan memberikan stimulasi visual dan audio yang menarik serta interaktif, sehingga siswa merasa lebih terbantu dalam memahami alur cerita dan isi materi secara menyenangkan. Secara konkret, penggunaan media ini mampu mengurangi kecemasan dan rasa takut siswa untuk bercerita karena mereka dapat terlebih dahulu mengamati animasi yang sudah dipersiapkan dan menggunakan audio sebagai panduan dalam menyusun dan menyampaikan cerita mereka. Data naratif dari wawancara siswa menunjukkan bahwa banyak siswa merasa lebih percaya diri karena media ini mempermudah mereka memahami langkah-langkah bercerita dan memberikan contoh yang jelas. Salah satu siswa menyatakan, "Dengan animasi dan suara, saya jadi tahu bagaimana cara membuat cerita yang seru, jadi saya tidak takut lagi untuk bercerita di depan kelas." Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bercerita secara teknis, tetapi juga secara psikologis membantu siswa mengatasi hambatan mental yang selama ini menjadi penghalang dalam proses pembelajaran.

Tahap Desain menghasilkan media berupa video animasi interaktif dengan narasi audio, ilustrasi karakter, latihan terpandu, dan tampilan yang menarik. Materi disusun berdasarkan kurikulum dan teori pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tahap Pengembangan meliputi produksi konten menggunakan Canva dan validasi dari para ahli. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan evaluasi menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat layak dengan skor validasi rata-rata di atas 91%. Saran minor telah ditindaklanjuti untuk menyempurnakan media. Tahap Implementasi dilakukan secara terbatas di kelas IV SD Inpres Hertaco Indah. Observasi guru menunjukkan skor keterlaksanaan 100%, menandakan media berjalan optimal. Guru menilai media ini efektif, menarik, dan mudah digunakan. Respon siswa juga sangat positif, dengan skor aspek: Materi: 95,98% Tampilan visual: 96,55% Kemudahan penggunaan: 98,21% Keandalan: 96,69% Semua termasuk kategori "sangat baik".

Dengan mempertimbangkan seluruh hasil validasi, tanggapan pengguna, dan implementasi di kelas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual merupakan inovasi yang tepat guna dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran keterampilan bercerita di tingkat sekolah dasar. Keberhasilan media ini dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dalam pendidikan dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dengan animasi audio visual dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV. Temuan ini selaras dengan teori Multimedia Learning dari Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif saat teks disandingkan dengan elemen visual dan audio yang saling melengkapi. Dalam konteks ini, animasi dan suara yang digunakan dalam media berbasis Canva membantu siswa memproses informasi secara lebih optimal melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan (dual channel processing). Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses membangun pemahaman melalui aktivitas bercerita. Penelitian ini juga diperkuat oleh temuan dari Wahyuni (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi interaktif mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan rasa percaya diri siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis dalam pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga memperluas bukti empiris tentang efektivitas media berbasis animasi dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Canva berbasis animasi audio visual dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV SD Inpres Hartaco

Indah Kota Makassar secara signifikan. Media ini terbukti efektif digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas tersebut dan mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa dalam menyusun cerita. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi dengan persentase di atas 91%, sedangkan validasi instrumen evaluasi mencapai 92,5%. Validasi angket respon guru bahkan memperoleh nilai 100%, menunjukkan bahwa seluruh aspek media—baik isi, visual, audio, maupun kebahasaan telah memenuhi standar kelayakan. Media ini dirancang secara sistematis berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru, dan disusun mengikuti prinsip desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan alternatif konkret bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik dan kontekstual melalui media digital sederhana seperti Canva. Keberhasilan media ini dalam meningkatkan keterampilan bercerita juga membuka peluang pengembangan serupa untuk mata pelajaran lainnya yang menuntut kemampuan verbal dan pemahaman naratif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru kelas IV SD Inpres Hartaco Indah Kota Makassar atas izin dan kerjasamanya selama pengumpulan data. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa Kelas IV yang telah berpartisipasi dalam uji coba media dan juga kepada seluruh pihak yang terlibat yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu namun telah memberikan kontribusi bagi kelancaran penelitian ini.

