



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI DIALOG INTERAKTIF BERBANTUAN *CANVA* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V UPT SDN 060950 KEC. MEDAN LABUHAN

Aqila Azhar^{1*}, Irsan²

^{1*,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: aqilaazh.25@gmail.com, drirsan@unimed.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4087>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SDN 060950 Kec. Medan Labuhan serta untuk mengetahui kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini didasari oleh permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik, yang dipicu oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton serta minimnya penerapan media yang relevan dengan kebutuhan anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek uji coba terdiri dari 32 peserta didik kelas V-A di UPT SDN 060950 Kec. Medan Labuhan. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, angket praktikalitas pendidik, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong valid, dengan skor validasi ahli materi sebesar 92%, dan ahli media sebesar 95%. Respon pendidik terhadap media menunjukkan tingkat praktikalitas yang tinggi dengan skor sebesar 93%. Sementara itu, hasil tes menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dibuktikan dengan peningkatan skor *post-test* dibandingkan *pre-test* dan memperoleh rata nilai *N-Gain* sebesar 61,3%. Dengan demikian, media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS kelas V SD karena telah terbukti valid, praktis, dan efektif, serta mampu menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Animasi Dialog Interaktif, *Canva*, IPAS, Media Pembelajaran, Model ADDIE, Pengembangan, Perubahan Cuaca

1. PENDAHULUAN

Dalam pendidikan, proses pembelajaran memberikan pengaruh secara langsung pada hasil belajar peserta didik karena proses pembelajaran pada dasarnya terdiri atas rangkaian aktivitas yang dirancang guna memfasilitasi peningkatan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Hasil belajar peserta didik merupakan gambaran dari kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang difasilitasi oleh pendidik, kompetensi yang dimaksud meliputi tiga ranah utama yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif yang saling berkesinambungan (Agusti & Aslam, 2022, h. 5794-5800). Hasil belajar yang berada di bawah standar menunjukkan adanya kendala dalam proses pembelajaran, yang menandakan peserta didik belum sepenuhnya menguasai pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang ditargetkan, sehingga dapat menimbulkan kesulitan dalam pembelajaran selanjutnya. Atas dasar tersebut, hasil belajar dianggap sebagai indikator utama keberhasilan Pendidikan, lantaran mencerminkan efektivitas proses pembelajaran, tingkat pemahaman, serta kemampuan siswa dalam mengimplementasikan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari.

Pada dasarnya, hasil belajar peserta didik tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu semata, melainkan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, baik dari dalam diri maupun dari luar diri. Menurut Chalijah Hasan sebagaimana disampaikan oleh Lestari & Rasto, (2024, h. 2), faktor dari



dalam diri yang berpengaruh terhadap hasil belajar meliputi kondisi fisik individu, seperti kesehatan dan fungsi indera, serta aspek psikologis, seperti kecerdasan, motivasi, bakat, dan minat belajar. Sementara itu, faktor dari luar diri yang berpengaruh terhadap hasil belajar meliputi lingkungan belajar, kondisi sosial, serta faktor instrumental, seperti ketersediaan sarana-prasarana, media pembelajaran, strategi guru, dan kurikulum yang digunakan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar dapat dipandang sebagai tolak ukur utama keberhasilan Pendidikan yang sangat dipengaruhi oleh Paduan faktor internal dan eksternal peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V UPT SDN 060950 Kec. Medan Labuhan, ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar IPAS peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu penyebabnya ialah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Guru umumnya masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama, sementara media tambahan yang dibuat melalui aplikasi *canva* hanya berupa gambar dan tulisan sederhana. Peneliti menemukan adanya kesulitan yang dialami oleh siswa dalam proses belajar, yaitu kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan, sehingga berdampak pada rendahnya nilai yang diperoleh. Pembelajaran IPAS di kelas V UPT SDN 060950 Kec. Medan Labuhan sebagian besar disampaikan melalui ceramah dan pengamatan visual yang terbatas. Materi dalam pembelajaran IPAS, diketahui cenderung abstrak, seperti konsep perubahan cuaca, siklus air, gaya, dan ekosistem yang akan sulit dipahami oleh siswa jika tidak disertai dengan visualisasi yang menarik. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran berlangsung monoton, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Akibatnya, pemahaman konsep yang diajarkan menjadi terbatas dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dari total 32 orang siswa kelas V, terdapat 19 siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 dalam pembelajaran IPAS. Data hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 70	Rendah	19 Siswa	59,38%
2	>70	Tinggi	13 Siswa	40,62%
Jumlah			32 Siswa	100%

