



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.23066>

Analisis Kebutuhan Video Animasi Clay Untuk Pemahaman Teks Naratif

¹Heri Herwanto, ¹Wahyu Sukartiningsih, ¹Hendratno

¹Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

25010855091@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Canva's AI-based clay animation videos offer a more contextual and personalized edge, with clay/plastic characters visualized vividly in the video. It is the latest integration of AI technology for 21st century education, bringing learning materials closer to the student experience. This study aims to: (1) Analyze the perceptions, challenges, and real needs of teachers and students in schools towards the form of learning media in the form of Canva's AI-based clay animation videos. (2) Identify the factors that influence the use of AI-based animated videos in improving students' understanding of narrative texts. The method uses a qualitative approach with a case study type at SDN 3 Sukahurip. Data collection techniques through observation, in-depth interviews with teachers and students, and documentation studies. Data is analyzed in three stages, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results revealed that: (1) Teachers found Canva's AI-based clay animation videos attractive, but had difficulty maximizing their use, while students were interested in plastic/clay visuals and wanted more personalized animations; The main challenges are the lack of teacher training and limited access to Canva Team's features. (2) Factors influence: (a) AI technology makes characters and storylines more dynamic and interactive; (b) The teacher's skill in using Canva affects the effectiveness of the animated video; (c) Students need a more vivid and engaging medium to understand complex narrative texts..

Keywords: *Clay's Animated Video; Artificial Intelligence (AI); Canva*

Abstrak

Video animasi clay berbasis AI Canva menawarkan keunggulan yang lebih kontekstual dan personal, dengan karakter tanah liat/plastisin yang divisualisasikan secara hidup dalam video. Ini merupakan integrasi teknologi AI terkini untuk pendidikan abad 21, yang mendekatkan materi pembelajaran dengan pengalaman murid. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis persepsi, tantangan, dan kebutuhan nyata dari guru dan murid di sekolah sekolah terhadap bentuk media pemebelajaran dalam bentuk video animasi clay berbasis AI Canva. (2) Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan video animasi berbasis AI dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap teks naratif. Metode menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus di SDN 3 Sukahurip. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru dan murid, serta studi dokumentasi. Data dianalisis dalam tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: (1) Guru menganggap video animasi clay berbasis AI Canva menarik, namun kesulitan memaksimalkan penggunaannya, sementara murid tertarik pada visual plastisin/tanah liat dan menginginkan animasi yang lebih personal; tantangan utama adalah kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan akses fitur Canva Team. (2) Faktor-faktor mempengaruhi: (a) Teknologi AI membuat karakter dan alur cerita lebih dinamis dan interaktif; (b) Keterampilan guru dalam menggunakan Canva mempengaruhi efektivitas video animasi; (c) Murid membutuhkan media yang lebih hidup dan menarik untuk memahami teks naratif kompleks.

Kata Kunci: Video Animasi Clay; Kecerdasan Buatan (AI); Canva



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Herwanto, Heri, et.al. (2026). Analisis Kebutuhan Video Animasi Clay Untuk Pemahaman Teks Naratif. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 13(1), 303-318

Sejarah Artikel:

Dikirim 11-01-2026, Direvisi 13-02-2026, Diterima 26-02-2026.

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan abad ke-21 ditandai oleh integrasi teknologi digital yang semakin intensif dalam proses pembelajaran. Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membuka peluang baru bagi terciptanya media pembelajaran yang lebih adaptif, personal, dan kontekstual. Dalam pembelajaran bahasa, khususnya pemahaman teks naratif, tantangan utama yang dihadapi guru dan murid adalah bagaimana mengubah teks yang bersifat abstrak dan imajinatif menjadi pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan bermakna. Berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa visualisasi multimodal melalui video animasi dapat meningkatkan pemahaman membaca, motivasi, dan keterlibatan murid secara signifikan (Mayer, 2020; Moreno & Mayer, 2021; Li & Chen, 2023).

Teks naratif menuntut kemampuan kognitif yang kompleks, meliputi pemahaman alur, tokoh, latar, konflik, dan pesan moral. Menurut (Duke & Cartwright, 2021), banyak murid mengalami kesulitan dalam membangun representasi mental terhadap cerita ketika pembelajaran hanya mengandalkan teks tertulis. Hal ini semakin diperparah oleh rendahnya minat baca dan keterbatasan strategi pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual. Oleh karena itu, pendekatan berbasis media visual dan animasi menjadi salah satu solusi pedagogis yang relevan untuk meningkatkan literasi naratif murid.

Salah satu bentuk media inovatif yang berkembang pesat adalah video animasi clay (*clay animation*), yaitu animasi berbasis karakter tanah liat atau plastisin yang divisualisasikan secara hidup dan ekspresif. Menurut (Wells & Hardstaff, 2020), clay animation memiliki kekuatan afektif dan naratif yang tinggi karena bentuknya yang menyerupai dunia nyata dan mudah membangun kedekatan emosional dengan penonton. Dalam konteks pembelajaran, karakter clay mampu menjembatani imajinasi murid dengan realitas cerita, sehingga alur naratif lebih mudah dipahami. Integrasi teknologi AI dalam produksi video animasi clay melalui platform seperti Canva berbasis AI semakin memperluas potensi media ini dalam pendidikan. Canva AI memungkinkan guru dan murid menciptakan karakter, latar, dan alur cerita secara otomatis dan personal, sehingga konten pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks kelas. Menurut (Holmes et al. 2022), AI dalam pendidikan bukan sekadar alat otomatisasi, tetapi juga sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, kontekstual, dan berpusat pada murid. Dengan demikian, video animasi clay berbasis AI *Canva* menjadi representasi nyata dari pembelajaran digital abad ke-21 yang menggabungkan kreativitas, teknologi, dan pedagogi.

