
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI DONGENG MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK
SISWA KELAS III SD NEGERI 03 INDRALAYA SELATAN**

Alan Nugraha¹, Yusni Arni², Sindri Cahya Wibawati³, Putri Nadia⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

btaalan94@gmail.com¹, yusniarniyusuf@univpgripalembang.ac.id²,
sindricahyawibawati@gmail.com³, pn68684@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas III, dimana ditemukan bahwa siswa merasakan kejenuhan saat mendengarkan pembelajaran mengenai cerita. Dalam proses pembelajaran yang sudah berlangsung, sejauh ini pemanfaatan teknologi belum sepenuhnya dioptimalkan, dengan guru yang masih cenderung menggunakan metode ceramah secara dominan, mengakibatkan pembelajaran tidak mencapai tingkat optimal. Siswa membutuhkan opsi tambahan agar lebih mudah memahami cerita dongeng pada pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi seberapa efektifnya keterampilan menyimak dengan menggunakan video animasi dongeng berjudul "Pohon Apel Yang Tulus" menggunakan media aplikasi Canva. Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang telah diadaptasi menjadi 5 langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik seperti tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Video animasi dongeng berdurasi kira-kira 3 menit, terbagi menjadi beberapa bagian: pertama, cover video sebagai pembuka; kedua, kisah dongeng tentang Pohon Apel Yang Tulus; dan ketiga, pesan yang disampaikan melalui video. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dongeng dinyatakan tepat. Saran dalam penelitian ini adalah untuk mengajak guru agar terbiasa melatih keterampilan softskill multimedia guna meningkatkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi dan melalui proses pembuatan media secara lancar akan membuatnya menjadi jauh lebih menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: Menyimak, Animasi, Canva.

ABSTRACT

This research was conducted based on the results of the researcher's observations and interviews with class III teachers, where it was found that students felt bored when listening to learning about stories. In the ongoing learning process, so far the use of technology has not been fully optimized, with teachers still tending to use the lecture method predominantly, resulting in learning not reaching the optimal level. Students need additional options to make it easier to understand fairy tales in learning. The aim of this research is to share how effective listening skills are by using an animated fairy tale video entitled "The Sincere Apple Tree" using the Canva application media. The research used is development research (R&D) with the ADDIE model which has been adapted into 5 steps, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection is carried out through various techniques such as tests, observations, interviews and documentation. The fairy tale animation video is approximately 3 minutes long, divided into several parts: first, the video cover as an opening; second, the fairy tale about the Sincere Apple Tree; and third, the message conveyed via video. The findings from the research show that the use of animated fairy tale videos is appropriate. The suggestion in this research is to invite teachers to get used to practicing multimedia soft skills in order to improve their ability to use applications and through the process of creating media smoothly it will make it much more interesting and enjoyable.

Keywords: *Listening, Animation, Canva.*

A. PENDAHULUAN

Dalam jurnal (Arni Y., dkk 2024) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang terjadi di ruang kelas, di mana siswa mendapat peran utama dalam proses pembelajaran. Proses ini akan mengakibatkan transformasi pada siswa, mencakup perubahan dalam pemahaman, kemampuan, serta sikap dan nilai emosional mereka. Dalam proses pengajaran, guru harus merencanakan strategi yang dapat memberikan pengalaman belajar yang komprehensif kepada siswa untuk mencapai tingkat pemahaman kognitif, keterampilan psikomotor, serta perkembangan emosional yang diharapkan. Di samping itu, penting bagi pendidik untuk memiliki berbagai sumber belajar, seperti sumber-sumber yang berkaitan dengan kelompok peserta didik dan mata pelajaran, serta informasi yang dapat memperlancar proses pembelajaran sesuai dengan kaidah komunikasi (Wijaya dan Hasan, 2016).

Dongeng adalah kisah khayalan yang mengisahkan kehidupan di masa lampau. Dongeng umumnya mengandung pesan atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca (Irene MJA, dkk, 2016). Dongeng mengandung kisah-kisah menarik, misalnya tentang pentingnya merawat binatang. Lewat cerita tersebut, seseorang dapat memetik nilai positif akan kasih sayang pada hewan. Dongeng juga dapat disebut sebagai cerita tradisional yang turun-temurun dari nenek moyang, memiliki tujuan untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan memberikan hiburan. Siswa diharapkan dapat menemukan pesan-pesan tersebut dengan membaca atau mendengarkan dongeng secara seksama. Dongeng merupakan pola kehidupan yang penuh imajinasi yang disampaikan melalui perkataan (Heru Kurniawan, 2013).