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Maka dari itu, diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu menghadirkan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media yang menarik serta mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan media yang lebih inovatif diharapkan peserta didik akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan. Untuk itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* pada mata pelajaran IPAS, karena animasi dialog interaktif dianggap dapat menyajikan konsep secara lebih nyata, menumbuhkan minat belajar siswa, serta merangsang keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang mencakup pesan, individu, dan perangkat tertentu (Hasan dkk., 2021, h. 4). Bentuknya beragam, mulai dari objek nyata seperti buku, video, audio, dan presentasi slide, hingga media interaktif seperti permainan, simulasi, maupun teknologi pendukung lainnya. Semua komponen ini dimanfaatkan untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar agar informasi yang disampaikan guru dapat diterima peserta didik secara lebih efektif dan efisien (Kusuma dkk., 2023, h. 24). Menurut Ramli (2012: 2-3) sebagaimana disampaikan oleh Hasan dkk., (2021, h. 35), media pembelajaran berfungsi membantu guru melaksanakan tugas, merangsang aspek psikologis peserta didik untuk mempercepat pemahaman materi, serta mendukung kelancaran proses belajar mengajar dan peningkatan capaian belajar. Pemilihan media harus memperhatikan tujuan, materi, karakteristik peserta didik, praktis, fleksibel, tahan lama, mudah diakses, dan mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien.

Salah satu bentuk media yang efektif adalah animasi. Animasi adalah bentuk seni yang menghadirkan gerakan pada objek melalui gambar yang diproyeksikan cepat (Melati dkk., 2023, h. 733). Animasi interaktif mengintegrasikan audio dan visual sehingga menarik minat siswa dan



mempermudah pemahaman materi (Rosmiati dkk., 2023, h. 80). Animasi dialog interaktif menambahkan elemen komunikasi melalui teks dan suara sehingga peserta didik dapat terlibat aktif.

Aplikasi *canva* sebagai perangkat lunak desain grafis mempermudah guru membuat animasi dengan cepat dan efektif. Melalui berbagai fitur yang tersedia, memudahkan guru membuat media dengan kreatif dan juga menarik (Mursidah dkk., 2024, h. 730). IPAS sebagai integrasi mata Pelajaran IPA dan IPAS, menekankan pemahaman konsep sains dan sosial, serta interaksi manusia dengan lingkungan. Tujuan utamanya adalah menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengamati, menganalisis, dan merumuskan solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2022, h. 4).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media animasi interaktif. Kristiari dkk., (2023:78-84) menggunakan mengembangkan video animasi menggunakan *canva* pada materi perubahan cuaca untuk siswa kelas III SD, sedangkan Ilmiyah dkk., (2024:4572-4584) mengembangkan video animasi menggunakan *powtoon* untuk materi cerita tentang daerahku pada kelas IV SD. Maharani dkk., (2024:1127-1139) mengembangkan video animasi berbasis *canva* pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas IV SD. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa, sedangkan perbedaannya mencakup materi yang digunakan, kelas yang diteliti, model pengembangan, serta penambahan fitur interaktif yang lebih menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Meskipun media animasi telah terbukti efektif, masih terdapat kekurangan pada ketersediaan media yang sesuai untuk materi IPAS kelas V. Interaktivitas yang dapat meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik masih terbatas. Penelitian yang menilai efektivitas media animasi berbasis *canva* untuk IPAS kelas V juga masih jarang dilakukan. Berdasarkan temuan observasi dan temuan dari penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* pada mata Pelajaran IPAS kelas V UPT SDN 060950 Kec. Medan Labuhan. Media yang dikembangkan akan diuji validitas, kepraktisan dan efektivitasnya sebagai alternatif strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran di kelas agar media yang dikembangkan relevan dengan konteks peserta didik sekolah dasar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V-A UPT SDN 060950 Kec. Medan Labuhan sebanyak 32 orang siswa beserta wali kelas sebagai pendamping sekaligus penilai produk. Instrumen penelitian meliputi wawancara, lembar validasi ahli media, ahli materi dan praktisi pendidik serta tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*). Instrumen ini digunakan untuk menilai kelayakan media, kepraktisan media dan efektivitas media yang dikembangkan. Data akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah masukan validator dan guru, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah skor validasi, angket, serta nilai tes dengan perhitungan *N-Gain Score*.

