



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA MATERI MEMBUAT DAN MELENGKAPI PANTUN UNTUK MENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 23 BATARA KOTA PALOPO

Oleh:

Uswatun Hasanah¹, Nurul Aswar², Sukirman³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan², Institut Agama Islam Negeri Palopo

Email: 42164800406@iainpalopo.ac.id¹, nurulaswar@iainpalopo.ac.id², sukirman_ss@iainpalopo.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2960>

Article info:

Submitted: 16/04/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method* dengan jenis penelitian *Research and Developmet* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Penelitian ini dilakukan di SDN 23 Batara. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 orang dengan objek penelitian media video animasi yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dari hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran berbentuk video animasi materi membuat dan melengkapi pantun sebagai sumber belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Adapun *design* media pada penelitian ini berupa media video animasi materi pantun. Untuk kevalidan media video animasi yang divalidasi oleh 3 validator yaitu validator media dengan nilai 87,5% (sangat valid), validator materi dengan nilai 87,5% (sangat valid), dan validator bahasa dengan nilai 75% (valid). Untuk hasil uji kepraktisan guru diperoleh nilai sebesar 90% (sangat praktis) dan hasil kepraktisan peserta didik diperoleh nilai sebesar 80% (praktis). Hasil efektivitas diperoleh dari angket sebelum dan setelah menggunakan produk yang memperoleh nilai sebesar 82,7% (sangat tinggi). Penyebaran media dilakukan secara *online* di platform YouTube dan *offline* di SDN 23 Batara Kota Palopo.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Pantun.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu interaksi antara peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran di dalam konteks lingkungan belajar. Proses ini terdiri dari serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik dalam belajar. Tujuannya untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan peserta didik (Junaedi, 2019). Keberhasilan dalam pembelajaran di kelas tidak hanya bergantung pada kemampuan pendidik dalam mengajarkan materi, tetapi juga bergantung pada partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Media pembelajaran adalah sumber belajar yang digunakan oleh pendidik untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran dan berperan untuk merangsang pikiran dan perhatian peserta



didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan Media pembelajaran tidak hanya sekedar memiliki peran sebagai alat bantu atau sarana bagi guru tetapi media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa(Rahmadani et al., 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran pokok yang dipelajari di Sekolah dasar. (Farhurohman, 2017)menjelaskan bahwa pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lainnya, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Adapun keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah meliputi empat aspek, yakni: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.Pada penelitianpeneliti mengangkat materi pantun sebagai bahan kajian dalam penelitian ini. (Desfitria & Nugraheni, 2021)mengungkapkan bahwa Pantun adalah bentuk karya sastra yang memiliki ketentuan yang kaku, termasuk dalam hal jumlah baris, pola rima, dan isi. Sejalan dengan pendapat (Apriansah et al., 2018)yang menjelaskan Pantun adalah salah satu jenis sastra klasik yang sesuai digunakan oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang tua, sedangkan menurut (Amar, 2017)Pantun adalah bentuk puisi klasik Indonesia (Melayu) yang terdiri dari empat baris, dengan pola a a-b-a-b. Biasanya, setiap baris terdiri atas empat baris dan memiliki unsur sampiran serta isi. Dari semua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa pantun adalah salah satu karya sastra yang memiliki aturan terikat dan terdiri atas empat baris sampiran dan isi, dengan pola sajak a-b-ab yang biasa digunakan oleh berbagai kelompok usia.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 23 Batara Kota Palopo, peneliti menemukan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pembelajaran bahasa indonesia. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan Wali kelas V ditemukan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik kurang berminat dan memahami materi pantun. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan dan pemanfaatan sumber belajar seperti media pembelajaran, sehingga perlunya penyedian media pembelajaran untuk menunjang minat belajar peserta didik tersebut. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat pada peserta didik di setiap matapelajaran sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih semangat dan kritis dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yaitu Sebuah perangkat atau objek serupa yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam menunjang kesuksesan proses belajar-mengajar, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan(Mahmudah, 2018). Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai Alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi bagi peserta didik dengan media yang digunakan. Media pembelajaran juga dapat berperan dalam memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, menyampaikan informasi, dan merangsang diskusi.(Wahid, 2018).Jadi dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam menunjang kesuksesan proses pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk berinteraksi bagi siswa dengan media yang digunakan, dan berperan dalam memberikan informasi serta membangkitkan minat belajar peserta didik.