Namun, meskipun potensi teknologi ini sangat besar, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara optimal. Penelitian oleh (Zhang & Aslan, 2021) menunjukkan bahwa banyak guru tertarik menggunakan media berbasis AI, tetapi terkendala oleh kurangnya pelatihan, keterbatasan akses

fitur, dan rendahnya literasi teknologi. Hal ini menyebabkan penggunaan media digital sering kali bersifat dangkal dan tidak terintegrasi secara pedagogis dengan tujuan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran teks naratif, kebutuhan terhadap media yang mampu memvisualisasikan cerita secara personal dan kontekstual menjadi semakin mendesak. Menurut (Li & Chen, 2023), video animasi yang menampilkan tokoh dan alur yang dekat dengan kehidupan murid terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman inferensial dan interpretatif. Karakter plastisin atau tanah liat dalam animasi clay memiliki fleksibilitas visual yang memungkinkan penyesuaian ekspresi, emosi, dan latar cerita sesuai dengan konteks sosial dan budaya murid. Hal ini menjadikan media tersebut sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran naratif di sekolah dasar.

Namun demikian, pemanfaatan video animasi clay berbasis *AI Canva* belum banyak diteliti secara empiris, khususnya dari perspektif analisis kebutuhan (*needs analysis*) guru dan murid. Padahal, menurut (Hutchinson & Waters, 2020), pengembangan media pembelajaran yang efektif harus diawali dengan pemetaan kebutuhan nyata pengguna, baik dari sisi pedagogis, teknologis, maupun psikologis. Tanpa analisis kebutuhan yang akurat, inovasi teknologi berisiko tidak relevan atau tidak berkelanjutan dalam praktik kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memfokuskan diri pada analisis kebutuhan video animasi clay berbasis *AI Canva* untuk meningkatkan pemahaman teks naratif murid. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Sukahurip sebagai konteks studi kasus, dengan pertimbangan bahwa sekolah ini merepresentasikan kondisi riil sekolah dasar yang mulai beradaptasi dengan teknologi digital tetapi masih menghadapi keterbatasan infrastruktur dan kompetensi teknologi.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis persepsi, tantangan, dan kebutuhan nyata guru dan murid terhadap penggunaan video animasi clay berbasis *AI Canva* sebagai media pembelajaran teks naratif; dan (2) mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan video animasi berbasis *AI* dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap teks naratif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis terhadap kajian media pembelajaran berbasis *AI*, tetapi juga menawarkan dasar empiris bagi pengembangan video animasi clay yang lebih kontekstual, inklusif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman teks naratif murid di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, persepsi, dan tantangan penggunaan video animasi clay berbasis *AI Canva* dalam pembelajaran teks naratif. Studi kasus dipilih agar fenomena penggunaan media berbasis *AI* dapat dikaji secara kontekstual dan alami di lingkungan sekolah, yaitu di SDN 3 Sukahurip.

Subjek penelitian terdiri atas guru kelas dan murid yang terlibat langsung dalam pembelajaran teks naratif menggunakan media video animasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan respons murid terhadap penggunaan video animasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan murid guna menggali persepsi, kebutuhan, serta kendala penggunaan media berbasis *AI*. Studi dokumentasi mencakup analisis perangkat pembelajaran, video animasi, serta hasil kerja murid.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldaña. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, sehingga temuan penelitian bersifat kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan di SDN 3 Sukahurip, teridentifikasi sebuah fenomena terkait pemanfaatan media pembelajaran dalam memahami materi teks naratif. Sebagian besar pendidik masih mengandalkan media berupa teks cerita, ilustrasi gambar buku cerita, dan video animasi yang belum mengoptimalkan kecanggihan teknologi, khususnya fitur kecerdasan buatan yang tersedia dalam platform Canva. Situasi tersebut menimbulkan tantangan tersendiri mengingat teks naratif, yang kerap menjadi komponen dalam soal ANBK, memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dan menuntut keterampilan berpikir yang rumit. Instrumen penilaian berbasis naratif umumnya memerlukan pemahaman mendalam terhadap unsur-unsur intrinsik teks, meliputi tokoh, alur, latar, dan konflik, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan memadai (Haryadi, 2025).

Di sisi lain, pemanfaatan media berbasis kecerdasan buatan, seperti video animasi clay yang dihasilkan melalui platform Canva, menghadirkan alternatif solusi yang lebih dinamis dan menarik bagi proses pembelajaran. Teknologi kecerdasan buatan dalam pembuatan video animasi memungkinkan penyampaian konsep-konsep abstrak dalam teks naratif secara visual, sehingga membantu peserta didik dalam mengidentifikasi dan memahami elemen-elemen esensial dalam teks tersebut (Setiawan, Zunan, et al, 2023). Sebagai contoh, melalui animasi clay, konsep tokoh dan alur cerita dapat divisualisasikan secara lebih hidup dan mudah dicerna, memberikan konteks yang lebih jelas bagi murid dalam memahami materi pembelajaran.

Kendati demikian, hingga saat ini implementasi teknologi tersebut masih terbatas dan belum dimanfaatkan secara optimal di lingkungan sekolah dasar, khususnya dalam konteks pemahaman teks naratif. Optimalisasi kecerdasan buatan dalam pembuatan video animasi tidak hanya akan menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif dan selaras dengan tuntutan kurikulum. Melalui integrasi teknologi tersebut dalam pembelajaran teks naratif, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis yang lebih optimal, yang akan sangat bermanfaat dalam menghadapi asesmen literasi berbentuk soal naratif pada ANBK di kelas 5 Sekolah Dasar.

