



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA PADA SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO

Nur Afifah Sari^{1*}, Baderiah², Ahmad Munawir³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Palopo

*Email: afira0420@gmail.com, baderiah@iainpalopo.ac.id, ahmad_munawir@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3894>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, prosedur, dan validitas pengembangan video pembelajaran materi siklus hidup hewan berbasis Canva pada siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian adalah siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, angket analisis kebutuhan, angket validasi (ahli media, ahli materi, ahli bahasa), dan angket uji praktikalitas. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran materi siklus hidup hewan berbasis Canva layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa yang memperoleh skor rata-rata di atas 80% (kategori sangat valid), serta uji praktikalitas dari guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa media ini mudah dioperasikan, menarik, dan menunjang pembelajaran mandiri.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pengembangan ADDIE, Video Pembelajaran, Canva

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran memegang peranan strategis dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam pelaksanaannya, proses belajar mengajar melibatkan penerapan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik guna mendukung terciptanya proses belajar yang efektif dan efisien, serta mendorong pencapaian tujuan instruksional secara optimal. Pada bangku Sekolah Dasar, anak mulai mengenal masa belajar, ingin mengetahui segala sesuatu, dan berusaha mengeksplorasi lingkungan untuk menambah pengetahuan dan pengalamannya. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru sebagai pendidik profesional untuk senantiasa mengembangkan sikap inovatif dan melakukan pembaruan dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Belajar merupakan suatu proses internal yang dialami individu untuk mencapai perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitarnya. Belajar juga merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Proses pembelajaran merujuk pada rangkaian interaksi sistematis antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung dalam suatu lingkungan atau konteks tertentu guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Atmowardoyo et al., 2020). Proses ini menuntut adanya dialog yang intens dan bermakna antara guru dan siswa, dengan penekanan utama pada keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, bukan semata-mata pada peran guru sebagai pusat informasi. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran membuka peluang untuk memperoleh pengalaman belajar secara autentik sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis dan kemandirian mereka dalam membangun pengetahuan. Dalam pendekatan ini, prinsip "belajar melalui tindakan" (*learning by doing*) menjadi landasan utama. Dengan demikian, keterlibatan guru memiliki peranan strategis dalam merancang dan mengelola pengalaman belajar yang bermakna, guna mendukung tercapainya pemahaman konseptual yang mendalam oleh peserta didik (Trianto, 2024).



Dalam pembelajaran materi siklus hidup hewan, pendidik dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik dengan memanfaatkan media visual seperti gambar atau alat peraga konkret, yang dinilai lebih efektif dibandingkan penyampaian secara verbal semata. Hal ini menegaskan bahwa pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya pusat atau sumber utama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dalam diri peserta didik dapat berlangsung secara langsung melalui interaksi dengan guru, maupun secara tidak langsung melalui keterlibatan aktif dengan media dan sumber belajar lainnya.

Pelaksanaan pembelajaran materi siklus hidup hewan di kelas III MI Datok Sulaiman masih belum mampu mengoptimalkan aktivitas belajar siswa. Hal ini disebabkan karena pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher-centered learning*), di mana peran aktif lebih banyak dilakukan oleh guru dibandingkan peserta didik. Akibatnya, siswa cenderung pasif, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan menjadikan proses pembelajaran kurang menarik. Selain itu, materi dalam buku ajar dinilai belum memadai dalam memuat unsur kearifan lokal, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan hewan di lingkungan sekitar. Kondisi ini menyebabkan peserta didik memiliki pemahaman yang terbatas terhadap fauna lokal, termasuk spesies yang saat ini mulai mengalami ancaman kepunahan.

Al-Qur'an telah menjelaskan mengenai penciptaan hewan dan tumbuhan sebagai wujud nyata dari manifestasi kekuasaan Allah SWT yang tampak dalam berbagai fenomena alam di bumi. Oleh karena itu, sebagai makhluk hidup, manusia memiliki tanggung jawab moral dan spiritual untuk memahami serta berperan aktif dalam upaya pelestarian makhluk hidup tersebut. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT pada Surah Luqman ayat 10, yang menyampaikan kebesaran-Nya dalam penciptaan langit tanpa tiang yang tampak, penempatan gunung-gunung di bumi, dan penyebaran berbagai jenis hewan di atasnya, sebagai bentuk keseimbangan ekosistem ciptaan-Nya.