Kunci untuk memotivasi anak dalam kegiatan belajar yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan inovatif bagi siswa merupakan suatu hal yang besar bagi seorang guru. Penggunaan media yang tepat dapat memaksimalkan pembelajaran sehingga emosi yang perlu dijelaskan jelas dan mudah dipahami siswa (Arni Y. Dkk, 2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi dongeng semakin dianggap sebagai salah satu pendekatan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Menurut Sadiman (2014), media audio-visual memiliki keunggulan dalam menarik perhatian dan meningkatkan daya ingat siswa, khususnya ketika dikemas dalam bentuk animasi yang menarik dan kreatif. Penggunaan animasi dongeng dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih hidup dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui video pembelajaran yang interaktif, siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi, karena gambar dan suara mampu menstimulasi lebih banyak indera secara bersamaan. Diana (2017, p. 257) menyatakan bahwa kelebihan media film animasi untuk digunakan dalam proses belajar yaitu, menayangkan gambar yang bergerak dan bersuara sehingga lebih mudah diingat, gambar pada media sangat menarik sehingga akan menarik perhatian anak serta praktis dan sangat canggih.

Selain itu, Arsyad (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis animasi efektif dalam mengajarkan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami melalui metode konvensional. Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih konkret sehingga membantu siswa untuk lebih memahami konsep yang disampaikan. Ketika konsep-

konsep tersebut disampaikan melalui alur cerita dongeng, siswa menjadi lebih terlibat secara emosional, yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya serap terhadap materi pelajaran. Arsyad juga menyebutkan bahwa media animasi dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, yang mana kedua aspek tersebut sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan sejalan dengan pernyataan Utami, D. (2011) Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar–animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) gerakan–animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi–animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain.

Lebih jauh lagi, Suyanto (2013) berpendapat bahwa dongeng tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter yang kuat. Dalam konteks pendidikan, dongeng dapat menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial yang penting bagi perkembangan karakter siswa. Dengan menggabungkan dongeng dalam video pembelajaran berbasis animasi, pendidik dapat memperkenalkan nilai-nilai positif secara tidak langsung, misalnya nilai kejujuran, keberanian, dan rasa hormat, yang diperoleh siswa dari tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam cerita.

Terkait dengan teknologi dan pendekatan pembelajaran, Daryanto (2013) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan akses yang lebih fleksibel dan mudah bagi siswa, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Video pembelajaran berbasis animasi dongeng yang terintegrasi dengan teknologi memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk membantu siswa belajar lebih mandiri dan kreatif, maka harus adanya upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih peka terhadap kebutuhan, minat, dan potensi mereka. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mempunyai potensi yang sangat besar dalam meningkatkan taraf pendidikan (Arni dkk, 2024). Penggunaan video pembelajaran memiliki banyak keuntungan yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Keunggulan video pembelajaran antara lain kemampuan komunikasi yang baik, penjelasan yang komprehensif dan kompleks, dapat diulang-ulang, dan memungkinkan belajar mandiri. (Jamaliyah & Wulandari 2022).

Dengan melihat berbagai pandangan tersebut, pengembangan video pembelajaran berbasis animasi dongeng tampak sangat menjanjikan dalam dunia pendidikan. Dalam pengembangannya, peran guru dan tenaga pendidikan juga sangat penting untuk memastikan bahwa konten yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan relevan dengan kurikulum. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami potensi serta tantangan yang mungkin muncul dalam penerapan media pembelajaran ini, agar hasil yang diinginkan dapat tercapai secara optimal.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam pengembangan video pembelajaran berbasis animasi dongeng melalui aplikasi Canva untuk siswa kelas III SD Negeri 03 Indralaya Selatan mengacu pada pendekatan Research and Development (R&D), yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran inovatif dan efektif. Menurut Sugiyono (2019), metode R&D memungkinkan pengembangan produk pembelajaran yang melalui uji coba untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya di lapangan. Dalam penelitian ini, R&D digunakan untuk menghasilkan video animasi dongeng yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III dengan mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam cerita. Aplikasi Canva dipilih karena kemampuannya dalam memudahkan pembuatan animasi yang sederhana dan interaktif.

Proses pengembangan produk mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yang dikemukakan oleh Branch (2019). Model ADDIE adalah pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran, dimulai dari tahap analisis kebutuhan siswa hingga evaluasi produk. Pada tahap analisis, data dikumpulkan dari observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 03 Indralaya Selatan untuk mengetahui kesulitan siswa dalam memahami materi dan mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik. Hasil analisis ini menjadi landasan bagi desain video animasi dongeng yang berfokus pada keterlibatan siswa dan pemahaman nilai moral.