Meskipun guru di SDN 3 Sukahurip telah memiliki akun *Belajar.id*, namun pemahaman mereka mengenai pemanfaatan optimal platform Canva, khususnya dalam menciptakan video animasi clay berbasis kecerdasan buatan, masih belum memadai. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan mendalam mengenai tahapan pembuatan video animasi tersebut serta cara memaksimalkan fitur-fitur platform Canva dengan berlangganan Canva Team sebagai layanan pendukung utama pembuatan video animasi di platform tersebut. Sebagian besar guru masih berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa teks, gambar diam, dan rekaman video, namun belum mampu mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Alhasil, pemanfaatan Canva dalam menciptakan video animasi clay berbasis kecerdasan buatan belum dapat berjalan secara efektif dan optimal. Untuk

mengatasi hal tersebut, diperlukan program pelatihan berkelanjutan agar pendidik dapat memahami potensi penuh platform Canva, terutama dalam menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur intrinsik teks naratif (Purba, 2024).

Penggunaan kecerdasan buatan untuk menghasilkan animasi, khususnya animasi clay, memberikan nilai tambah yang signifikan dalam proses pembelajaran. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuan kecerdasan buatan untuk mempercepat proses produksi animasi tanpa mengorbankan kualitas visual (Riadi, 2024). Hal ini memberikan keleluasaan bagi guru dan peserta didik untuk lebih memfokuskan perhatian pada aspek pembelajaran yang lebih substansial, seperti pemahaman konsep dan pengembangan kreativitas. Kecerdasan buatan memungkinkan pembuatan animasi dengan efisiensi yang lebih tinggi, mengurangi waktu dan tenaga yang umumnya diperlukan dalam pembuatan animasi konvensional. Dengan teknologi ini, proses pembuatan animasi menjadi lebih terjangkau, mudah diakses, dan dapat dilakukan oleh individu tanpa memiliki keahlian teknis tinggi dalam bidang desain grafis atau animasi. Bentuk karakter animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan cerita, bahkan disesuaikan dengan kondisi sekolah dan profil peserta didik di kelas, sehingga konteks cerita menjadi lebih dekat dan personal dengan lingkungan sekolah dan peserta didik. Hal ini membuat peserta didik merasa terlibat dalam cerita tersebut, sehingga pemahaman yang mendalam dapat lebih mudah dicapai.

Selain itu, animasi clay memiliki kekuatan visual yang sangat kuat karena bentuknya yang menyerupai manipulasi nyata menggunakan tanah liat atau plastisin (Motion, 2014). Proses pembuatan dan pergerakan karakter dalam animasi clay memberikan stimulasi visual dan kinestetik yang lebih mendalam bagi peserta didik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengalami proses penerimaan konsep-konsep abstrak secara lebih konkret, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami elemen-elemen intrinsik dalam teks naratif, seperti tokoh, alur cerita, dan konflik. Dalam konteks pembelajaran, animasi clay yang dikombinasikan dengan kecerdasan buatan tidak hanya menyajikan media yang menarik, tetapi juga mendalam dalam mendukung teori belajar visual dan multimedia yang telah terbukti efektif. Media pembelajaran ini menciptakan pengalaman yang lebih interaktif, memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman yang lebih kuat dan menyeluruh tentang materi yang dipelajari.

Salah satu kelebihan tambahan dari video animasi clay adalah kemampuannya untuk dikonsepsikan secara nyata, atau bahkan diceritakan ulang menggunakan tanah liat atau plastisin. Proses ini memberikan kesempatan untuk menerapkan konsep-konsep yang ada dalam teks naratif dengan cara yang lebih interaktif dan imitatif. Melalui pembuatan karakter dan elemen-elemen cerita dengan tangan, peserta didik dapat merasakan langsung proses penciptaan dan memahami lebih dalam setiap elemen dalam cerita tersebut. Proses ini memberikan pengalaman yang lebih mendalam, karena peserta didik tidak hanya melihat cerita tersebut dalam bentuk gambar atau animasi, tetapi juga terlibat secara fisik dalam pembuatan dan pembentukan cerita itu. Dengan demikian, pemahaman peserta didik terhadap teks naratif akan lebih kaya, karena mereka melalui proses penerimaan dan imitasi yang memperkuat keterampilan analitis dan kreatif mereka.

Berdasarkan observasi di SDN 3 Sukahurip, dapat disimpulkan bahwa meskipun guru telah mengintegrasikan media pembelajaran berbasis gambar dan video animasi dalam pembelajaran teks naratif, penggunaan teknologi seperti kecerdasan buatan dan Canva masih terbatas. Guru-guru sudah memiliki akun Belajar.id namun belum sepenuhnya memahami cara optimal dalam memanfaatkan platform tersebut untuk membuat video animasi berbasis kecerdasan buatan. Hal ini mengakibatkan

pemanfaatan media pembelajaran yang masih sederhana dan kurang interaktif. Peserta didik merasa lebih tertarik dan terlibat ketika menggunakan media visual, namun mereka mengalami kesulitan dalam memahami teks naratif yang lebih kompleks jika hanya disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan animasi konvensional. Dengan adanya teknologi animasi berbasis kecerdasan buatan, diharapkan pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur teks naratif, seperti tokoh, alur, dan latar, dapat lebih mendalam dan mudah dipahami karena video animasi clay lebih personal dan dekat dengan konteks permainan plastisin dan tanah liat yang familiar bagi peserta didik. Oleh karena itu, pelatihan lebih lanjut dan berlangganan Canva Team bagi guru sangat diperlukan untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam pembelajaran dan mengoptimalkannya.

Selain observasi, peneliti juga melaksanakan wawancara mendalam kepada guru dan peserta didik untuk menggali persepsi, pengalaman, kebutuhan, dan harapan mereka mengenai video animasi clay untuk pemahaman teks naratif.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru 1

Berikut adalah hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru.

