



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTU APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Dhara Atika Putri^{1*}, Suci Rahma Putri², Feby Kharisna³

^{1*,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

*Email: dharaatikaputri28@gmail.com, sucirahmaputri@undhari.ac.id, febykharisna@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4302>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Keterbatasan pemanfaatan media berbasis teknologi digital menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton sehingga kurang mampu menstimulasi motivasi belajar siswa serta berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual, salah satunya melalui inovasi media video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan utama, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil validasi terhadap media pembelajaran video animasi menunjukkan bahwa aspek materi (isi dan bahasa) serta aspek desain memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 94% dengan kategori *sangat valid*. Sementara itu, validasi terhadap modul ajar memperoleh skor rata-rata 84% yang juga termasuk dalam kategori *sangat valid*. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas yang melibatkan praktisi pendidikan dan peserta didik kelas IV menunjukkan nilai rata-rata sebesar 93,69% dengan kategori *sangat praktis*. Adapun hasil uji efektivitas yang diperoleh melalui tes hasil belajar menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 81,15% dengan kategori *sangat efektif*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran; IPAS; Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini telah mengalami transformasi signifikan melalui penerapan Kurikulum Merdeka, sebuah kurikulum yang menekankan fleksibilitas, keberagaman, serta penguatan kompetensi peserta didik. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan ruang bagi peserta didik dalam mendalami konsep-konsep esensial secara lebih mendalam, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Salah satu inovasi penting dalam Kurikulum Merdeka adalah pengintegrasian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran terpadu, yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Integrasi ini bertujuan agar peserta didik memahami keterkaitan antarilmu secara holistik serta mampu menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar akan berjalan lebih efektif apabila guru memiliki kemampuan untuk berinovasi dan berkreasi dalam merancang proses pembelajaran yang bermakna. Dalam konteks kemajuan teknologi yang semakin pesat, guru perlu memanfaatkan berbagai sarana digital sebagai pendukung tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran digital, yang memungkinkan terjadinya pembelajaran interaktif, menarik, dan kontekstual. Media pembelajaran digital berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menyajikan pengalaman belajar yang



melibatkan berbagai aktivitas seperti observasi, eksperimen, tindakan, dan demonstrasi. Melalui media ini, proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam membangun pemahaman. Pendidikan masa sekarang melatih kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan teknologi. Teknologi saat ini membawa banyak perubahan setiap zaman dengan pemanfaatan sistem dalam pengoperasiannya. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Atika Putri and Mutia Deri 2025) Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat kompetensi peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Video animasi merupakan sebuah media yang dapat bergerak menampilkan suatu objek yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sehingga materi yang diperoleh dari media tersebut dapat membantu dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran. Video animasi yang interaktif sebagai sebuah media dalam pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menimbulkan ketertarikan dari diri peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mendapatkan umpan balik yang baik dalam proses pembelajaran (Hader, Kharisna, and Supita 2025) Dengan menggunakan video animasi ini gambar dapat bergerak dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran karena adanya warna dan suara yang menarik. Peserta didik akan mudah paham dan mengingat pelajaran dari media video animasi yang mereka lihat. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook cover (Rizqi Abdillah 2022). Dengan menggunakan canva guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan materi pembelajaran dan bisa membuat peserta didik tertarik terhadap penjelasan yang diberikan.

