

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan aplikasi Canva Pada Keterampilan Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar

Nur Azizah¹, Elfia Sukma²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: azizahna2002@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menghambat efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Siswa mengalami kesulitan dalam menulis narasi akibat rasa bosan dan kesulitan menyusun bahasa. Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi Canva dan mengevaluasi validitas, kepraktisan, serta efektivitasnya melalui metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat valid dengan skor 94,6% untuk media, 93,8% untuk materi, dan 96% untuk bahasa. Kepraktisan media juga sangat tinggi dengan skor di atas 93% dari guru dan siswa di semua sekolah uji coba. Pengujian efektivitas melalui N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan skor antara 0,76 hingga 0,79, yang tergolong efektif. Media video animasi ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: *Video Animasi, Aplikasi Canva, Keterampilan Menulis, Teks Narasi.*

Abstract

This research is motivated by the low use of technology-based learning media which hinders the effectiveness of learning, especially in Indonesian language subjects in elementary schools. Students have difficulty in writing narratives due to boredom and difficulty in composing language. The study aims to develop learning media in the form of animated videos using the Canva application and evaluate its validity, practicality, and effectiveness through the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The validation results show that this media is very valid with a score of 94.6% for media, 93.8% for material, and 96% for language. The practicality of the media is also very high with a score above 93% from teachers and students in all trial schools. Effectiveness testing through N-Gain showed a significant increase in learning outcomes, with scores between 0.76 and 0.79, which is classified as effective. This animated video media is declared valid, practical, and effective in improving the narrative writing skills of fourth grade elementary school students.

Keywords : *Animation Video, Canva App, Writing Skills, Narrative Text.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia saat ini sangat pesat, memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu perubahan besar yang terjadi adalah munculnya pembaruan dan inovasi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Afrianda & Reinita, 2022). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran, di mana guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Abad ke-21 adalah era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi, dan informasi. Kemajuan ini dapat memberikan dampak positif yang besar bagi dunia pendidikan (Nurmalam et al., 2021). Salah satu tantangan utama pendidikan di

Indonesia adalah mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti 4C (komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas) yang perlu diterapkan untuk memenuhi tuntutan zaman (Utari et al., 2023). Guru diharapkan dapat menghasilkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21 ini.

Perangkat pembelajaran merupakan alat atau sumber yang mendukung proses belajar mengajar. Menurut Pebrianti (2020), perangkat ini terdiri dari berbagai komponen yang dirancang untuk mempermudah guru dalam pembelajaran. Qomalasari et al. (2021) menjelaskan bahwa perangkat pembelajaran membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara sistematis dan efisien. Salah satu perangkat penting adalah media pembelajaran yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran secara optimal.

Media pembelajaran, menurut Hamka (2018), adalah alat bantu yang memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk memahami materi dengan lebih efektif dan efisien. Tafonao (2018) menyatakan bahwa media berfungsi menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik untuk belajar. Media yang inovatif menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, mendukung kemandirian, kreativitas, dan inovasi dalam belajar.

Seorang guru perlu cermat dalam memilih media yang tepat untuk pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa, serta mempengaruhi keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, mencakup keterampilan reseptif seperti menyimak dan membaca, serta keterampilan produktif seperti menulis dan berbicara (Arifudin, 2020; Febiani Musyadad et al., 2021).

Hasil wawancara dengan beberapa guru menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap membosankan oleh peserta didik, terutama karena terlalu banyak kegiatan menulis, yang mengakibatkan rendahnya keterampilan menulis siswa. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis karena masalah dalam diri mereka, seperti rasa takut untuk memulai dan kesulitan dalam mengorganisasi tulisan (Lestari, 2019). Keterampilan menulis memang memerlukan latihan berkelanjutan untuk berkembang secara optimal (Fitrianingrum, 2020).