Aspek yang Digali	Guru 1 (Guru kelas 3)	Guru 2 (Guru kelas 4)	Guru 3 (Guru Kelas 5)
Dokumentasi			
Persepsi	"Saya merasa video animasi clay dapat membantu murid lebih memahami karakter, alur, dan latar dalam teks naratif, karena visualisasi yang jelas dan menarik. Pergerakan tokoh yang terlihat lebih pelan dan pilihan warna lebih hangat memang cocok untuk murid sekolah dasar bahkan tidak hanya untuk murid regular tapi anak dengan hambatanpun akan senang menyaksikannya." Inti Sari: Animasi clay memudahkan pemahaman teks naratif dengan visualisasi yang menarik, cocok untuk semua murid, termasuk yang memiliki hambatan belajar.	"Pada awalnya, hmmm. Video Claymation seperti apa? Karena penasaran saya melihat beberapa contoh video animasi clay baik di Tiktok dan Youtube saya optimis video animasi clay akan mempermudah murid dalam memahami teks naratif pada level rumit. Elemen visual memberikan gambaran yang lebih konkret. Karena murid akan ingat dengan permainan plastisin atau pun tanah liat dan video ini juga bisa ditayangkan pada Interactive Flat Panel (IFP)." Inti Sari: Video animasi clay dapat menyederhanakan pemahaman teks naratif rumit melalui visual yang konkret dan dapat disajikan di IFP untuk pengalaman interaktif.	"Claymation, itukan pernah kami lakukan seperti membuat karakter atau benda-benda dari plastisin yang warna-warni kemudian biasanya kalau sudah selesai pembelajarannya. Justru murid memainkan layaknya mereka hidup dan bermain peran sesuai imajinasinya. Jadi Animasi clay dapat memudahkan murid untuk membayangkan dan memahami elemen-elemen cerita secara langsung. Hal ini penting dalam meningkatkan pemahaman mereka. Setelah mereka memahami mereka bisa mengulang cerita video animasi tersebut dengan menggunakan "tanah liat atau plastisin" yang dekat dengan mereka sehingga pemahaman akan jauh lebih optimal, mendalam dan berkesan." Inti sari: Claymation membantu murid memahami elemen cerita secara lebih konkret karena mereka dapat membuat dan memanipulasi karakter dari plastisin, lalu memerankan kembali cerita sesuai imajinasi. Aktivitas mengulang cerita dengan media yang dekat dengan murid menjadikan pemahaman lebih optimal, mendalam, dan berkesan.
Pengalaman	"Saya mencoba menggunakan animasi clay berbasis AI dalam pembelajaran namun videonya"	"Selama ini, saya kebanyakan hanya menggunakan video animasi yang tersedia di youtube."	"Saya biasanya menggunakan gambar bercerita dan video animasi di youtube untuk"

berasal dari channel TikTok, saya yakin ini bisa jadi solusi untuk membuat materi lebih menarik karena karakternya lucu, warnanya lembut dan karakter serta suasana tenang, jadi murid akan lebih mudah memahami unsur intrinsik. Tetapi saya membayangkan membuat prompt ribet dan diulang-ulang. Ketika tidak sesuai dan sekolah kita belum berlangganan canva team.”.

Inti Sari: Animasi clay AI dari TikTok dinilai menarik dan memudahkan murid memahami unsur intrinsik karena visualnya lembut, lucu, dan menyenangkan. Tetapi jika saya membuatnya pasti sulit dan perintah Prompt dan belum berlangganan canva team.

Kebutuhan

"Video animasi clay berbasis AI bisa menjadi pilihan baru yang sangat bermanfaat untuk memperjelas pemahaman murid tentang unsur intrinsik sebuah dongeng atau teks naratif apalagi videonya dibuat dengan AI dan isi cerita bis akita buat sendiri. Bahkan karakter dan nama-nama tokoh bis akita samakan dengan murid kita di kelas bukannya akan sangat mempermudah pemahan unsur intrinsik cerita tersebut, saya rasa saya butuh mempelajari hal tersebut."

Inti Sari: Animasi clay AI dapat membantu mempermudah pemahaman unsur intrinsik cerita dengan menyajikan karakter yang mirip dengan murid dan cerita yang dapat disesuaikan, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif.

Harapan

"Harapannya, video animasi clay berbasis AI bisa digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar murid, dengan cara yang lebih mudah diakses dan dipahami,

Menggunakan animasi clay berbasis AI dari Canva baru saya ingin coba di kelas dan setelah melihat beberapa contoh sepertinya hal ini jadi cara yang lebih efektif dan menyenangkan serta menjadikan solusi alternatif karena hal baru juga dan murid pasti senang. Tetapi harus berlangganan dan belum punya akun belajar.id.

Inti Sari: Animasi clay AI dari Canva dipandang sebagai alternatif baru yang lebih efektif dan menyenangkan dibanding penggunaan video YouTube saja. Belum berlangganan dan belum punya akun belajar.id

"Murid membutuhkan media pembelajaran yang lebih hidup dan menggugah panca indra mereka setiap pagi dan sore mereka disajikan tontonan animasi. Namun cerita dan karakternya umum banget. Animasi clay berbasis AI Canva bisa sangat membantu dalam hal ini, terutama untuk menyampaikan teks naratif yang kompleks ceritanya misalakan. Karena dibuat seperti khusus untuk saya, kata murid. Jadi seperti ada AKU dalam ceritanya. Saya butuh mecoba membuat sendiri dan muka-muka karakternya di miripkan dengan murid saya sendiri. Ini sih baru banget dan pasti seru."