Tahap desain bertujuan untuk merancang struktur video animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Menurut Mayer (2020), prinsip desain multimedia seperti coherence, contiguity, dan redundancy sangat penting dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif. Konten dongeng disusun dalam format visual dan audio yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan Canva, animasi dan efek visual dapat dirancang secara menarik tanpa terlalu membebani pemrosesan kognitif siswa, sesuai dengan teori Mayer tentang pembelajaran multimedia. Desain ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami nilai-nilai yang ada dalam dongeng.

Tahap pengembangan adalah proses di mana video animasi dibuat menggunakan aplikasi Canva sesuai desain yang sudah dirancang. Menurut Pratama (2021), Canva adalah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan untuk membuat konten multimedia yang interaktif dan menarik, bahkan oleh pengguna tanpa latar belakang desain profesional. Dengan Canva, video animasi dongeng dikembangkan dengan menggabungkan elemen visual, teks, suara, dan animasi sederhana untuk menciptakan alur cerita yang mudah diikuti siswa. Produk awal kemudian ditinjau oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran.

Tahap implementasi dan evaluasi dilakukan dengan mengujicobakan video animasi dongeng kepada siswa kelas III SD Negeri 03 Indralaya Selatan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam belajar. Menurut Kim dan Reeves (2023), evaluasi produk berbasis teknologi dalam pembelajaran perlu memperhatikan aspek efektivitas, keterlibatan, dan kepuasan pengguna. Feedback dari siswa dan guru dikumpulkan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan video pembelajaran ini. Berdasarkan hasil evaluasi ini, perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan video animasi sebelum digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran

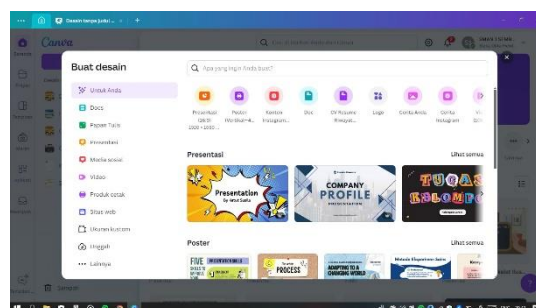
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 03 Indralaya Selatan, peneliti berencana untuk mengembangkan media video pembelajaran animasi dongeng sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas III.

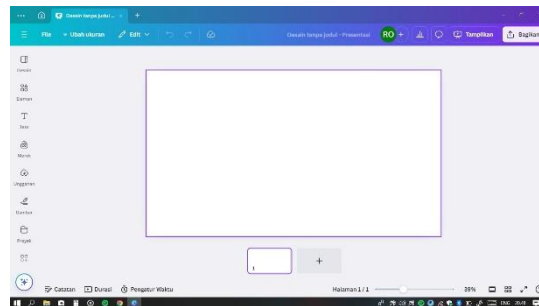
Pada tahap pertama, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan analisis. Ini menemukan beberapa hal, seperti guru yang membutuhkan media pembelajaran agar dapat memvisualisasikan kolaborasi. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap. Siswa kelas III di SD Negeri 03 Indralaya Selatan juga membutuhkan media pembelajaran yang dapat memperjelas pemahaman mereka tentang kemampuan menyimak cerita dongeng secara konseptual dan konkret. Selanjutnya pada tahap analisis, materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini meliputi tahapan dalam cerita dongeng, yaitu penokohan yang ada di dalam cerita dongeng, alur cerita dan waktu yang terjadi pada cerita, rangkaian konflik serta amanat yang terkandung di dalam cerita dongeng.

Pada tahap perancangan ini peneliti akan menyusun kerangka konten yang mana hal ini akan dilakukan dengan sistematis dan terstruktur sehingga akan memudahkan penyampaian materi dengan kompleks. Kerangka konten ini mencakup : 1. pembukaan : pengenalan dengan mengajak siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan pengetahuan awal berupa pertanyaan pemantik "pernahkah kalian mendengarkan cerita dongeng sebelumnya?", 2. Cerita dongeng yang akan diceritakan dalam video secara menarik dan 3. Penutup serta ajakan yang dilakukan untuk menerapkan hal-hal baik serta pesan moral dalam kehidupan sehari-hari.