## References

- [1] A. Ahmad, S. Hajar, dan F. F. Almu, "Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Siswa Kelas VI SD," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 3, no. 1, 2018. Tersedia: [<https://doi.org/10.29303/jipp.v3i1.44>]
- [2] M. Arif dan S. Mustafa, *Application of ADDIE Model in Instructional Design*. Jakarta: Pustaka Media, 2020.
- [3] F. Arsyad, Munoto, I. Basuki, dan E. Ismayati, "Analisis Media Pembelajaran Menggunakan Software Electrical Control Techniques Simulator (EKTS) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, vol. 9, no. 3, hlm. 663-668, 2020.
- [4] H. Cendana dan D. Suryana, "Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hlm. 771-778, 2021. Tersedia: [<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>]
- [5] M. A. M. Dewi Tiara Sulistia, "Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, Apr. 2016, hlm. 5-24.
- [6] A. Fadilah, K. R. Nurzakiah, N. A. Kanya, S. P. Hidayat, dan U. Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)*, vol. 1, no. 2, hlm. 1-17, 2023.
- [7] Z. Fajri, I. F. Dewi Riza, H. Azizah, Y. Sofiana, U. Ummami, dan A. Andila, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, vol. 10, no. 3, hlm. 397-408, 2022. Tersedia: [<https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>]
- [8] A. Fitriyani, "Analisis Kelebihan dan Kekurangan Canva Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 9, no. 2, hlm. 78-85, 2021.
- [9] L. Fitriah, A. Bakeri, H. Hermawan, A. N. Safitri, A. K. Wadila Vanianingrum, B. Abdilah, D. Dahlia, M. H. Rahmadana, dan S. Rahmah, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Canva bagi Guru-Guru MAN 3 Banjar," *Bubungan Tinggi: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat, vol. 5, no. 1, hlm. 121, 2023. Tersedia: [https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6721]
10. [10] N. D. H dan K. Khozin, "Pembelajaran PAI Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Jember," 2025.
  11. [11] G. P. P. Hapsari dan Z. Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, hlm. 2384-2394, 2021.
  12. [12] N. Hayati dan F. Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota," *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, vol. 14, no. 2, hlm. 160-180, 2017. Tersedia: [https://doi.org/10.25299/al-hikmah\;jaip.2017.vol14(2).1027]
  13. [13] A. Hidayatullah, F. P. Artharina, S. Sumarno, dan E. Rumiarc, "Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 2, hlm. 943-947, 2023. Tersedia: [https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823]
  14. [14] R. Z. Hilmi, R. Hurriyati, dan Lisnawati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik," vol. 3, no. 2, hlm. 91-102, 2018.
  15. [15] I. Z. Ichsan, A. K. Dewi, F. M. Hermawati, dan E. Iriani, "Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi," *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, vol. 2, no. 2, hlm. 131, 2018. Tersedia: [https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682]
  16. [16] Idawati, Maisarah, Muhammad, Arita, A. Amiruddin, dan T. Salfiyadi, "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 4, hlm. 745-751, 2022. Tersedia: [https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf]
  17. [17] R. Lestari dan A. Wijaya, "Karakteristik Platform Canva dalam Pembelajaran Digital," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, hlm. 43-51, 2022.
  18. [18] D. Kusumawardani, A. Pramadi, dan M. Maspupah, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker pada Materi Sistem Gerak Manusia," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 8, no. 1, hlm. 110-115, 2022. Tersedia: [https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665]
  19. [19] S. P. Lauroza, "Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Bercerita Anak di TK Islam Daud Kholifahtulloh Tabing Padang," *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, vol. 6, no. 1, 2019. Tersedia: [https://doi.org/10.24036/104540]
  20. [20] I. Mulyati, I. Astuti, dan E. Ernawaty, "Development of Canva Application-Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models," *Educational Development Journal*, vol. 10, no. 2, hlm. 34-48, 2022.
  21. [21] N. Nurhayati, M. Vianty, M. L. Nisphi, dan D. E. Sari, "The Data Tes Awal dan Tes Akhir," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 1, hlm. 171-180, 2022. Tersedia: [https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340]
  22. [22] Nurrita, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, vol. 5, no. 1, hlm. 75-84, 2021.
  23. [23] D. Prasetyo dan T. Marlina, "Efektivitas Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Modern*, vol. 10, no. 3, hlm. 112-121, 2023.
  24. [24] A. Putra dan S. Anggraeni, "Peran Canva dalam Pembelajaran Berbasis Proyek," *Jurnal Pendidikan Inovatif*, vol. 5, no. 4, hlm. 65-72, 2023.
  25. [25] Y. Rahmi dan I. Marnola, "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 3, hlm. 662-672, 2020. Tersedia: [https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406]
  26. [26] H. Ratnawati, H. Haslinda, dan M. Akhir, "Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, hlm. 183-202, 2022.
  27. [27] I. Restu Kurnia dan T. Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 3, hlm. 1357-1363, 2023. Tersedia: [https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579]

28. [28] F. Setyawan dan F. H. Setyawan, "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, hlm. 92-98, 2016. Tersedia: [<https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/3490>]
29. [29] Z. Trina, T. Kamaruddin, dan D. Rahmani, "Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, vol. 2, no. 2, hlm. 156-169, 2017.