Inti Sari: Animasi clay AI dapat menggugah panca indera murid dengan cerita dan karakter yang disesuaikan, menjadikannya lebih hidup dan personal, serta efektif untuk menyampaikan teks naratif yang kompleks.

"Saya berharap animasi clay ini dapat digunakan lebih luas di sekolah, sehingga murid dapat belajar dengan cara yang lebih kreatif, menarik, dan aplikatif.

mengajarkan unsur intrinsik dalam teks naratif. Claymation itu seperti Shaun the Sheep, Jika bisa menggunakan animasi clay basisnya AI Canva, saya yakin hasilnya akan lebih menarik dan efektif serta personal sesuai dengan apa yang kita butuhkan dan inginkan. Lebih personal. Terus karakternya lucu-lucu dan hal ini justru menarik perhatian murid sekolah dasar, apalagi jika video itu dibuat oleh saya sendiri dan sesuai dengan Susana kelas dan murid. Tetapi saya belum paham dan akan sulit sepertinya membuatnya, ya!"

Inti Sari: Animasi clay AI Canva memungkinkan materi lebih personal, menarik, dan efektif karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru serta konteks kelas. Sulit membuat karena belum memahami secara langsung.

"Saya merasa penting untuk memperkenalkan teknologi seperti animasi clay, karena murid sekarang lebih tertarik dengan media visual. Ini bisa mendukung pemahaman mereka terhadap teks naratif. Terus saya rasa masih jarang yang mengembangkan video seperti ini, Ketika diceritakan ulah dari video bisa langsung di paraktikan secara langsung menggunakan plastisin atau tanah liat. Sehingga panca indra murid semuanya teraktifkan dan tidak hanya menonton duduk manis seperti di rumah atau video animasi biasa."

Inti Sari: Teknologi animasi clay memungkinkan murid lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran teks naratif, tidak hanya melalui tontonan visual tetapi juga dengan praktik langsung yang melibatkan semua panca indera.

"Harapannya, dengan adanya animasi clay, pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan murid bisa lebih memahami teks naratif dengan lebih baik, terutama

apalagi sekolah kami sudah memiliki papan tulis interaktif, jadi saya siap belajar membuat prompt dan akhirnya membuat video clay di Canva."

Inti Sari: Video animasi clay AI diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar murid dengan cara yang mudah diakses dan dipahami, terutama dengan dukungan papan tulis interaktif di sekolah.

Nantinya, pemanfaatan IFP dari pemerintah akan lebih optimal. Setelah video clay tersedia, video tersebut dapat dikumpulkan, digunakan kembali di kelas lain, dan disimpan di media sosial. Guru bukan ahli pembuat video animasi, tetapi dengan AI Canva, kami bisa membuat video."

Inti Sari: Animasi clay AI diharapkan dapat digunakan lebih luas di sekolah, memungkinkan pembelajaran lebih kreatif dan aplikatif, serta memaksimalkan pemanfaatan IFP dan media sosial.

yang berkaitan dengan elemen-elemen cerita. Berawal dari video ini, kemampuan menganalisis murid akan terasah, kemudian ketika diberikan media seperti teks atau gambar bercerita, mereka akan lebih mudah memahaminya."

Inti Sari: Animasi clay diharapkan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu murid memahami teks naratif dengan lebih baik, serta meningkatkan kemampuan analisis mereka.

Tabel 2. Hasil Wawancara Murid

Aspek yang Digali	Murid 1	Murid 2	Murid 3	Murid 4	Murid 5
Dokumen tasi					
Minat	"Aku suka banget nonton animasi clay! Karakternya jadi kelihatan hidup banget, jadi aku bisa ngerti cerita dengan lebih jelas." Inti Sari: Animasi clay membuat karakter terlihat hidup, memudahkan pemahaman cerita dengan lebih jelas.	"Animasi clay itu seru, seperti manusia tanah liat tapi hidup. Apalagi karena karakternya bisa bergerak dan ekspresinya kelihatan jelas walaupun terlihat kaku tetapi pelan. Aku jadi lebih ngerti ceritanya." Inti Sari: Animasi clay yang bergerak dengan ekspresi jelas membuat cerita lebih mudah dipahami.	"Aku suka animasi clay karena kelihatan seperti dibuat dengan tangan, jadi rasanya lebih nyata. Aku jadi gampang paham ceritanya." Inti Sari: Animasi clay yang tampak dibuat tangan memberikan nuansa nyata dan mempermudah pemahaman cerita.	"Aku suka animasi clay karena bisa lihat semua karakter bergerak, jadi ceritanya lebih gampang dimengerti. Aku jadi tahu siapa yang baik dan jahat. Susana, tempat kejadian serta alurnya" Inti Sari: Animasi clay yang menunjukkan gerakan karakter memudahkan pemahaman cerita dan membedakan karakter baik dan jahat.	"Animasi clay itu keren karena bisa melihat karakter-karakternya bergerak. Jadi aku bisa ngebayangin cerita itu lebih mudah." Inti Sari: Animasi clay yang menampilkan gerakan karakter memudahkan pembayangan dan pemahaman cerita.
Penerimaan	"Waktu nonton animasi clay, aku jadi lebih paham alur cerita karena gerakan karakter dan latarnya jelas banget. Guruku bisa buat	"Aku pernah lihat animasi clay di sekolah. Itu bikin aku lebih paham karena aku bisa lihat karakternya jelas, bukan cuma gambar. Terus	"Aku pernah lihat animasi clay tentang cerita legenda di TikTok. Karakternya kelihatan hidup dan itu bikin aku ngerti lebih cepat."	"Waktu nonton animasi clay, di kelas, dan aku penasaran liat juga di TikTok. Seru dan lebih mudah memahami karakter, alur, amanat, dan lainnya. Terus pas di	"Ketika aku belajar dengan video animasi clay, warna dan bentuk-bentuk karakternya lucu dan imut. Aku suka. Jadi mudah menandai tokoh-