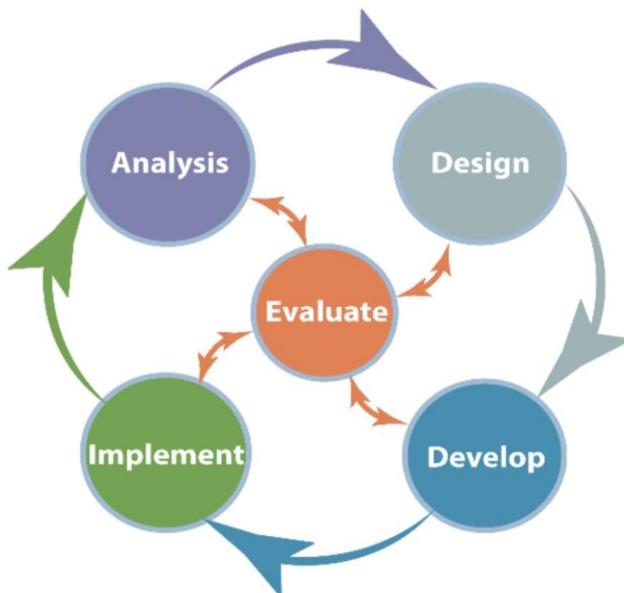
Berdasarkan Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) yang dilakukan selama 4 bulan terhitung dari bulan Agustus-Desember di SD N 01 Padang Laweh sudah menerapkan kurikulum merdeka. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 desember 2024 khususnya di kelas IV Penulis menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya guru belum menggunakan media pembelajaran menarik yang menggunakan teknologi digital hal ini menyebabkan peserta didik cepat bosan dan mengantuk ketika belajar. Guru hanya menggunakan media cetak seperti buku paket yang menyebabkan peserta didik sulit memahami materi pembelajaran yang dijelaskan. Beberapa peserta didik kurang tertarik belajar IPAS karna guru sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan yang ada disekolah, solusinya yaitu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik. media pembelajaran merupakan perantara untuk mempermudah peserta didik menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru sekolah dasar untuk mempelajari dan menggunakan media yang menarik untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media video animasi berbantu aplikasi canva.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah. Peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu Aplikasi Canva Pada Mata Pembelajaran IPAS Kelas IV Disekolah Dasar”. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mendukung peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas. Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sika (Siti Nurjanah and Sumarmi 2020). Media merupakan alat bantu pembelajar dan alat penyalur dalam mengajar serta dapat membantu menumbuhkan imajinasi peserta didik dalam proses pembelajaran. media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar (Premana et al. 2022).



2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memproduksi produk atau meningkatkan produk yang sudah ada. Model yang digunakan yaitu model ADDIE yang merupakan ADDIE sebagai suatu model untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Menurut Januszewski dan Molenda dalam (Kharisma and Amini 2023a) Model pengembangan ADDIE untuk merancang sistem pembelajaran menggunakan pendekatan sistem. Inti dari pendekatan sistem ini adalah membagi proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa langkah, menyusun langkah-langkah tersebut dalam urutan yang logis, dan kemudian menggunakan keluaran setiap langkah sebagai masukan untuk langkah berikutnya.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE adalah model yang digunakan oleh peneliti. Dikarnakan penelitian pengembangan sering menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dengan tujuan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*):

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik dan analisis materi:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi secara mendalam kebutuhan pembelajaran baik dari sisi pendidik maupun peserta didik kelas IV sekolah dasar. Proses analisis dilakukan melalui wawancara terstruktur dengan guru dan beberapa peserta didik sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dan pengolahan data yang telah dilakukan, peneliti menemukan sejumlah temuan penting yang



merefleksikan karakteristik peserta didik di kelas IV. Secara umum, peserta didik menunjukkan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pembelajaran serta memiliki kecenderungan untuk tertarik pada stimulus visual yang menarik dan berwarna. Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang bersifat monoton dan minim visualisasi berpotensi menurunkan minat belajar siswa, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik tersebut.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai profil, kemampuan, serta kecenderungan belajar peserta didik kelas IV. Analisis ini dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pendidik guna menggali informasi terkait aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Berdasarkan hasil observasi langsung dan analisis data karakteristik peserta didik kelas IV UPT SDN 01 Padang Laweh yang berjumlah 13 orang, diperoleh gambaran umum mengenai variasi kemampuan belajar, gaya belajar, serta tingkat motivasi siswa. Informasi ini menjadi dasar penting dalam merancang media dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

c. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami secara mendalam strategi implementasi materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Analisis dilakukan melalui wawancara terarah dengan pendidik guna memperoleh informasi mengenai kesesuaian materi ajar, tingkat kompleksitas konsep, serta kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami topik-topik tertentu. Berdasarkan hasil analisis dan kajian yang telah dilakukan, peneliti menetapkan bahwa materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran berupa **video animasi interaktif** adalah materi IPAS pada elemen Pemahaman IPAS Bab 6 Fase B. Pemilihan materi ini didasarkan pada relevansinya dengan capaian pembelajaran yang diharapkan, potensi penerapan pendekatan kontekstual, serta kemampuannya untuk divisualisasikan melalui media digital yang menarik dan edukatif.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap design (perancangan) merupakan kelanjutan dari proses analisis yang bertujuan untuk merancang konsep dan rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta analisis materi IPAS pada elemen *Pemahaman IPAS* Bab 6 Fase B Kurikulum Merdeka, tahap ini difokuskan pada perancangan media pembelajaran digital berupa video animasi interaktif yang sesuai dengan profil peserta didik kelas IV UPT SDN 01 Padang Laweh. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal yang mencakup tujuan pembelajaran, alur penyajian materi, skenario visual, dan desain tampilan media. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kemampuan berpikir ilmiah dan pemahaman konseptual peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka.