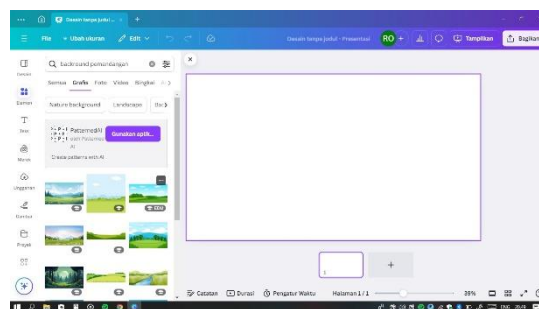
Untuk tahap perancangan melalui visualisasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Untuk tahap perancangan melalui visualisasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



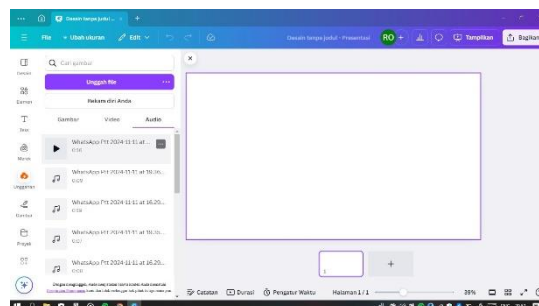
Gambar 1. Pilih format media yang akan dibuat.



Gambar 2. Buat layout pada halaman kosong



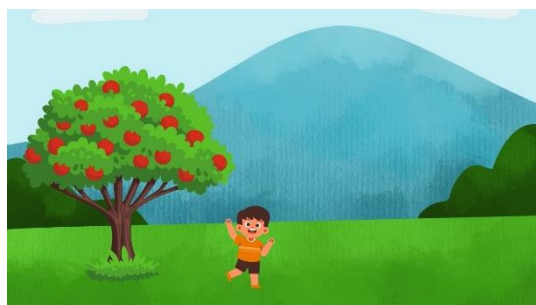
Gambar 3. Sesuaikan Background yang akan digunakan



Gambar 4. Masukkan audio yang akan diputar sebagai suara



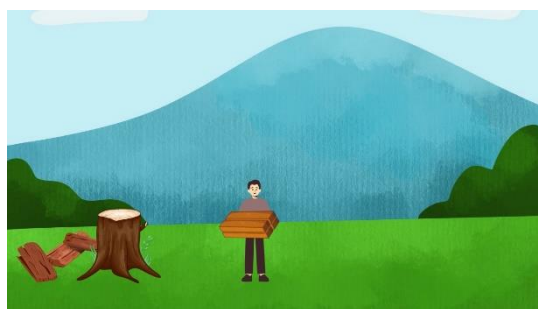
Gambar 5. Urutkan semua bagian video menjadi satu



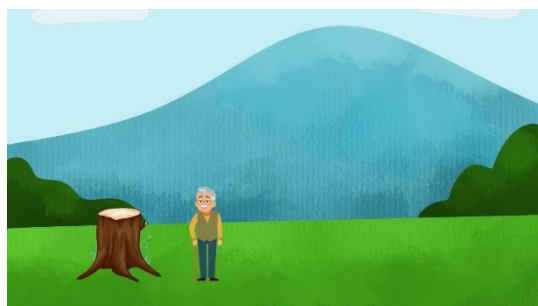
Gambar 9. Penokohan



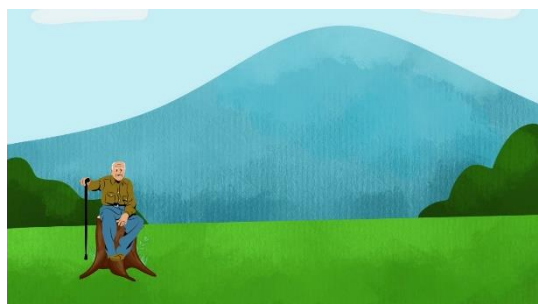
Gambar 10. Penokohan



Gambar 11. Konflik dalam cerita



Gambar 12. Penokohan



Gambar 13. Penutup cerita

Pada tahap terakhir dari pengembangan yakni uji kelayakan atau validasi dilakukan. Uji kelayakan ini menilai beberapa aspek yang telah dipenuhi dengan baik dan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan. Sebelum uji kelayakan dilakukan, materi pembelajaran ini terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli di bidang ini ahli materi dan ahli media. Para validator telah memberikan saran dan masukan konstruktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas materi, dan hasilnya adalah bahwa materi pembelajaran ini layak dan dapat digunakan.