Selain itu, menurut Darmadi (dalam Trismanto, 2017), terdapat beberapa kendala dalam menulis, seperti rasa takut untuk memulai, kebingungan mengenai topik yang harus ditulis, dan kesulitan dalam penggunaan bahasa. Kesalahan dalam berbahasa, seperti mencampuradukkan bahasa Indonesia dengan bahasa daerah dan ketidakmampuan memilih kata yang tepat, sering kali terjadi pada peserta didik (Ghufroon & Risnawati, 2017). Faktor lain yang memengaruhi kemampuan menulis adalah perilaku peserta didik, motivasi belajar, serta metode pengajaran yang digunakan oleh guru (Anjelita et al., 2023).

Salah satu keterampilan menulis yang perlu dikuasai siswa di tingkat sekolah dasar adalah menulis teks narasi nonfiksi, yang merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka untuk kelas IV. Menulis narasi mengharuskan siswa untuk menyusun karangan tentang peristiwa secara runtut dan menarik, yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan bernalar dengan baik (Septina & Sukma, 2024). Namun, rendahnya kemampuan menulis narasi sering disebabkan oleh kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan melalui tulisan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berperan dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis. Media yang menarik dapat memotivasi siswa untuk berpikir aktif dan membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif. Media video animasi, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran, terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Video animasi adalah gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara yang mendukung, sehingga menjadi alat yang menarik untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa (Faiz et al., 2022; Husni, 2021).

Video animasi dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva, yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat konten visual menarik. Canva memungkinkan guru untuk merancang media pembelajaran dengan mudah dan efisien, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Irsan et al., 2021). Penggunaan Canva dalam pembelajaran

membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menghemat waktu, serta mempermudah siswa dalam memahami materi dengan tampilan yang menarik (Devega et al., 2023).

Pengembangan media video animasi menggunakan Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pemahaman yang lebih baik, dan mendorong kreativitas mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, dengan hasil evaluasi yang menunjukkan kelayakan produk yang sangat tinggi (Rayana et al., 2022; Edah Widiarsi, 2022). Selain itu, media ini juga memberikan aksesibilitas dan fleksibilitas yang mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva pada keterampilan menulis teks narasi kelas IV SD. Proses pengembangan diawali dengan studi pendahuluan melalui wawancara, angket, dan observasi di beberapa sekolah dasar di Tiumang guna mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Tahap desain dilakukan dengan merancang konten dan storyboard video sesuai capaian pembelajaran. Tahap pengembangan mencakup pembangunan konten, validasi oleh ahli, dan revisi produk. Produk yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran nyata di kelas. Tahap akhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui tes hasil belajar untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dan memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Tiumang, Kabupaten Dharmasraya, dengan alasan kondisi sekolah mendukung dan belum ada pengembangan media serupa, serta dilanjutkan penyebaran ke SD Negeri 03 Tiumang untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis Canva. Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara, angket validasi ahli (materi, bahasa, dan media), angket praktikalitas dari guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest). Instrumen berupa lembar validasi dan angket disusun berdasarkan skala Likert, dan analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif menggunakan rumus presentase dan rata-rata, untuk mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Validitas dinilai berdasarkan kategori dari "sangat valid" hingga "tidak valid", praktikalitas dinilai dari respon guru dan peserta didik, dan efektivitas diukur dari ketuntasan belajar serta perbandingan skor pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data Uji Coba

1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan

Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil sebagai berikut. Pada tahap Analisis (Analysis), peneliti melakukan analisis kebutuhan awal terhadap penggunaan media pembelajaran digital dengan cara observasi dan wawancara kepada guru kelas IV di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 01 Tiumang, SDN 03 Tiumang, dan SDN 04 Padang Laweh. Hasil analisis menunjukkan bahwa 100% guru menyatakan perlunya inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik, 90% guru menginginkan media yang efisien untuk meningkatkan keterampilan menulis, dan 80% guru menekankan perlunya media yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, efisien, dan komunikatif untuk menunjang keterampilan menulis dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, analisis kurikulum dilakukan berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk kelas IV. Capaian Pembelajaran Fase C menyatakan bahwa peserta didik mampu menulis berbagai jenis teks, seperti narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan informasi yang rinci dan akurat. Tujuan pembelajarannya mencakup menentukan kerangka karangan narasi berdasarkan tayangan video animasi (pra-menulis), mengembangkan kerangka menjadi teks

narasi (saat menulis), memperbaiki tulisan berdasarkan kaidah EYD (pasca-menulis), menyempurnakan isi tulisan, dan menyajikan hasil tulisan di depan kelas.