Proses belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran, untuk mendukung penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Pada penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu media video animasi. Video animasi adalah media yang menampilkan gambar bergerak yang disertai dengan suara secara serentak(Farindhni, 2018). Sejalan dengan itu, (Palimbong, 2021) mengemukakan bahwa Video animasi adalah lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu



dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran, sedangkan menurut (Fajar et al., 2023) Video animasi adalah media yang mengkombinasikan elemen audio dan visual untuk menarik minat peserta didik, memberikan representasi objek dengan detail, serta mendukung pemahaman materi yang kompleks. Dari semua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Video animasi merupakan media yang menggabungkan audio dan visual yang menampilkan gambar bergerak dan bertujuan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian Pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan menciptakan media video animasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam mengajarkan struktur, tema, dan cara pembuatan pantun kepada peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* atau biasa disebut penelitian R&D dengan pendekatan penelitian *mix method*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model 4D yang dirancang oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, terdiri dari empat tahap utama, yakni: (1) *define*, (2) *design*, (3) *develop*, dan (4) *disseminate* (Edhy Rustan, 2023). Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 23 Batara dijalan Tandipau No.16, Boting, Kecamatan. Wara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Subjek dari penelitian yang dilakukan yaitu pendidik dan peserta didik kelas V di SDN 23 Batara Kota Palopo yang berjumlah 30 orang dan objek penelitian yaitu pengembangan media video animasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket yang meliputi angket validasi ahli, angket praktikalitas dan efektivitas produk. Teknik analisis data dilakukan dengan dua tahap yaitu data deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Data deskriptif kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara dan pengamatan lapangan, serta masukan dari tim validator yang akan dijadikan acuan dalam perbaikan produk, sedangkan data statistik deskriptif diperoleh dari angket yang mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Setiap hasil skor data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk akan dihitung berdasarkan pada skala likert 1-4. Hasil validasi kemudian dikategorikan dalam tingkat kevalidan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang valid
0%-20%	Tidak valid

Untuk kepraktisan guru dan siswa, hasilnya akan dikategorikan dalam tingkat kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Kepraktisan

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang praktis



0%-20%

Tidak praktis

Sedangkan untuk kefektifan produk, hasilnya diperoleh dengan memberikan angket minat belajar sebelum dan setelah menggunakan produk kepada peserta didik. Hasil ini kemudian dikategorikan dalam tingkat minat belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Hasil Minat Belajar Siswa

Nilai	Kriteria
81%-100%	Sangat tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D untuk menciptakan sebuah produk media pembelajaran berupa video animasi berbantuan canva pada materi membuat dan melengkapi pantun yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan oleh peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini dihasilkan melalui beberapa tahapan pada model 4D yang memiliki 4 tahapan diantaranya tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, dan tahap *disseminate*. Adapun penjelasan tahapan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

a. Tahap *Define*

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa menunjukkan bahwa 73% yang tidak memahami materi pantun, 86% yang tertarik jika terdapat media pembelajaran berbentuk video animasi, dan 80% yang menyukai media dengan unsur warna cerah dan animasi bergambar. Adapun hasil analisis kebutuhan guru yang diperoleh dari wawancara ditemukan bahwa kurangnya penggunaan dan pemanfaatan sumber belajar seperti media pembelajaran. Kondisi ini menjadi kendala bagi siswa dalam memahami materi pantun. Oleh karena itu, Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat mendukung untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi pantun.

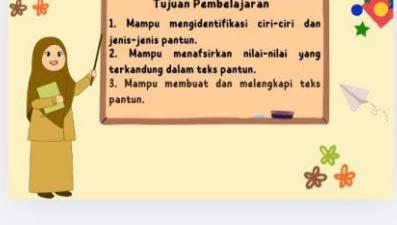
b. Tahap *Design*

Tahap ini adalah tahap merancang media pembelajaran video animasi dengan mengumpulkan dan menyusun materi yang dibutuhkan. Perancangan ini melibatkan beberapa syarat pengembangan seperti: pertama, menyusun uji acuan kriteria dengan menggunakan angket validasi, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dirancang dengan penskalaan skala *likert* 1-4. Kedua, Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik yang senang terhadap media video dengan



unsur animasi bergambar dan warna cerah. Ketiga, Pemilihan format dilakukan untuk menetapkan format-format media pembelajaran yang akan dikembangkan. Format yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Keempat, rancangan awal dengan membuat *storyboard* video yang meliputi perancangan isi video, pembuatan aset desain, dan alur cerita. Adapun *storyboard* video animasi yang dikembangkan sebagai berikut.

Tabel 4. Storyboard Video Animasi

No	Aset Desain	Alur Cerita
1		Musik instrumen
2		Slide Opening berisi judul dan ajakan untuk menjelajahi salah satu bentuk karya sastra yaitu pantun.
3		Slide Capaian pembelajaran berisi penjelasan capaian dalam pembelajaran
4		Slide Tujuan pembelajaran berisi tujuan-tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran pantun.
5		Slide Apa itu pantun berisi penjelasan tentang pengertian pantun.