Desain media disusun dengan mempertimbangkan hasil analisis karakteristik peserta didik yang menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap stimulus visual yang menarik dan berwarna. Oleh karena itu, elemen grafis, animasi, dan narasi suara dirancang agar mampu menarik perhatian peserta didik sekaligus memperkuat



pemahaman konsep. Selain itu, rancangan video animasi juga menekankan pada penerapan prinsip multimedia learning, seperti keseimbangan antara teks, gambar, dan audio, serta penghindaran beban kognitif berlebih. Selanjutnya, peneliti menyusun alur cerita (*Storyboard*) sebagai panduan visualisasi materi yang akan dituangkan dalam video animasi. *Storyboard* ini menggambarkan urutan penyajian adegan, dialog naratif, ilustrasi, serta integrasi elemen interaktif yang mendukung pembelajaran aktif. Dengan demikian, tahap *design* berfungsi sebagai fondasi utama bagi proses pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran IPAS sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Gambar 2. Rancangan Media

NO	RANCANGAN	KETERANGAN
1		Merancang Cover depan video animasi dan tokohnya
2		Pada bagian ini mengenalkan karakter animasi yang sesuai
3		Ditahap ini yaitu memembuat tujuan pembelajaran
4		Masuk tahap materi lanjut sampai tahap akhir dan disimpan dalam bentuk MP4.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)



Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap pengembangan (*Development*). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi Canva yang valid, menarik, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada peserta didik kelas IV. Pada tahap ini, rancangan konseptual yang telah disusun pada tahap *design* diimplementasikan menjadi produk nyata dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional, estetika visual, serta kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran. Untuk memastikan kelayakan dan validitas media yang dikembangkan, dilakukan **proses** validasi oleh para ahli yang meliputi tiga aspek utama, yaitu: (1) validasi kegrafikan, untuk menilai aspek tampilan, warna, tipografi, dan daya tarik visual; (2) validasi materi, untuk meninjau kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran serta kebenaran konsep ilmiah; dan (3) validasi bahasa, guna menilai kejelasan, ketepatan, dan keterpahaman bahasa yang digunakan dalam video animasi.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, diperoleh nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Secara rinci, hasil validasi pada setiap aspek menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh rata-rata 94% dengan rincian penilaian 97% dan 91%; aspek bahasa memperoleh rata-rata 98% dengan rincian 96% dan 100%; sedangkan aspek kegrafikan memperoleh rata-rata 90% dengan rincian 92% dan 88%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata validasi sebesar 94% mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, baik dari segi isi, bahasa, maupun tampilan visual, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan tahapan penting dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV UPT SDN 01 Padang Laweh. Tujuan utama dari pelaksanaan tahap implementasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan praktis dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas, diperoleh data dari dua sumber, yaitu pendidik dan peserta didik. Respon guru kelas IV menunjukkan nilai praktikalitas sebesar 94,23%, sedangkan respon peserta didik kelas IV memperoleh nilai 92,75%. Secara keseluruhan, rata-rata tingkat praktikalitas mencapai 93,69%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan mudah digunakan, efisien dalam penerapan, serta dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi IPAS secara lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak diimplementasikan dengan beberapa revisi minor sesuai saran dari pendidik.

Selanjutnya, untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran, dilakukan uji hasil belajar terhadap 13 peserta didik setelah menggunakan media video animasi tersebut. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh data bahwa sebanyak 11 peserta didik (85%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 2 peserta didik (15%) belum mencapai kriteria ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video



animasi berbasis Canva tergolong dalam kategori “Sangat Efektif” untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini bertujuan untuk menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran, mulai dari tahap analisis hingga implementasi, guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif, yaitu dengan meninjau hasil pada setiap tahap pengembangan serta menilai kualitas akhir media yang telah diuji cobakan. Pada tahap analisis, evaluasi difokuskan pada identifikasi kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran berbasis digital yang bersifat interaktif dan menarik secara visual, karena media semacam ini mampu meningkatkan motivasi dan perhatian mereka selama proses pembelajaran IPAS.