Pada tahap Perancangan (Design), peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk merancang video animasi sebagai media pembelajaran. Langkah-langkah perancangannya meliputi mengunduh aplikasi dari situs resmi Canva, membuat desain video, menambahkan elemen visual dan karakter, serta merekam suara narasi untuk penjelasan isi materi. Video yang dihasilkan berdurasi sekitar 4 menit, terdiri atas 10 slide visual, 8 karakter animasi, dan 1 rekaman suara dengan durasi sekitar 2 menit.

Selanjutnya, pada tahap Pengembangan (Development), media pembelajaran yang telah dirancang divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu Dr. Adrias, M.Pd. sebagai ahli materi dengan skor validitas 91,25%, Tiok Wijanarko, M.Pd. sebagai ahli media dengan skor 90,00%, dan Yesni Yenti, M.Pd. sebagai ahli bahasa dengan skor 91,67%. Rata-rata skor validitas media adalah 90,97%, yang dikategorikan sangat valid.

Tahap Penerapan (Implementation) dilakukan melalui tiga tahap. Uji coba awal dilakukan di SDN 04 Padang Laweh pada tanggal 17 April 2025 dengan jumlah peserta 18 orang dan memperoleh skor kepraktisan sebesar 91,76% yang termasuk kategori sangat praktis. Implementasi produk dilakukan di SDN 01 Tiumang pada tanggal 21 April 2025 dengan 20 orang peserta didik, yang juga menunjukkan skor kepraktisan sebesar 92,94%. Tahap penyebaran dilakukan di SDN 03 Tiumang pada tanggal 25 April 2025 dengan jumlah peserta 26 orang, dan memperoleh skor kepraktisan 91,79%. Dengan demikian, rata-rata kepraktisan dari ketiga tahap tersebut adalah 92,16%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan Canva dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

Pada tahap Evaluasi (Evaluation), peneliti melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses pengembangan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi para ahli serta hasil uji coba di lapangan. Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran dinyatakan telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan kebermanfaatannya. Masukan dari para ahli dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada konten visual, penyusunan narasi, dan pemilihan elemen media. Evaluasi dari peserta didik menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menulis narasi. Selain itu, guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien. Dengan mempertimbangkan hasil evaluasi ini, media pembelajaran video animasi dinyatakan berhasil dikembangkan dan layak untuk digunakan serta disebarluaskan lebih luas sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Analisis Data

1. Uji Validitas Media Pembelajaran:

- Uji Validitas Ahli Materi: Pada uji validitas pertama yang dilakukan oleh Dr. Adrias, M.Pd., hasil validitas materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diuji dinilai "Valid" namun dengan beberapa saran perbaikan. Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan yang diberikan, dilakukan validasi kedua, dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh penilaian "Sangat Valid". Hal ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan penyempurnaan, media pembelajaran ini layak digunakan untuk uji coba lapangan.
- Uji Validitas Ahli Bahasa: Validitas bahasa pertama kali dinilai oleh Yesni Yenti, M.Pd., dan hasilnya menunjukkan tingkat validitas "Cukup Valid". Beberapa saran perbaikan diberikan, dan setelah revisi dilakukan, validasi kedua menunjukkan hasil "Sangat Valid". Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah memenuhi standar kualitas dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.
- Uji Validitas Ahli Media: Penilaian oleh Tiok Wijanarko, M.Pd., sebagai ahli media menunjukkan bahwa hasil validasi pertama mendapatkan penilaian "Valid" dengan beberapa masukan untuk perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran, validasi kedua menunjukkan hasil "Sangat Valid". Dengan demikian, media ini memenuhi kriteria kelayakan untuk diuji coba di lapangan.