6



Slide yang berisi penjelasan ciri-ciri pantun yang pertama dan memberikan contoh ilustrasi letak baris dari sampiran dan isi.

7



Slide yang berisi penjelasan ciri-ciri pantun yang kedua dan memberikan contoh dari rima atau pola sajak a-b-a-b.

8



Slide yang berisi penjelasan ciri-ciri pantun yang ketiga dan memberikan contoh dari pantun yang tiap barisnya terdiri dari 8-12 suku kata.

9



Slide yang menampilkan jenis-jenis pantun seperti pantun nasihat, pantun jenaka, dan pantun anak-anak.

10



Slide yang berisi penjelasan apa itu pantun nasihat dan memberikan contohnya.

11



Slide yang berisi penjelasan apa itu pantun jenaka dan memberikan contohnya.



12



Slide yang berisi penjelasan apa itu pantun anak-anak dan memberikan contohnya.

13



Slide yang menampilkan penjelasan langkah pertama cara membuat pantun yaitu menentukan tema.

14



Slide yang menampilkan penjelasan langkah kedua cara membuat pantun yaitu menulis isi pantun.

15



Slide yang menampilkan penjelasan langkah ketiga cara membuat pantun yaitu membuat sampiran pantun.

16



Slide yang menampilkan penjelasan langkah keempat cara membuat pantun yaitu menyusun irama AB-AB.

17



Slide Ayo latihan berisi seruan kepada peserta didik untuk membuat pantun sendiri dengan menentukan tema terlebih dahulu.



18



Slide Penutup berisi ucapan terima kasih dan seruan agar tetap semangat dalam belajar.

19



Musik instrumen

c. Tahap Develop

Media pembelajaran video animasi yang selesai dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji validasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat dan mengetahui apakah media video animasi yang dirancang telah layak atau tidak untuk digunakan oleh siswa. Berikut nama-nama dan hasil validasi dari validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Nama-Nama Validator

No	Nama	Ahli
1	Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., M.T.	Media
2	Dr. Sitti Harisah, S. Ag., M.Pd.	Materi
3	Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.	Bahasa

Setelah mendapatkan penilaian dari para validator, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang dikembangkan, adapun revisi dari para validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Revisi Media Video Animasi Materi Pantun

No	Validator	Saran
1	Validator Media	Tambahkan contoh cara membuat pantun pada video animasi.
2	Validator Materi	-
3	Validator Bahasa	Perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Pada tahap ini, saran dan masukan dari setiap validator dijadikan pedoman untuk merevisi media video animasi yang telah dikembangkan, serta melakukan pengecekan ulang terhadap produk yang dirancang yang mencakup aspek isi materi, tata letak gambar, serta penggunaan istilah dan bahasa yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD). Hasil validasi dari masing-masing validator disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 7. Hasil Validasi dari Para Validator**

No	Aspek	Percentase	Kategori
1	Ahli Media	87,5%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	87,5%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	75%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel hasil penilaian validasi dari para validator, ahli media memperoleh persentase sebesar 87,5% (sangat valid), ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,5% (sangat valid), dan ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 75% (sangat valid). Hasil validasi dari rata-rata mendapatkan persentase sebesar 83,3% dengan kategori sangat valid untuk digunakan. Dengan demikian, media video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan produk berdasarkan respon dari siswa dan guru. Hasil respon dari guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Respon Guru dan Siswa

No	Praktisi	Percentase	Kategori
1	Guru	90%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	80%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa respon guru terhadap media video animasi yang dikembangkan menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan dengan melibatkan 30 orang responden memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori praktis. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun telah memenuhi kriteria praktis.

Selain melakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan produk, peneliti juga melakukan uji efektivitas untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media video animasi. Hasil Minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Minat belajar Siswa

No	Aspek	Percentase	Kategori
1	Sebelum menggunakan produk	60%	Cukup
2	Setelah menggunakan produk	82,7%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi memperoleh rata-rata sebesar 60% dan minat belajar siswa setelah menggunakan media video animasi memperoleh rata-rata sebesar 82,7% dengan kategori “sangat tinggi”. Dengan demikian, media video animasi berbantuan canva materi membuat dan melengkapi pantun efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.