	video animasi dengan AI keren jadi penasaran ingin belajar terus, sosoknya dimiripkan sama teman sekelas. Jadi terasa ada dalam cerita. Tetapi kebanyakan saya nonton animasi clay di TikTok dan TV". Inti Sari: Animasi clay membantu pemahaman alur cerita dengan gerakan karakter dan latar yang jelas, dan personalisasi karakter dengan teman sekelas membuat cerita lebih terasa. Murid hanya menonton animasi clay di TV dan media sosial	seperti main-main boneka bentukan plastisin, dan aku bisa menceritakan isi dari ceritanya dengan sangat mudah." Inti Sari: Animasi clay yang jelas dan berbentuk seperti boneka plastisin memudahkan pemahaman dan penceritaan cerita.	Inti Sari: Animasi clay yang hidup membuat cerita legenda lebih mudah dipahami dengan cepat. Namuns umber videonya di media sosial	sekolah karakternya disamakan seperti teman sekelas. Jadi tertawa dan aku penasaran siapa lagi ya." Inti Sari: Animasi clay membuat pemahaman cerita lebih mudah dan menyenangkan, terutama dengan karakter yang disamakan dengan teman sekelas.	tokohnya. Tempat kejadian dan suasananya juga lucu." Inti Sari: Animasi clay dengan karakter lucu dan imut membuat pemahaman cerita lebih mudah dan menyenangkan.
Kebutuhan	"Aku rasa kalau semua cerita ada animasi clay, pasti aku lebih gampang mengerti. Gerakan dan ekspresi karakter itu penting, terlihat lebih lambat, dan tidak ada kekerasannya." Inti Sari: Animasi clay memudahkan pemahaman karena gerak dan ekspresinya jelas, ritmenya pelan, serta aman ditonton.	"Kalau ada lebih banyak video animasi clay, pasti aku bisa belajar lebih cepat karena gambar dan gerakannya lebih jelas, tidak terlalu cepat, dan tidak capek menontonnya." Inti Sari: Animasi clay mempercepat belajar karena visualnya jelas, tempo tidak cepat, dan nyaman ditonton.	"Aku butuh lebih banyak animasi clay supaya belajar lebih seru dan gampang paham cerita, apalagi yang susah. Terus jika ditugaskan untuk menceritakan kembali, aku pakai plastisin saja untuk tokoh dan karakternya." Inti Sari: Animasi clay membuat belajar lebih seru, membantu memahami cerita sulit, dan mendorong murid mengulang cerita lewat plastisin.	"Aku ingin menonton lagi video animasi clay di sekolah, karena itu bikin aku lebih cepat mengerti cerita, tidak bosan, dan nanti ceritanya ada karakter yang dimiripkan denganku." Inti Sari: Animasi clay meningkatkan pemahaman dan minat belajar, terutama jika karakternya dipersonalisasi seperti murid.	"Kalau ada animasi clay di sekolah, aku bisa belajar lebih asyik dan cerita jadi lebih gampang dipahami. Temanku yang tidak fokus jadi fokus." Inti Sari: Animasi clay membuat belajar lebih menarik, memudahkan pemahaman, dan membantu meningkatkan fokus murid.
Harapan	"Harapanku sih, kalau semua pelajaran ada animasi clay, biar	"Semoga sekolah lebih sering pakai animasi clay, biar	"Aku harap semua cerita di sekolah bisa ada	"Aku berharap animasi clay bisa dipakai lebih sering,	"Aku ingin sekali ada animasi clay untuk semua

<i>animasi clay, aku bakal lebih gampang mengingat ceritanya dan lebih semangat belajar."</i>	<i>aku bisa lebih paham dan lebih enjoy belajar. Apalagi kan jika digunakan di TV besar bantuan pemerintah, bisa nobar."</i>	<i>animasinya, jadi aku bisa ngerti lebih gampang dan nggak bosan. Animasi clay lucu-lucu."</i>	<i>supaya aku bisa lebih tertarik dan cepat paham cerita-cerita di sekolah. Apalagi dengan papan tulis digital, jadi lebih jelas."</i>	<i>pelajaran, supaya belajar jadi lebih menyenangkan dan aku lebih cepat ngerti. Paham unsur intrinsik teks dengan mudah."</i>
Inti Sari: Animasi clay di semua pelajaran dapat membantu murid mengingat cerita dengan lebih mudah dan meningkatkan semangat belajar.	Inti Sari: Penggunaan animasi clay di sekolah dapat membantu pemahaman murid dan membuat belajar lebih menyenangkan, terutama dengan dukungan media seperti <i>samrtboard</i>	Inti Sari: Animasi clay dapat membuat cerita lebih mudah dipahami dan mengurangi kebosanan, karena karakter-karakternya lucu.	Inti Sari: Penggunaan animasi clay yang sering, ditambah dengan papan tulis digital, dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman murid terhadap materi pelajaran.	Inti Sari: Animasi clay dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan murid memahami unsur intrinsik teks.