Pada tahap implementasi, video pendidikan berbasis animasi telah menjadi alat penting dalam kegiatan pembelajaran saat ini. Guru menggunakan video pembelajaran berbasis animasi untuk membantu siswa memahami konsep. Siswa disarankan untuk menonton video pembelajaran berbasis animasi secara bersama-sama. Video ini akan menekankan hal-hal penting yang telah mereka pelajari. Untuk membantu siswa memahami materi tentang cerita dongeng, pendidik memungkinkan diskusi dan tanya jawab setelah video pembelajaran berbasis animasi yang diputar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa reaksi siswa terhadap materi pelajaran cukup positif. Siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Mereka mampu memahami cerita dari dongeng yang sebelumnya sulit dipahami dengan mudah. Siswa juga terlibat secara aktif dalam kegiatan di kelas dan memberikan komentar tentang topik yang dibahas dalam video pembelajaran.

Tahap evaluasi hasil akhir dari pengembangan video pembelajaran berbasis animasi dongeng melalui aplikasi Canva untuk siswa kelas III SD Negeri 03 Indralaya Selatan bertujuan untuk menilai sejauh mana video tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Evaluasi ini dilakukan dengan mengukur hasil belajar siswa melalui tes atau kuis yang relevan dengan materi dalam video, membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan video, serta mengamati perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, dilakukan analisis terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran, seperti seberapa antusias mereka mengikuti cerita dan berpartisipasi dalam diskusi terkait. Umpan balik dari siswa dan guru juga dikumpulkan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, serta aspek yang perlu diperbaiki.

dari video tersebut, sehingga pengembangan media pembelajaran serupa di masa depan dapat lebih optimal.

D. KESIMPULAN

Dongeng memiliki peran signifikan dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial kepada siswa. Sebagai cerita tradisional yang diturunkan dari generasi ke generasi, dongeng tidak hanya berfungsi untuk menghibur tetapi juga mendidik. Dengan alur cerita yang menarik dan pesan yang jelas, dongeng dapat menjadi alat efektif dalam pembentukan karakter, seperti menanamkan nilai kejujuran, kasih sayang, dan keberanian pada siswa.

Penggunaan media animasi berbasis dongeng terbukti meningkatkan keterlibatan dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Keunggulan media audio-visual seperti video animasi mencakup kemampuan untuk menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep abstrak, dan meningkatkan daya ingat mereka melalui kombinasi gambar, teks, dan suara yang interaktif. Animasi dongeng memungkinkan siswa terlibat secara emosional, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Dengan bantuan aplikasi Canva, pengembangan video animasi menjadi lebih mudah, terutama bagi guru tanpa latar belakang desain profesional. Teknologi ini memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang fleksibel, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, video berbasis animasi mendukung pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mempelajari materi dengan kecepatan mereka sendiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi dongeng efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita dongeng dan pesan moral di dalamnya. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran, terlibat aktif dalam diskusi, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Umpan balik dari siswa dan guru menegaskan bahwa media ini layak digunakan, dengan beberapa perbaikan yang dapat dilakukan untuk menyempurnakan pengembangan di masa mendatang. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Y., dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Terhadap Perkembangan Kurikulum di SD Negeri 22 Palembang. *Journal Of Education*, 4(3).
- Arni, Y., Nurhayati, N., & Medika, A. I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SDN 96 Palembang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 2215-2224.
- Arni, Y., Safitri, Y., Trisna, F., & Manurung, ES (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. ALACRITY: Jurnal Pendidikan, 49-58.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2019). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hwang, W. Y., et al. (2021). *Storyboarding and Multimedia Principles in Educational Animation*. *Journal of Interactive Learning Research*, 32(3), 345-360.
- Irene, M. J. A., dkk. (2016). *Dongeng sebagai Media Pendidikan Karakter*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Jamaliyah, R., & Wulandari, N. F. (2022). *Implementasi Video Pembelajaran Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Man Purworejo*. *Jurnal Equation*, 5(1), 41–50.
- Kim, M. & Reeves, T. C. (2023). *Evaluating the Effectiveness of Technology-Enhanced Learning Environments*. *Educational Technology & Society*, 26(1), 45-58.
- Kurniawan, H. (2013). *Dongeng dan Pendidikan Karakter Anak*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Paramita, E. (2019). Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Palembang. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 6(1), 49-58.

- Pratama, F. (2021). *Panduan Lengkap Desain Grafis dengan Canva*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiyaningsih, S., & Yuwana, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 618-624.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, S. (2013). *Mendidik Anak dengan Cerita*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utami, D. (2011). *Animasi dalam pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).