Prestasi dan tingkat kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh efektivitas media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video yang difokuskan pada materi siklus hidup hewan, guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara optimal. Video sebagai media elektronik memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan unsur audio dan visual secara simultan, sehingga menghasilkan penyajian materi yang dinamis, menarik, dan kontekstual. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi peserta didik, memperjelas penyampaian konsep, serta menyajikan ilustrasi konkret terhadap fakta-fakta yang berpotensi dilupakan apabila hanya disampaikan secara verbal tanpa dukungan visual.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti mengambil inisiatif untuk melaksanakan studi tindakan kelas dengan topik "Pengembangan Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo." Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mengetahui prosedur, serta menguji validitas pengembangan video pembelajaran berbasis Canva yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi siklus hidup hewan kepada siswa kelas III. Adapun rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian ini mencakup: bagaimana kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran tersebut, bagaimana prosedur pengembangannya, dan bagaimana tingkat validitas dari media yang dikembangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang proses dan efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis, yaitu sebagai kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh pendidik dalam mengembangkan media serupa, oleh orang tua sebagai referensi dalam mendukung proses belajar anak di rumah, serta menjadi pengalaman dan pengembangan kompetensi bagi peneliti sendiri dalam bidang teknologi pendidikan.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran bagi siswa dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model kooperatif dengan benar akan



memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Sehubungan dengan masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang tindakan kelas dengan judul: “Pengembangan Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”.

Sebuah penelitian dapat dikatakan relevan apabila memuat uraian sistematis mengenai temuan-temuan ilmiah dari studi-studi sebelumnya yang memiliki keterkaitan langsung dengan substansi permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini, terdapat sejumlah studi-studi sebelumnya yang dianggap memiliki keterkaitan substansial dengan fokus penelitian ini, di antaranya Studi yang dilakukan oleh Dadan Suryana dan Aini Hijriani dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5–6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal" mengindikasikan bahwa integrasi media video dalam proses pembelajaran memiliki kontribusi yang substansial dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi budaya lokal, sekaligus menanamkan nilai kecintaan terhadap budaya tersebut sejak dini. Adapun perbedaan sekaligus kebaruan dalam studi ini terletak pada fokus materi yang dikembangkan, yaitu video pembelajaran yang berorientasi pada topik siklus hidup hewan (Suryana & Hijriani, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Titi Suryansyah dan Suwarjo berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD” disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dirancang pada topik kegiatan ekonomi berbasis potensi sumber daya alam terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta capaian kognitif peserta didik (Suryansah & Suwarjo, 2016). Selain itu, media pembelajaran yang digunakan turut memberikan kemudahan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang disampaikan secara lebih jelas dan kontekstual. Berdasarkan penelitian tersebut, kebaruan yang diangkat dalam studi ini terletak pada fokus materi yang dikembangkan, yakni video pembelajaran yang mengangkat topik siklus hidup hewan, berbeda dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada materi kegiatan ekonomi.

Media pembelajaran berakar dari kata *medium* dalam bahasa Latin, yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pendidikan, media dimaknai sebagai instrumen atau sarana yang berfungsi untuk mentransmisikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan utama mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas komunikasi instruksional dalam proses belajar-mengajar.

Winkel (Kristanto, 2016a) media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Menurut Andi (Kristanto, 2016a) media pembelajaran merupakan salah satu faktor dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal itu disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi system penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistic dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang penelitian pengembangan (Sugiyono, 2009), pendekatan penelitian pengembangan R&D (Research and Development) merupakan bentuk riset yang dimulai dengan analisis terhadap kebutuhan pengguna (need assessment), yang kemudian dilanjutkan dengan proses pengembangan untuk menciptakan suatu produk serta mengevaluasi efektivitas dari produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan produk inovatif melalui serangkaian tahapan yang direncanakan secara sistematis dan terstruktur. Penelitian pengembangan mencakup dua elemen fundamental, yakni aspek penelitian (research) dan pengembangan (development). Tahap awal melibatkan aktivitas investigatif dan telaah sistematis terhadap berbagai sumber ilmiah untuk merumuskan desain awal suatu produk. Selanjutnya, pengembangan dilakukan melalui validasi pakar dan pengujian efektivitas terhadap desain yang telah dirancang, sehingga menghasilkan produk yang telah melalui evaluasi berbasis evidensi empiris dan layak untuk dimanfaatkan oleh masyarakat secara luas. Menurut (Ghufron et al.,



2007) , penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengoptimalkan mutu dalam praktik pendidikan dan proses pembelajaran, sekaligus berfungsi sebagai sarana dalam merancang serta mengembangkan produk-produk pembelajaran yang relevan dan aplikatif.