Berdasarkan temuan wawancara, peneliti melaksanakan analisis yang menghasilkan tiga poin penting sebagai berikut. Pertama, dari perspektif guru, proses pembuatan animasi clay dipandang cukup rumit, khususnya dalam hal penyusunan prompt agar menghasilkan konsistensi visual serta keharusan berlangganan Canva Team. Sebaliknya, peserta didik memandang video animasi clay sebagai sesuatu yang menghibur, dengan karakter-karakter tanah liat yang dapat bergerak, yang mereka temukan melalui media sosial dan televisi, bukan sebagai media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Kedua, teridentifikasi titik temu antara kebutuhan guru akan keberadaan video animasi clay dan kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang menghibur serta melibatkan seluruh panca indra, seperti yang diungkapkan oleh salah seorang peserta didik dengan menyatakan, "*Terus jika ditugaskan untuk menceritakan kembali, aku pakai plastisin saja untuk tokoh dan karakternya.*" Kondisi ini menunjukkan bahwa video animasi clay mampu menjawab kedua kebutuhan tersebut secara simultan. Ketiga, baik guru maupun peserta didik menyatakan keinginan yang sama agar animasi clay dimanfaatkan lebih sering dan lebih luas dalam proses pembelajaran, karena dinilai mampu menjadikan materi pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan unsur intrinsik teks naratif, lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Guru berharap animasi clay dapat mendukung pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan dapat dipersonalisasi sesuai kebutuhan kelas serta memaksimalkan pemanfaatan IFP atau papan tulis digital. Sementara itu, peserta didik menginginkan animasi clay karena menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tidak membosankan, membantu mereka memahami alur, tokoh, latar, dan amanat dengan lebih cepat, serta semakin seru ketika tokoh atau karakter dibuat menyerupai diri mereka atau teman sekelas sehingga terasa dekat dan personal, yang pada gilirannya meningkatkan fokus belajar mereka.

Pembahasan

Pemanfaatan media pembelajaran di SDN 3 Sukahurip masih memperlihatkan kesenjangan dalam mengoptimalkan teknologi modern untuk mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam memahami materi teks naratif. Meskipun sudah terdapat penggunaan media seperti gambar bercerita dan rekaman video animasi, media tersebut belum mengintegrasikan kecanggihan teknologi

kecerdasan buatan, khususnya platform Canva yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan video animasi. Guru masih bergantung pada media yang telah tersedia di berbagai platform media sosial, padahal video animasi berbasis kecerdasan buatan seperti yang disediakan oleh Canva dapat sangat membantu dalam memperjelas pemahaman terhadap unsur intrinsik teks naratif. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan yang mendesak untuk mengoptimalkan pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan berdampak positif bagi proses belajar mengajar.

Setelah mengenal dan mengoptimalkan cara penggunaan kecerdasan buatan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi, menjadi sangat penting bagi pendidik untuk memahami teknik penyusunan prompt yang tepat dalam menciptakan adegan cerita yang konsisten dan relevan. Untuk menghasilkan video animasi yang berkualitas tinggi, tidak hanya diperlukan keterampilan teknis dalam mengoperasikan platform Canva, tetapi juga kemampuan dalam menyusun prompt yang jelas dan spesifik sesuai dengan elemen-elemen cerita yang hendak disampaikan (Padinga, 2024). Hal ini mencakup penentuan tokoh, alur, latar, dan konflik dalam cerita agar animasi yang dihasilkan tetap selaras dengan teks naratif yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan dan uji coba secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa setiap adegan dalam video animasi benar-benar mendukung pemahaman peserta didik, bukan sekadar berfungsi sebagai ilustrasi, melainkan sebagai alat bantu visual yang memperjelas dan memperdalam pemahaman mereka terhadap unsur-unsur intrinsik dalam teks naratif. Melalui latihan yang konsisten, hasil yang optimal dalam pemanfaatan media animasi clay berbasis kecerdasan buatan dapat tercapai dan video animasi clay yang dihasilkan akan bersifat lebih personal dan kontekstual.

Pembelajaran yang efektif wajib mampu menyajikan materi dengan cara yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman belajar peserta didik (Asmara, 2019). Salah satu jenis media yang sangat mendekati dunia peserta didik adalah animasi clay yang memanfaatkan tanah liat atau plastisin. Animasi jenis ini menyajikan elemen visual yang lebih hidup, di mana tokoh dan latar cerita dapat dibentuk secara manual. Peserta didik akan lebih mudah memahami alur cerita dan karakter melalui animasi yang menggambarkan gerakan dan ekspresi karakter dengan jelas. Dengan visual yang lebih konkret dan menarik, animasi clay memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah diingat oleh peserta didik, terutama dalam memahami teks naratif yang terkadang sulit dipahami hanya melalui teks tertulis dan gambar statis.

Meskipun platform seperti Belajar.id telah tersedia, pemanfaatan kecerdasan buatan Canva baik untuk keperluan pendidikan maupun fitur Canva Team di SDN 3 Sukahurip masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman pendidik mengenai cara mengakses dan menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh Canva untuk membuat video animasi yang mendukung pembelajaran. Untuk itu, diperlukan dukungan dan pelatihan intensif bagi pendidik di SDN 3 Sukahurip. Pelatihan yang difokuskan dalam Program 1 Hari Belajar Guru akan memberikan pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengintegrasikan kecerdasan buatan Canva ke dalam perangkat ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Secara komprehensif, temuan dari observasi dan wawancara dalam penelitian ini tidak hanya berhasil mengidentifikasi berbagai permasalahan, tetapi juga mengusulkan solusi yang diharapkan oleh pendidik dan peserta didik. Kebutuhan terhadap media pembelajaran berupa video animasi clay berbasis kecerdasan buatan melalui platform Canva merupakan suatu keniscayaan dalam dunia pendidikan masa kini, yang didorong oleh tuntutan pembelajaran kontekstual, kebutuhan akan media