d. Tahap Disseminate

Penyebaran media video animasi dilakukan secara *online* dan *offline*. Penyebaran secara *online* melalui *platform* YouTube dan secara *offline* disebarluaskan pada sekolah SDN 23 Batara Kota Palopo khususnya Kelas V.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memberikan wawasan yang signifikan terkait pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva untuk materi pantun. Berdasarkan hasil validasi yang menunjukkan nilai sangat valid dan praktis, dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi materi dan media yang masing-masing mencapai 87,5% menunjukkan bahwa konten materi pantun yang disampaikan dalam format animasi dapat diterima dengan baik oleh para validator yang ahli di bidangnya. Validasi bahasa yang mencapai 75% masih dianggap valid, meskipun ada ruang untuk perbaikan. Hasil uji praktikalitas dengan persentase 90% untuk respon guru dan 80% untuk respon siswa juga mendukung klaim bahwa media ini mudah digunakan dan memberikan manfaat yang nyata dalam pembelajaran.

Uji efektivitas yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, dari 60% sebelum penggunaan media menjadi 82,7% setelah penggunaan, mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian oleh (Mashuri, 2020) yang menunjukkan tingkat validitas media sebesar 84%, serta oleh (Ariandhini & Anugraheni, 2022) yang memperoleh hasil validasi sebesar 97%, mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif seperti ini memang terbukti efektif dan valid untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh (Lukman et al., 2019) juga memperoleh hasil uji praktikalitas yang tinggi, dengan persentase 92%, yang memperkuat temuan bahwa media berbasis teknologi mudah diimplementasikan oleh guru dan diterima dengan baik oleh siswa.

Namun, ada juga penelitian yang menunjukkan hasil berbeda terkait penggunaan media animasi. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media animasi dapat menarik perhatian siswa, tetapi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman materi kadang-kadang dipertanyakan, terutama jika tidak ada interaksi yang mendalam antara siswa dan media tersebut. Penelitian ini berhasil mengatasi kekurangan tersebut dengan memasukkan elemen interaktif melalui narasi dan latihan dalam video animasi, yang terbukti meningkatkan pemahaman siswa.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi yang luas, baik dalam konteks teoretis maupun praktis. Dari segi teori, hasil penelitian ini mendukung ide bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang berbentuk video animasi, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran, yang dapat mengatasi masalah ketidakperhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Praktis, hasil penelitian ini memberikan bukti konkret bahwa penggunaan video animasi berbantuan Canva dalam pengajaran materi pantun dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan



pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Keberhasilan produk ini juga memberikan panduan bagi pengembangan media pembelajaran serupa dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra, serta dapat diterapkan untuk matapelajaran lain.

Untuk penelitian masa depan, temuan ini membuka peluang untuk mengeksplorasi pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran berbasis animasi yang tidak hanya berfokus pada peningkatan minat, tetapi juga pada pemahaman konsep yang lebih mendalam. Penggunaan animasi yang lebih interaktif atau pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi area penelitian yang menarik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Canva Materi Membuat dan Melengkapi Pantun Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo, dapat disimpulkan media video animasi yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D telah teruji sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media video animasi dinyatakan telah teruji sangat valid dan layak digunakan dengan skor validitas media sebesar 87,5%, validitas materi sebesar 87,5% dan validitas bahasa sebesar 75%. Media video animasi dinyatakan praktis untuk digunakan dapat dilihat dari angket respon guru yang mencapai 90% dan angket respon siswa mencapai 80%. Media video animasi memperoleh kriteria efektif dan layak digunakan dengan presentase 82,7% dengan kategori sangat tinggi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amar, C. (2017). Korelasi Kemampuan Memahami Ciri Pantun dan Kemampuan Menentukan Jenis Pantun dengan Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Pagaralam. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 6(1).
- Apriansah, D., Muktadir, A., & Lusa, H. (2018). Studi Identifikasi Jenis-Jenis Pantun dalam Masyarakat Kaur Provinsi Bengkulu. *Jurnal PGSD*, 11(1), 43–50. \
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242–252.
- Desfitria, R., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan materi ajar pantun pada buku tematik kelas V tema 4. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 13–23.
- Edhy Rustan, E. R. (2023). *Desain Instruksional dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa*. Selat Media.
- Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil (SPKTS)*, 1. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/spkts/article/view/36124>
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(01), 23–34.
- Farindhni, D. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21850>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19–25.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ipa kelas v di sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153–166.
- Mahmudah, S. (2018). Media pembelajaran bahasa arab. *An Nabighoh*, 20(01), 129–138.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.



- Palimbong, Y. W. (2021). *Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar* [PhD Thesis, Universitas Negeri Makassar]. <http://eprints.unm.ac.id/19283/>
- Rahmadani, E., Rahmawati, R., & Nasaruddin, N. (2023). Pengembangan Media Papan Hitung pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 944–953. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.296>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqla: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2).