Model pengembangan berfungsi sebagai landasan konseptual dalam proses perancangan produk yang akan dikembangkan. Secara garis besar, pendekatan ini terbagi menjadi tiga kategori utama, yakni model prosedural, model konseptual, serta model teoritis. Model prosedural bersifat deskriptif, yang menguraikan langkah-langkah sistematis yang harus dilalui dalam proses perancangan hingga menghasilkan suatu produk tertentu. Model konseptual bersifat analitis, berfokus pada identifikasi serta analisis mendalam terhadap komponen-komponen produk, sekaligus menunjukkan hubungan logis antar komponen tersebut. Sementara itu, model teoritik merepresentasikan kerangka berpikir yang dibangun atas dasar teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empiris, sehingga memberikan pijakan ilmiah dalam proses pengembangan.

Mengacu pada pendapat Sugiyono (2015:409) dalam (Somayana, 2020), proses penelitian dan pengembangan terdiri atas beberapa tahapan sistematis, sebagai berikut:

1. Identifikasi potensi dan permasalahan;
2. Pengumpulan data pendukung;
3. Perancangan atau desain awal produk;
4. Validasi terhadap desain yang telah dibuat;
5. Revisi desain berdasarkan masukan dari validator;
6. Uji coba produk dalam skala terbatas;
7. Revisi produk sesuai hasil uji coba;
8. Uji coba pemakaian dalam konteks penggunaan sebenarnya; dan
9. Produksi massal apabila produk dinyatakan layak dan efektif.

Menurut Puslitjaknov (2008:11) dalam (Haryanti & Suwerda, 2022), prosedur penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall dapat disederhanakan ke dalam lima langkah utama, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan;
2. Pengembangan produk awal;
3. Validasi ahli dan revisi;
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi; serta
5. Uji coba lapangan skala luas menggunakan produk akhir.

Menurut Arsyar & Azhar 2013 dalam (Nurrita, 2018). Media pembelajaran berperan krusial sebagai instrumen pendukung dalam proses pengajaran, yang membantu menciptakan iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang terstruktur serta dikelola oleh pendidik untuk menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan kondusif (arsyad 2013:7). Penerapan media pembelajaran memberikan sejumlah manfaat, antara lain meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, menumbuhkan antusiasme dalam belajar, mempermudah pemahaman terhadap materi, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat signifikan dalam menyederhanakan proses pemahaman materi, mengatasi berbagai hambatan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar (Nurrita, 2018).

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) dalam (Ariyanto et al., 2018), media pembelajaran memiliki berbagai manfaat penting dalam proses pendidikan. Media ini tidak hanya memperjelas pesan dan informasi, tetapi juga mempercepat serta mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Penggunaannya dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi, mendorong interaksi aktif dengan lingkungan belajar, serta mendukung pembelajaran mandiri yang sesuai dengan minat dan kemampuan individu. Selain itu, media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, sehingga memperluas cakupan pengalaman belajar di luar kelas. Media ini juga memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seragam dan mendalam, serta



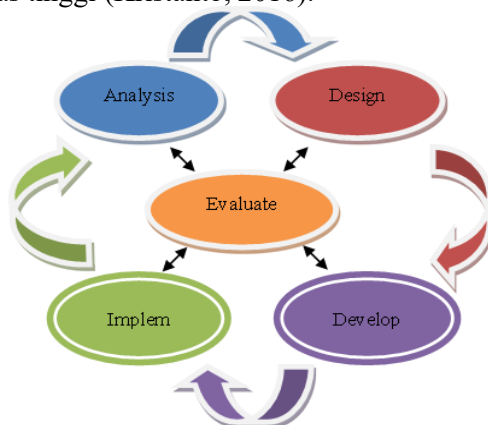
memfasilitasi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan melalui kegiatan kontekstual seperti studi lapangan dan kunjungan edukatif.

Secara umum, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama, yaitu: (1) **media audio** yang menyampaikan informasi melalui suara, (2) **media visual** yang menekankan pada tampilan gambar atau teks, dan (3) **media audio-visual** yang menggabungkan suara dan visual secara bersamaan untuk memperkuat pemahaman materi oleh peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, lima kategori utama media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) **media visual**, yang menyampaikan informasi melalui tampilan gambar atau teks; (2) **media audio**, yang mengandalkan elemen suara; (3) **media audio-visual**, yang menggabungkan aspek visual dan audio secara simultan; (4) **kelompok media penyaji**, yaitu media yang berfungsi menyajikan informasi secara langsung, seperti proyektor atau layar presentasi; serta (5) **media objek** dan media interaktif berbasis komputer, yang memungkinkan interaksi aktif antara peserta didik dan materi melalui perangkat digital.