Adapun rumus *N-Gain Score* menurut Latif (2014) sebagaimana dikutip oleh Kolopita dkk., (2022, h. 4) adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Berikut kriteria keefektifan dari nilai *N-Gain Score* dapat dilihat pada tabel:

Kategori Efektivitas N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
≤ 40	Tidak Efektif



40-55	Cukup Efektif
56-75	Efektif
≥ 76	Sangat Efektif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti berfokus pada identifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan. Analisis difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kebutuhan peserta didik, kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa rendahnya capaian belajar peserta didik dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton serta minimnya penggunaan media visual yang menarik. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar dan mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak, terutama terkait topik perubahan cuaca. Analisis kebutuhan peserta didik mengungkapkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi agar mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman materi. Selain itu, analisis kurikulum memperlihatkan bahwa sekolah telah menerapkan kurikulum Merdeka, namun media pembelajaran yang digunakan belum selaras dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan praktik pembelajaran di kelas. Temuan lain terkait karakteristik peserta didik menegaskan bahwa keberagaman gaya belajar menjadi salah satu faktor penghambat tercapainya hasil belajar yang optimal. Sebagian siswa lebih mudah memahami materi melalui visualisasi, sebagian lainnya secara auditori atau kinestetik namun pembelajaran yang diterapkan belum mampu mengakomodasi keragaman tersebut secara optimal.

Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain, peneliti mulai menyusun rancangan media pembelajaran dengan berlandaskan pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Penyusunan konten dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan tingkat perkembangan kognitif peserta didik sesuai teori *Jean Piaget*. Dalam pengembangan ini, aplikasi *canva* dipilih sebagai platform utama karena menyediakan berbagai fitur untuk menghasilkan animasi dialog interaktif yang menarik secara visual dan relatif mudah digunakan. Media yang dikembangkan berbentuk video animasi dialog interaktif, di mana tokoh animasi berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Elemen visual dalam video dirancang dengan ilustrasi yang konkret, misalnya menampilkan fenomena perubahan cuaca secara jelas, serta dilengkapi narasi suara yang komunikatif untuk membantu penyampaian materi. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami membuat peserta didik lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan. Selain itu, media ini tidak hanya menyajikan materi secara pasif, melainkan juga menyertakan kegiatan interaktif berupa penugasan yang memungkinkan peserta terlibat aktif. Kegiatan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan partisipasi, melatih keterampilan komunikasi, serta memperkuat pemahaman melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, setelah produk awal yaitu media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* selesai dibuat, tahap berikutnya ialah memvalidasi kelayakan produk. Validasi dilakukan oleh tiga pihak, yaitu ahli materi untuk menilai kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, ahli media untuk menilai kualitas tampilan media, dan praktisi pendidik untuk menilai kepraktisan atau kemudahan penggunaan media di lingkungan kelas yang sesungguhnya. Validasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu validasi awal dan revisi. Seluruh proses validasi dilakukan secara sistematis sehingga menjadikan media ini sebagai hasil pengembangan yang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tujuan dari proses ini ialah memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan standar pembelajaran.



Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

No	Tahap Penilaian	Jumlah Persentase Penilaian	Kualifikasi
1	Ahli materi	92%	Sangat Valid
2	Ahli media	95%	Sangat Valid

Hasil validasi setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan dan saran dari validator menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi mencapai 92% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya, penilaian dari ahli media memperoleh 95% dengan kategori “sangat valid”. Melalui hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* dinilai “Sangat Valid”. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, sehingga siap digunakan dalam uji coba di kelas.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada implementasi, media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* yang selesai dikembangkan akan diterapkan ke dalam proses belajar mengajar di kelas yaitu di kelas V-A UPT SDN 060950 Kec. Medan Labuhan. Tahap ini ditujukan untuk mengetahui efektivitas dan kepraktisan dari media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* dengan menguji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam kondisi nyata di kelas. Pada tahap ini, pelaksanaan dimulai dengan pemberian *pre-test* guna mengetahui pemahaman awal dan selanjutnya diberikan *post-test* setelah media diterapkan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Peneliti juga memberikan angket kepraktisan kepada pendidik untuk mengetahui kemudahan penggunaan. Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* memperoleh skor sebesar 93% yang termasuk kategori “sangat praktis”.

Rekapitulasi Ketuntasan Pre-test dan Post-test

Nilai	Jumlah Peserta Didik	
	Pre-test	Post-test
0-20	0	0
21-40	1	0
41-60	13	0
61-80	16	10
81-100	2	22
Tuntas (≥ 70)	12	32
Tidak Tuntas (≤ 70)	20	0
Nilai rata-rata	65	85

Data *pre-test* mencatat nilai rata-rata peserta didik sebesar 65, dengan 20 dari 32 peserta didik belum tuntas, menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih rendah dan banyak belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah media diterapkan, nilai *post-test* mengalami peningkatan signifikan, dengan rata-rata 85, dan seluruh peserta didik dinyatakan tuntas, menandakan adanya perbaikan yang nyata dalam pemahaman materi. Analisis lebih lanjut menggunakan *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 61,31%, termasuk dalam kategori “efektif”, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pasca penerapan, seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai diatas KKM, dengan sebagian besar berada dalam rentang tinggi (81-100), sehingga media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dari proses pengembangan media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva*. Evaluasi difokuskan untuk mengkaji seberapa efektif media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* dalam mendukung proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Evaluasi ini dilakukan melalui validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, maupun praktisi pendidik yang memberikan masukan objektif dan konstruktif. Fungsi dari tahap ini untuk memastikan media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan



canva dapat efektif, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan untuk mengidentifikasi kekurangan serta memberikan umpan balik guna menyempurnakan media tersebut.

Rekapitulasi Hasil Produk

No	Tahap Penilaian	Jumlah Persentase Penilaian	Kualifikasi
1	Ahli materi	92%	Sangat Valid
2	Ahli media	95%	Sangat Valid
3	Praktisi Pendidikan	93%	Sangat Praktis
4	Uji Coba Lapangan (Pengukuran Keefektifan N-Gain)	61,3%	Efektif