2. Uji Praktikalitas Media Pembelajaran:

- Sekolah Uji Coba: Di sekolah uji coba, yang melibatkan guru kelas IV dan 18 peserta didik, data hasil uji praktikalitas menunjukkan skor 93,75% dari respon guru dan 95,39% dari respon peserta didik. Skor ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat praktis digunakan dan diterima dengan baik oleh guru dan siswa.
- Sekolah Implementasi: Di sekolah implementasi yang melibatkan guru kelas IV dan 20 peserta didik, hasil uji praktikalitas menunjukkan skor 96,87% dari respon guru dan 97,10% dari respon peserta didik. Angka ini menunjukkan bahwa media pembelajaran di sekolah implementasi sangat efektif dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran.
- Sekolah Penyebaran: Pada uji coba di sekolah penyebaran dengan 26 peserta didik dan guru kelas IV, skor praktikalitas menunjukkan 93,75% dari respon guru dan 92,36% dari respon peserta didik. Meskipun sedikit lebih rendah dibandingkan dengan sekolah implementasi, hasil ini tetap menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup praktis dan dapat diterapkan dengan baik di berbagai sekolah.

3. Uji Efektivitas Media Pembelajaran:

- Sekolah Uji Coba: Pengujian efektivitas di sekolah uji coba dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest kepada peserta didik. Perhitungan N-Gain Score menunjukkan angka 0,76 dengan persentase 76,47%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran, peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, dan media tersebut terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar.
- Sekolah Implementasi: Uji efektivitas di sekolah implementasi, dengan menggunakan pretest dan posttest, menunjukkan N-Gain Score sebesar 0,79 (79,63%). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, bahkan lebih tinggi dari hasil di sekolah uji coba.
- Sekolah Penyebaran: Pada sekolah penyebaran, perhitungan N-Gain Score menghasilkan angka 0,77 dengan persentase 77,65%. Ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah penyebaran.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang diuji dalam penelitian ini telah terbukti valid, praktis, dan efektif. Skor validitas dari ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan. Uji praktikalitas di berbagai sekolah menunjukkan bahwa media ini dapat dengan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik, dengan persentase yang konsisten di berbagai lokasi uji coba, implementasi, dan penyebaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan canva menggunakan model ADDIE pada keterampilan menulis narasi di kelas IV sekolah dasar sudah sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu tahap Analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap penerapan dan tahap evaluasi. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Analisis dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan penyebaran angket kegemaran peserta didik. Berdasarkan hasil analisis peneliti menemukan bahwa pembelajaran di kelas IV Sekolah dasar masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional serta guru jarang mengembangkan media video animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Peneliti kemudian merancang media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva. Media ini dikembangkan agar dapat digunakan secara efektif di sekolah dasar. Pengembangan dilakukan berdasarkan masukan dari hasil uji validitas oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 93,8% dari ahli materi, 96% dari ahli bahasa, dan 94,6% dari ahli media, dengan rata-rata akhir sebesar 94,7% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Kemudian, dilakukan penerapan pada sekolah uji coba, sekolah implementasi dan sekolah penyebaran. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan modul ajar, dengan

memanfaatkan media pembelajaran video animasi yang dirancang menggunakan aplikasi canva. Setelah selesai melakukan tahap penerapan, Peneliti memberikan angket praktikalitas kepada guru dan peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh pada SDN 04 Padang Laweh sebagai sekolah uji coba, didapatkan skor kepraktisan sebesar 91,66% dari angket respon guru, dan 94,2% dari angket respon peserta didik dengan skor akhir sebesar 92,93% kategori “angat praktis”. Kemudian pada SDN 01 Tiumang sebagai sekolah implementasi didapatkan skor 95% dari angket respon guru dan 96,93% dari angket respon peserta didik dengan skor akhir sebesar 95,96% kategori “angat praktis”.