Kata "video" berasal dari bahasa Latin, yakni "vidi" atau "visum", yang memiliki makna "melihat" atau "memiliki daya penglihatan". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video dimaknai sebagai teknologi untuk mentransmisikan sinyal elektronik dari gambar yang bergerak. Secara teknis, video merupakan media berbasis teknologi yang memungkinkan penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, hingga pemutaran kembali rangkaian gambar diam yang tersusun menjadi adegan bergerak secara elektronik. Menurut (Maswan & Muslimin, 2017), bentuk media pembelajaran audio-visual yang mengintegrasikan elemen visual berupa gambar bergerak dengan komponen auditori berupa suara, yang merekam serta merepresentasikan peristiwa nyata yang sedang atau pernah terjadi. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat bersifat faktual, seperti kejadian penting atau berita, maupun berupa bentuk cerita fiktif. Sifat pesan ini dapat bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional, tergantung pada tujuan penyajiannya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). objek dari penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan di kelas III MI Swasta Datok Sulaiman Palopo T.A 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III MI Swasta Datok Sulaiman Palopo dengan jumlah 22 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 12 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas III karena peneliti menemukan masalah tentang hasil belajar kelas III. Dalam pelaksanaannya, Penelitian ini mengadopsi model pengembangan intruksional ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis. Model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahap, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Kelima tahapan tersebut merupakan model pengembangan ADDIE karena model ini menawarkan keunggulan berupa tahapan kerja yang sistematis dan terstruktur, dengan setiap fase dilengkapi proses evaluasi dan revisi untuk memastikan produk akhir memiliki validitas tinggi (Kristanto, 2016).



Gambar 1 Bagan Model Pengembangan ADDIE



Instrumen Pengumpulan Data Untuk mengetahui keefektifan penggunaan model ADDIE, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan angket. Analisis data dalam penelitian ini mencakup pengolahan data kualitatif dan kuantitatif secara terpadu. Data kualitatif diperoleh melalui saran dan komentar yang disampaikan oleh para validator, yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kualitas substansi produk. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang menggunakan skala Likert (Muhson Ali, 2006). Setelah data kuesioner dikumpulkan dan dirangkum, tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus skala Likert sebagai berikut:

T = Jumlah total responden yang memberikan pilihan

P_n = Nilai skor pilihan pada skala Likert

Setelah mendapatkan jumlah keseluruhan, dilakukan interpretasi skor perhitungan untuk mengetahui skor tertinggi dan skor terendah untuk penilaian.

Y = skor tertinggi pada skala Likert dikali dengan jumlah responden

X = skor terendah pada skala Likert dikali dengan jumlah responden

Setelah diperoleh hasil interpretasi, dilakukan tahap pra-pemrosesan untuk menentukan interval (rentang nilai) dan interpretasi persentase. Untuk mengukur penilaian berdasarkan persentase, digunakan metode penghitungan interval skor persentase dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Index % = $\text{Total skor} / Y \times 100$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

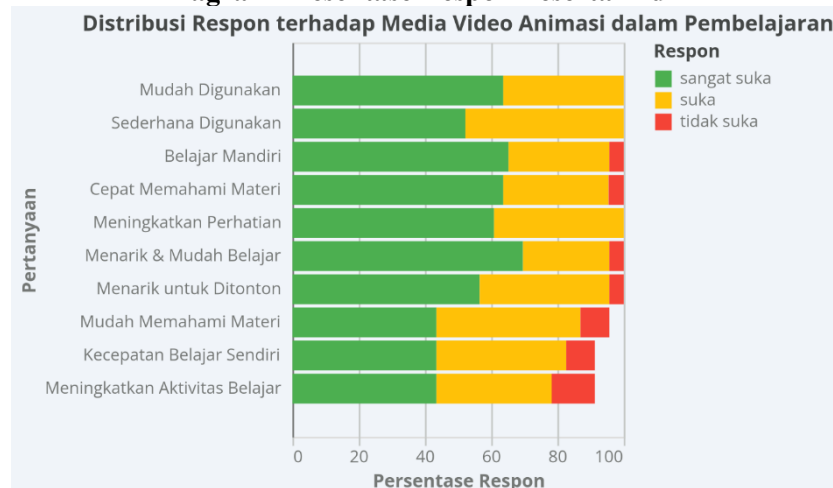
1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan Langkah awal dalam implementasi model pengembangan instruksional ADDIE. Pada fase ini, dilakukan serangkaian kegiatan sistematis yang mencakup analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan dua pendekatan, yaitu wawancara dengan guru wali kelas III MI Datok Sulaiman Palopo serta penyebaran angket kepada peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran dalam penyampaian materi siklus hidup hewan. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu sastriani, S.Pd., diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi penyampaian materi secara teoritis, yang kerap menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Meskipun media video pembelajaran belum pernah digunakan, keberadaanya dinilai sangat potensial untuk menarik perhatian siswa, terutama karena belum tersedianya perangkat media elektronik yang memadai. Pemanfaatan media animasi dinilai sangat penting untuk membantu guru menyampaikan materi lebih efektif dan meningkatkan minat belajar siswa pada topik siklus hidup hewan yang menuntut visualisasi konkret.