Hasil validasi ahli materi setelah revisi menunjukkan nilai 92% dengan kriteria sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media media mencapai 95% dengan kriteria sangat valid. Selain itu, penilaian praktisi pendidik memperoleh 93% yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Dari sisi efektivitas, media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* juga menunjukkan hasil yang signifikan melalui uji coba kepada peserta didik. Berdasarkan evaluasi ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* memenuhi kriteria kualitas yang baik, baik dari sisi materi maupun teknis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* mampu meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik secara signifikan. Media ini memadukan elemen visual, audio, dan dialog interaktif sehingga materi perubahan cuaca, yang sebelumnya sulit dipahami, menjadi lebih mudah diterima oleh peserta didik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Kristiari dkk., (2023), menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *canva* untuk materi perubahan cuaca pada pelajaran IPA efektif meningkatkan hasil belajar siswa, karena desain animasi yang menarik serta narasi audio yang mendukung pemahaman konsep. Selain itu, penelitian oleh Ilmiyah dkk., (2024), menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *powtoon* pada materi “Cerita Tentang Daerahku” sangat layak dan praktis digunakan. Validasi ahli materi memperoleh skor 95%, sedangkan validasi ahli media mencapai 96,8%, keduanya masuk kategori “sangat layak”. Uji kepraktisan media juga memperoleh skor 95%, termasuk kategori “sangat praktis”. Temuan ini mendukung hasil penelitian saat ini, yang menunjukkan media animasi dialog interaktif berbantuan *canva* juga layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Temuan lain yang dilakukan oleh Maharani dkk., (2024), menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan memenuhi standar praktis dan mudah digunakan oleh guru, sehingga memperkuat bukti efektivitas media animasi interaktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas penggunaan media animasi interaktif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Kristiari dkk., (2023), menunjukkan bahwa media video animasi efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa, sementara penelitian oleh Ilmiyah dkk., (2024), memperoleh rata-rata nilai N-Gain 0,73 dengan kategori “tinggi”. Hasil tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini, yang menunjukkan peningkatan signifikan dari pre-test ke post-test setelah penerapan media animasi dialog interaktif berbantuan *canva*.

Secara keseluruhan, penelitian terdahulu memperkuat urgensi pengembangan media animasi dialog interaktif berbantuan *canva*. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, tetapi juga mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional yang monoton. Persamaan utama terletak pada penggunaan animasi interaktif sebagai sarana pembelajaran dan penerapan teknologi berbasis *canva* atau *powtoon*. Perbedaannya meliputi materi yang diangkat, subjek penelitian, dan model pengembangan yang digunakan. Temuan ini menjadi dasar kuat bagi pengembangan media yang mampu mendukung proses belajar mengajar lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.



4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari dua pakar, yakni ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh skor sebesar 92% dan termasuk dalam kategori “layak”. Selain itu, penilaian dari ahli media memperoleh skor sebesar 95% dan termasuk dalam kategori “layak”. Dengan demikian, skor yang diberikan oleh para validator menunjukkan kategori kelayakan yang tinggi dan “sangat valid”.
2. Media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* dinilai sangat praktis oleh praktisi pendidik yang terlibat yaitu wali kelas V-A UPT SDN 060950 Kec. Medan Labuhan. Hasil uji kepraktisan memperoleh skor 95% dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Media yang telah dikembangkan dinilai mampu mendukung keterlibatan peserta didik secara aktif dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi secara efisien. Dengan demikian, media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* tidak hanya layak secara konten dan tampilan, tetapi juga sangat praktis digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* menunjukkan efektivitas yang kuat dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi perubahan cuaca. Hal ini ditunjukkan melalui adanya peningkatan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* setelah peserta didik menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil dari pelaksanaan *pre-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 65. Sementara itu, hasil dari pelaksanaan *post-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 85. Hasil tersebut dinyatakan “tuntas” karena mencapai nilai minimal yaitu 70. Selain itu, hasil *N-Gain* yang diperoleh, nilai rata-rata sebesar 61,3102% dan termasuk dalam kategori “efektif”. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran animasi dialog interaktif berbantuan *canva* pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SDN 060950 Kec. Medan Labuhan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ilmiyah, A. M., Sulistyowati, P., & Yulianti, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Muatan IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8966>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Kristiari, S. P., Cahyadi, F., & Suyitno, S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8102>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, Muh. R., Ratnah, Fitrah, Muh., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lestari, D. D., & Rasto, R. (2024). Peran Motivasi Belajar dalam Memoderasi Pengaruh Whatsapp Group terhadap Hasil Belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 9(1), Article



1. <https://doi.org/10.17509/jpm.v9i1.52308>
- Maharani, S., Rofian, & Sukamto. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), Article 04. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19031>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mursidah, A. D. P., Nurmayanti, & Syamsunir. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 1 Rappang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), Article 04. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17119>
- Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model ADDIE. *Multinetics*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v9i1.5846>