Selama proses penelitian, pembelajaran berlangsung dengan baik. Peserta terlihat antusias dan aktif dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 hal ini sesuai dengan pendapat Leztiyani (2021) penggunaan Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran memiliki hasil yang menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif atau alat dalam kegiatan belajar-mengajar sangat baik dalam proses pembelajaran. Hanya saja masih terdapat beberapa kendala dalam proses penelitian yaitu tidak semua peserta didik disediakan laptop maupun chromebook pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga untuk mengatasi masalah tersebut peneliti memberi solusi yaitu peserta didik diminta untuk duduk secara berkelompok dan menggunakan media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3.

SIMPULAN

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Keterampilan Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan hasil sangat valid dengan rata-rata nilai validasi dari ahli materi, bahasa, dan media sebesar 94,7%. Media ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon guru dan peserta didik di sekolah uji coba dan penyebaran, dengan nilai praktikalitas masing-masing 92,93% dan 95,96%. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran menulis narasi di sekolah dasar karena memenuhi aspek validitas dan kepraktisan,

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianda, R., & Reinita. (2022). *Kemajuan teknologi pendidikan Indonesia*. ANTARA News. <https://www.antaraneews.com/berita/3224985/kemajuan-teknologi-pendidikan-indonesia>
- Anjelita, D., et al. (2023). *Pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa*. Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran, 1(1), 1–10. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/24534?articlesBySimilarityPage=16>
- Arifudin. (2020). *Peningkatan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia melalui model pembelajaran berbasis masalah*. Lencana: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 1(1), 57–67. <https://ejournal.politeknipratama.ac.id/index.php/Lencana/article/download/2017/2185/6063>
- Devega, D., et al. (2023). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva untuk meningkatkan pemahaman siswa*. Jurnal Pendidikan, 4(1), 1–10.
- Faiz, M., et al. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan, 3(1), 1–10.
- Febiani Musyadad, F., et al. (2021). *Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi*. Jurnal Pendas, 3(1), 51–57. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/8960/4237/44022>
- Fitrianingrum, E. (2020). *Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi*. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 3(1), 51–57. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10886>
- Ghufroon, M. N., & Risnawati, R. (2017). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamka. (2018). *Konsep dasar media pembelajaran*. Jurnal Sumberdaya Manusia, 2(2), 103–110. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/download/993/798/>
- Husni. (2021). *Penggunaan video animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan, 2(2), 1–10.

- Irsan, M., et al. (2021). *Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 3(1), 1–10.
- Lestari. (2019). *Meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media komik cerita anak pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 23 Gresik*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Gresik. <https://eprints.umg.ac.id/4744/>
- Nurmala, S., et al. (2021). *Pembelajaran daring dan media pembelajaran*. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika Media Pembelajaran. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/27378/6072>
- Pebrianti, R. (2020). *Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis Contextual Teaching Learning (CTL) berbantuan alat peraga papan diagram batang untuk siswa kelas IV pada materi penyajian data di SDN 12 Taliwang*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram. <https://repository.ummat.ac.id/1277/1/Cover-Bab%20III%20Skripsi.pdf>
- Qomalasari, D., et al. (2021). *Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan media wayang sukuraga*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 12(2), 307–322. <https://www.researchgate.net/publication/382956818>
- Rayana, R., et al. (2022). *Efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan, 3(2), 1–10.
- Septina, S., & Sukma, R. (2024). *Aspek sosial dalam novel Hari Mulai Terang karya Septina dkk*. Jurnal Bahasa dan Sastra, 3(1), 1–10. <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS/article/download/515/453/1736>
- Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103–110. <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>
- Trismanto. (2017). *Problematika keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia secara daring*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 2(1), 62–70. <https://www.researchgate.net/publication/356677803>
- Widiarsi, E. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan, 3(1), 1–10.