Diagram Presentase Respon Peserta Didik



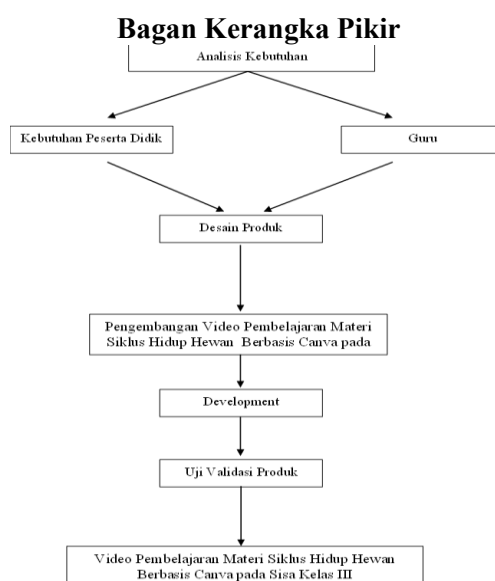
Hasil angket untuk menganalisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa media video



animasi sangat diterima dengan baik sebagai alat pembelajaran. Mayoritas siswa menganggap media ini menarik dan mudah digunakan, mampu mendukung belajar mandiri, dan mempercepat pemahaman materi. Hal ini menandakan tingginya kebutuhan akan media pembelajaran yang mudah dan menarik.

b. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil observasi tanggal 16 juli 2025, diketahui bahwa guru telah Menyusun modul ajar secara sistematis yang mencakup informasi umum, komponen inti, dan bagian lampiran, sesuai dengan kurikulum Merdeka. Guru juga telah melakukan analisis terhadap alur dan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan modul ajar yang selaras dengan semangat kurikulum merdeka.



2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian aktivitas yang mencakup Kumpulan informasi pendukung, perancangan awal media pembelajaran berbasis video animasi, serta penyusunan instrument.

a. Penentuan Gambar, Animasi, dan *Background*

Tahap ini bertujuan untuk menentukan elemen-elemen gambar, karakter animasi, latar belakang, serta fitur-fitur pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Canva.

b. Pengumpulan Referensi

Sebelum perancangan video animasi, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap konten materi siklus hidup hewan melalui telaah berbagai sumber referensi yang relevan dan kredibel untuk memastikan akurasi ilmiah dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran kelas III.

3. Tahap Pengembangan (Development)

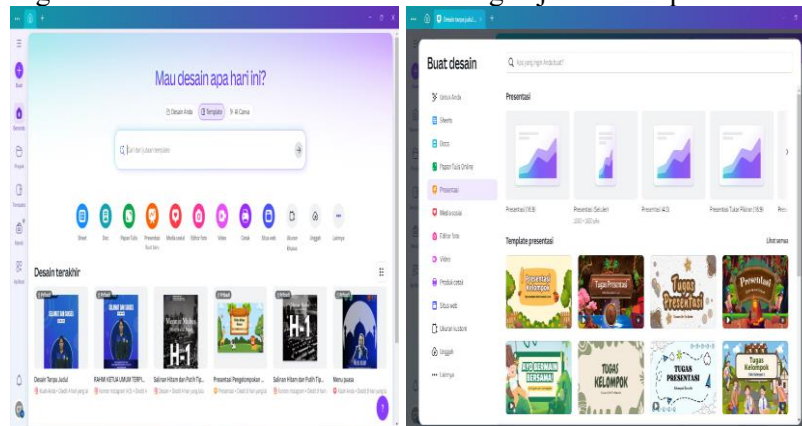
Tahap pengembangan merupakan fase implementatif dari rancangan yang telah disusun, Dimana seluruh komponen materi pembelajaran direalisasikan, termasuk produksi video pembelajaran berbasis animasi. Selanjutnya, dilakukan proses validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan mencakup aspek isi, tampilan, serta kebahasaan.