pembelajaran yang lebih bervariasi dan personal, serta pemanfaatan teknologi terkini berupa kecerdasan buatan. Pengembangan video animasi clay ini akan mentransformasikan konsep yang awalnya identik dengan permainan karakter tanah liat atau plastisin yang dihasilkan secara manual, menjadi sebuah video animasi clay yang dinamis dan modern. Hal ini akan memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam dalam memahami unsur intrinsik pada teks naratif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan secara komprehensif, dapat dirumuskan beberapa simpulan yang menjawab tujuan penelitian sebagai berikut. Pertama, berkaitan dengan Analisis Persepsi, Tantangan, dan Kebutuhan Nyata dari Guru dan Murid terhadap Media Pembelajaran dalam Bentuk Video Animasi Clay Berbasis AI Canva: (a) Persepsi Guru menyatakan bahwa guru di SDN 3 Sukahurip memandang video animasi clay berbasis AI Canva sebagai alat bantu yang menarik dan mampu memperjelas pemahaman peserta didik terhadap elemen-elemen teks naratif, seperti tokoh, alur, dan latar. Meskipun demikian, guru masih menghadapi kendala dalam memahami cara optimal dalam memanfaatkan platform Canva, khususnya dalam pembuatan video animasi clay yang interaktif dan sesuai dengan materi pembelajaran. (b) Persepsi Murid menyatakan bahwa peserta didik merasa lebih tertarik dan terlibat ketika menggunakan media pembelajaran berbasis visualisasi karakter yang menyerupai plastisin dan tanah liat, yang menjadikan cerita lebih hidup dan mudah dipahami. Mereka menginginkan peningkatan penggunaan animasi clay yang dipersonalisasi agar lebih relevan dengan konteks mereka sehingga terasa lebih personal. (c) Tantangan utama yang dihadapi meliputi keterbatasan pemahaman guru dalam memanfaatkan Canva secara maksimal, serta minimnya program pelatihan untuk mengoptimalkan penggunaan video animasi berbasis kecerdasan buatan. Selain itu, keterbatasan akses terhadap fitur Canva Team menjadi hambatan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Kedua, berkaitan dengan Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Video Animasi Berbasis AI dalam Meningkatkan Pemahaman Murid terhadap Teks Naratif: (a) Faktor Teknologi yaitu Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam pembuatan video animasi clay memungkinkan penciptaan karakter dan alur cerita yang lebih dinamis, sehingga membantu peserta didik memahami teks naratif melalui cara yang lebih visual dan interaktif. Penggunaan kecerdasan buatan untuk menyesuaikan karakter dan alur cerita dengan konteks peserta didik menjadikan materi lebih personal dan menarik. (b) Faktor Keterampilan Guru yaitu Pemahaman yang mendalam mengenai cara menggunakan Canva dan menyusun prompt yang tepat sangat menentukan keberhasilan dalam pembuatan video animasi yang relevan dan efektif. Untuk itu, program pelatihan intensif bagi guru sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang optimal. (c) Faktor Kebutuhan Murid yaitu Peserta didik membutuhkan media yang lebih hidup dan menarik untuk membantu mereka memahami teks naratif yang kompleks. Video animasi clay berbasis kecerdasan buatan dapat memenuhi kebutuhan tersebut dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih konkret dan menyenangkan, yang meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan simpulan bahwa pengembangan Video Animasi Clay berbasis AI Canva merupakan sebuah kebutuhan yang mendesak dan strategis. Video tersebut diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan operasional bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kehidupan peserta didik, sekaligus menjadi bukti

konkret mengenai integrasi teknologi terkini berupa kecerdasan buatan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, D. (2023). Penerapan kecerdasan buatan dalam pembelajaran untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman murid. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 22(1), 58–65.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120.
- Badan Pusat Statistik. (2023). Statistik pendidikan Indonesia. BPS Republik Indonesia.
- Bungin, B. (2011). Metodologi penelitian kualitatif: Aktualisasi metodologis ke arah ragam varian kontemporer. Kencana.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Fitria, H. (2022). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–156.
- Hadi, R. (2023). Pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan literasi murid sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 33–44.
- Haryadi, H., & Masjudin, M. (2025). Analisis kesiapan kognitif dan teknis literasi numerasi siswa SD berbasis ANBK. *Media Pendidikan Matematika*, 13(1), 429–442.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Motion, Promosi Animasi Stop. (2014). Desain model karakter clay untuk mendukung animasi stop motion. *Dimensi*, 11(2), 85–94.
- Nabila, F. (2021). Pengaruh animasi pembelajaran terhadap pemahaman konsep abstrak peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 101–112.
- Padinga, E. S., et al. (2024). *Panduan praktis Canva AI*. SIEGA Publisher.
- Pratama, M. (2022). Analisis pemahaman murid terhadap unsur intrinsik teks naratif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(1), 47–58.
- Purba, P. B., & Mm, M. P. D. (2024). Pembuatan e-modul berbasis Canva pada pembelajaran matematika. *Revitalisasi Penggunaan Media serta Metode Belajar*, 27, 211–219.
- Riadi, B., Prayogi, R., & Setyawati, C. N. (2024). Media animasi berbasis artificial intelligence: Teori dan praktik. *Selat Media*.
- Sari, D. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(3), 201–212.
- Setiawan, Z., Zunan, & Arifin, M. (2023). *Pendidikan multimedia: Konsep dan aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Setyawan, B. (2023). Integrasi kecerdasan buatan dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 1–12.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. (2019). *Pengembangan media pembelajaran*. Pustaka Insan Madani.
- Taman, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran animasi terhadap pemahaman murid. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 16(2), 89–98.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

- Widodo, S. (2020). Pengaruh integrasi teknologi dalam pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman murid. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 102–110.
- Winarno, S., & Putra, A. (2021). Media digital dalam pembelajaran literasi sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 5(2), 77–88.
- Yuliana, R. (2020). Pengaruh video pembelajaran berbasis narasi terhadap pemahaman teks cerita siswa SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 133–142.
- Yusuf, M., & Anwar, R. (2022). Literasi membaca dan tantangan pembelajaran bahasa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 1–14.
- Zubaidah, S. (2020). Keterampilan abad ke-21 dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 95–104.