a. Tahap produksi media video animasi berbasis canva

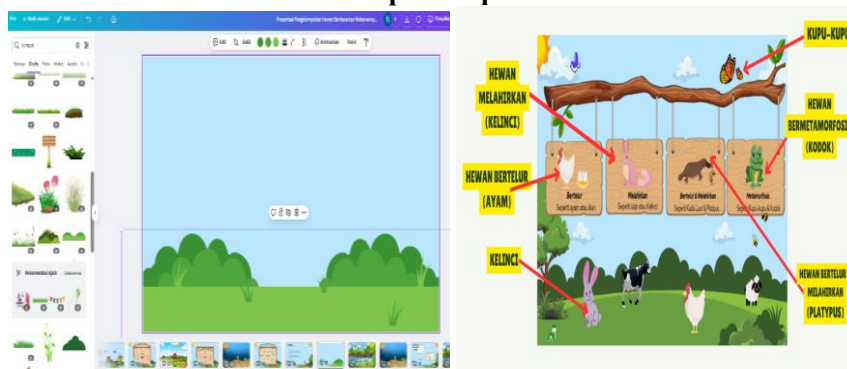
- Produksi media video animasi berbasis canva meliputi persiapan bahan dan prangkat yang dibutuhkan, seperti computer/laptop, aplikasi canva atau web canva, dan koneksi internet.
- Produksi media video animasi berbasis canva dimulai dengan membuat ikon elemen, lalu membuat karakter berbagai jenis hewan sesuai materi. Karakter animasi guru dibuat menggunakan aplikasi Adobe Express, ditambahkan rekaman suara, lalu diunduh. Karakter guru yang sudah



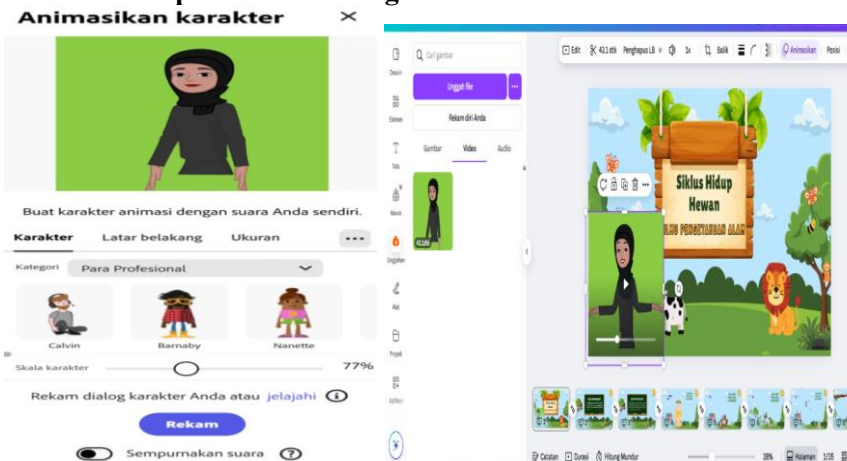
bersuara ditambahkan ke canva dengan menghapus latar belakangnya, kemudian durasi dan transisi di atur agar video menarik. Video diunduh dengan jenis file mp4.



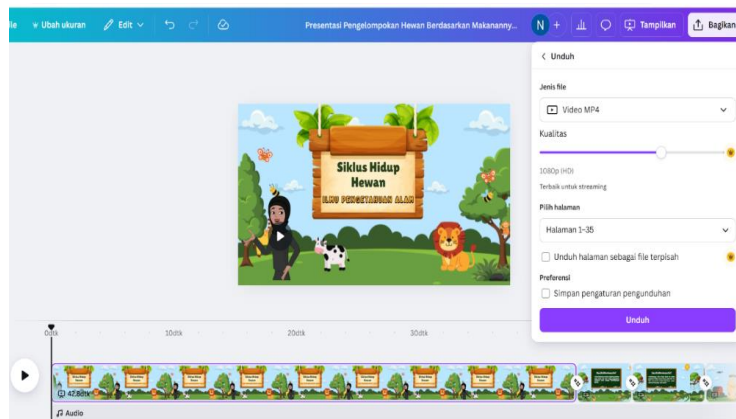
Gambar Tampilan Aplikasi Canva



Gambar pembuatan background & menambahkan element



Gambar pembuatan animasi guru & menambahkan pada canva



Gambar Tampilan Akhir pada saat diunduh

b. Tahap Validasi

Proses validasi melibatkan tiga validator: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Umpan balik dari masing-masing validator digunakan sebagai dasar revisi untuk memastikan kelayakan media ajar.

1) Validasi Ahli Media

Validasi oleh ibu Dr. Hj. Salmilah, S.kom., MT, menghasilkan presentase tinggi pada aspek kegrafikan tampilannya awal (90% kategori valid), tampilan desain isi (80% kategori valid), teknik penyajian video (100% kategori sangat valid), pendukung penyajian (80% kategori valid), dan penyajian materi pembelajaran (80% kategori valid). Saran perbaikan meliputi waktu transisi antar *slide* dan penambahan contoh tiap siklus.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd., menunjukkan aspek kelayakan penyajian materi mampu mendorong pemahaman (80% kategori valid), materi interaktif dan menarik (80% kategori valid), rangkuman membantu pemahaman (85% kategori valid), dan materi relevan dengan dunia nyata (87% kategori valid). Saran perbaikan adalah penyesuaian butir pertanyaan.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh bapak Dr. Hisbullah, M.Pd., merekomendasikan revisi pada aspek kebahasaan, termasuk kesesuaian *scene* bahasa dengan suara animasi dan penyesuaian transisi rekam suara.



Gambar media yang direvisi

c. Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

Angket uji praktikalitas menunjukkan presentase validitas tinggi : aspek keterpakaian instrumen (80% valid), kesesuaian isi angket (80% valid), dan kebahasaan (75% valid). Rata-rata skor 80% dengan kategori valid, menandakan media video animasi diterima dan efektif karena mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

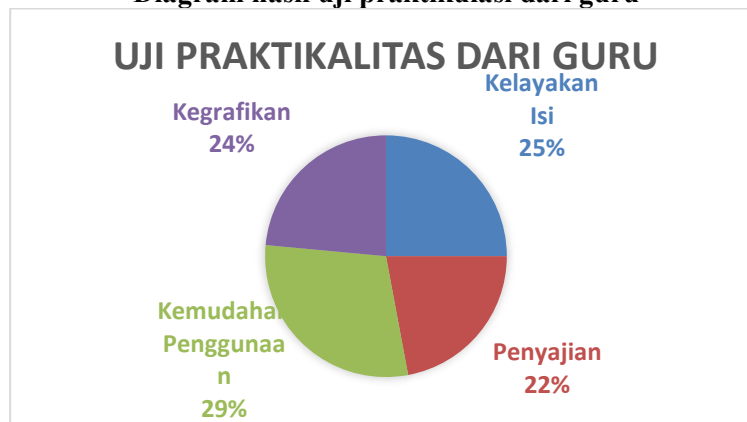
4. Tahap Implementasi (Implementation)

a. Uji Praktikalitas dari Guru Kelas III

Hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan media memenuhi kriteria kelayakan: aspek kelayakan isi (85%), Penyajian (75%), kemudahan penggunaan (100%), dan kegrafikan (80%).



Diagram hasil uji praktikulasi dari guru



b. Uji Praktikalitas Peserta Didik

Uji praktikalitas pada 22 peserta didik menunjukkan: aspek kemudahan penggunaan media video animasi mencapai 82%, keefektifan waktu 85%, dan kemenarikan media 80%. Ini mengindikasikan oreferensi siswa terhadap pembelajaran berbasis video animasi dan bahwa media mendukung pembelajaran sesuai ridme belajar individu.

Diagram hasil uji praktikalitas peserta didik



5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada akhir setiap tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi) untuk merevisi proses. Evaluasi sumatif dilakukan setelah ujian praktikalitas untuk mengetahui efektivitas dan penerimaan media oleh siswa.

Pembahasan

a. Analisis kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo

Analisis kebutuhan menunjukkan tanggapan positif yang kuat dari siswa terhadap penggunaan media video animasi. Siswa menganggap media ini mudah digunakan dan efektif dalam meningkatkan perhatian serta memahami materi. Media video animasi juga berpotensi besar mendukung pembelajaran mandiri dan adaptif, serta meningkatkan aktivitas belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Meskipun ada sedikit variasi tanggapan, secara keseluruhan media ini sangat diterima dan dianggap efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hapsari & Zulherman, 2021) yang menyimpulkan perlunya pengembangan media video animasi berbasis *Canva* dalam pembelajaran IPA untuk mengurangi kejenuhan dan meningkatkan ketertarikan siswa.



b. Prosedur Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo

Pengembangan video pembelajaran berbasis Canva ini mengikuti model pengembangan instruksional ADDIE. Proses ini melibatkan seleksi elemen grafis, teks, video, animasi, dan audio, serta pengadaptasian materi pembelajaran, gambar pendukung, latar belakang, dan konsep visual ke dalam media sesuai substansi materi dan prinsip desain vektor. Implementasi media secara konkret dilakukan melalui aplikasi Canva. Prosedur pengembangan media video pembelajaran ini sejalan dengan hasil penelitian (Harida et al., 2023) yang menunjukkan keunggulan media berbasis Canva dalam visualisasi materi yang lebih menarik, integrasi animasi, dan fitur komunitas untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

c. Validitas Penggunaan Media Video pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III MI Datok Sulaiman

Proses validasi dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan rancangan produk melalui tiga aspek: validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan video animasi menggunakan Canva sebagai sarana pendukung guru dalam pembelajaran siklus hidup hewan untuk siswa kelas III SD. Sejalan dengan pandangan (Ristya Widi, 2011), validitas mencerminkan ketepatan instrumen dalam mengukur hal yang dimaksud.

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mendapatkan evaluasi, respons, dan masukan mengenai relevansi serta keakuratan isi materi pembelajaran. Ahli materi menyarankan penyesuaian pertanyaan agar selaras dengan kebutuhan pengembangan media. Validasi oleh ahli bahasa bertujuan mengkaji kelayakan aspek kebahasaan dan dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan validator. Validator ahli media mengevaluasi tampilan visual media video animasi, dan perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan tanggapan mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sukmanasa et al., 2017) bahwa validasi ahli media bertujuan mengumpulkan informasi, kritik, dan masukan untuk menyempurnakan kualitas media.

4. SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan tahapan pengembangan media video pembelajaran menggunakan platform Canva pada materi siklus hidup hewan untuk siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo, dapat disimpulkan bahwa keberadaan media ini memiliki urgensi yang tinggi dalam menunjang proses pembelajaran. Media berbasis animasi tersebut menunjukkan efektivitas yang signifikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep siswa secara lebih optimal, sehingga layak digunakan sebagai alternatif pendukung dalam pembelajaran tematik pada jenjang sekolah dasar.

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini, yang diperoleh dari wawancara dengan pendidik dan data angket siswa, mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional yang berorientasi pada guru cenderung kurang efektif dalam menarik perhatian siswa dan membangkitkan partisipasi aktif. Temuan ini diperkuat oleh hasil data yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa merespons dengan antusias terhadap pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran, yang dinilai menyenangkan, mudah diakses, serta membantu mereka dalam memahami materi secara lebih efektif.

Video pembelajaran yang dirancang ini disusun dengan memperhatikan karakteristik individu peserta didik dan kebutuhan materi ajar, serta diperkaya dengan unsur audio-visual yang atraktif dan narasi yang komunikatif. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang media, materi, dan bahasa, media ini memperoleh skor rata-rata di atas 80%, yang menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan bersama guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mudah dioperasikan, menarik, serta mampu menunjang pembelajaran secara mandiri sesuai dengan ritme belajar masing-masing individu. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Muhson Ali. (2006). Teknik Analisis Kualitatif. *Makal. Tek. Anal. II*, 1–7.
- Ariyanto, A., Fajar Priyayi, D., & Dewi, L. (2018). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) SWASTA SALATIGA. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 9.
- Atmowardoyo, H., Akhiruddin, S. P., & Nurhikmah, H. (2020). *BUKU BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. OSF.
- Ghufron, A., Purbani, W., & Sumardiningasih, S. (2007). Panduan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan dan pembelajaran. *Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY*.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harida, Anas Arfandi, & Hasanah Nur. (2023). PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA DASAR DESAIN GRAFIS PESERTA DIDIK DI SMK. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke-62*, 402–411. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>
- Haryanti, S., & Suwerda, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik pada Mata Kuliah Keselamatan dan Kesehatan Kerja. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 79–88. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v10i1.806>
- Kristanto, A. (2016a). Aplikasi Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Tekpen*, 4(1).
- Kristanto, A. (2016b). DEVELOPMENT OF E –LEARNING IN AUDIO/RADIO MEDIA DEVELOPMENT COURSES. *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology*, 295.
- Maswan, K. M., & Muslimin, K. (2017). Teknologi pendidikan: Penerapan pembelajaran yang sistematis. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal-Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171.
- Ristya Widi, E. (2011). Uji Validitas dan Raliabilitas dalam Penelitian Epidimiologi Kedo teran Gigi. *Stomagtonatic (JKG Unej)*, 8(1).
- Somayana, W. (2020). Pengembangan LKS Berbasis Contextual Teaching And Learning pada Pembelajaran IPA Materi Daur Air Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(4), 479–493. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i4.55>
- Sugiyono. (2009). Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta. In *Cet. Vii*.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. 3(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5-6 tahun berbasis kearifan lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209–221. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>
- Trianto, M. P. (2024). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.