Selanjutnya, pada tahap perancangan (*design*), evaluasi dilakukan dengan cara meninjau kembali rancangan awal media pembelajaran agar selaras dengan tujuan pembelajaran, capaian kompetensi, serta karakteristik peserta didik kelas IV. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan hasil masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, untuk memastikan kesesuaian isi dan tampilan media dengan prinsip desain pembelajaran yang baik. Pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan uji validasi oleh para ahli yang meliputi aspek materi, media, bahasa, modul, serta instrumen penilaian (kisi-kisi soal). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan memperoleh kategori “Sangat Valid” dan dinyatakan layak digunakan, meskipun disarankan adanya perbaikan minor sesuai rekomendasi validator. Sementara itu, pada tahap implementasi (*implementation*), media pembelajaran diuji cobakan secara langsung kepada peserta didik kelas IV UPT SDN 01 Padang Laweh yang berjumlah 13 orang siswa. Berdasarkan hasil angket respon dari pendidik dan peserta didik, diperoleh temuan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, mudah digunakan dalam proses belajar, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Dengan demikian, hasil keseluruhan tahap evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif, sehingga layak diimplementasikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran IPAS dalam mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media ini merupakan salah satu bentuk inovasi bahan ajar yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam dan menyenangkan. Media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi Canva ini dikembangkan dengan tujuan untuk menunjang proses pembelajaran yang interaktif, menarik, serta relevan dengan karakteristik peserta didik yang cenderung tertarik pada tampilan visual dinamis dan berwarna. Uji coba media pembelajaran dilaksanakan di kelas IV UPT SDN 01



Padang Laweh dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 orang, yang dilakukan pada bulan Mei 2025. Proses uji coba ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media melalui pengukuran aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Tahap akhir dari model pengembangan ADDIE, yaitu tahap evaluasi (evaluation), dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari penilaian formatif peserta didik. Evaluasi ini mencakup analisis terhadap hasil validasi ahli, respon pengguna (guru dan peserta didik), serta capaian hasil belajar setelah penggunaan media. Berdasarkan analisis tersebut, media pembelajaran video animasi yang dikembangkan terbukti memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi, sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

1. Validasi Media Pembelajaran Animasi

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva dilakukan sebagai upaya untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran digital yang valid, menarik, dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Proses validasi menjadi tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran karena berfungsi untuk menilai kualitas rancangan produk yang telah dikembangkan. Menurut (Hapsari and Zulherman 2021) validasi media merupakan proses penilaian terhadap rancangan produk oleh para ahli yang memiliki kompetensi dan pengalaman di bidangnya. Tujuan utama dari proses ini adalah untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran sekaligus mengidentifikasi potensi kelemahan yang perlu diperbaiki agar produk dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, hasil validasi media video animasi berbasis Canva memperoleh skor rata-rata sebesar 86%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas yang mencakup ketepatan isi, kejelasan penyajian, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Validasi dalam konteks ini diartikan sebagai tingkat ketepatan dan kecermatan suatu instrumen atau media dalam mengukur dan menyampaikan konsep yang hendak diajarkan. Penilaian validitas dilakukan melalui dua aspek utama, yaitu kelayakan materi dan kelayakan media, untuk memastikan bahwa konten pembelajaran yang disajikan sesuai dengan standar kurikulum dan prinsip pedagogis yang berlaku.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek materi, bahasa, dan kegrafikan, media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dikategorikan “sangat valid”. Hal ini disebabkan oleh penggunaan teknologi digital yang mampu menarik perhatian peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan (Sari and Yatri 2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berperan penting sebagai fasilitas pendukung pendidikan modern, karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara fleksibel-baik secara online maupun offline. Menurut (Kharisna and Amini 2023b) Bahan ajar yang baik harus sesuai dengan PUEBI karena akan memudahkan orang lain yang membaca bahan ajar tersebut untuk memahaminya.

Media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan materi pembelajaran IPAS. Sebagaimana dijelaskan (Retno Fatmawati and Ramli 2018) media pembelajaran berbasis video merupakan bentuk penyajian materi yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan konsep, prinsip, serta prosedur secara lebih konkret dan menarik. Melalui integrasi dua saluran sensorik utama manusia, yakni penglihatan (*visual*) dan pendengaran (*auditorial*) pembelajaran berbasis video atau animasi mampu meningkatkan pemahaman, retensi, dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, pengembangan media video animasi berbasis Canva ini dinilai efektif sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.



2. Praktikalitas Media Pembelajaran Animasi

Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan juga melalui tahap uji kepraktisan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mudah digunakan dan memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru sebagai pengguna langsung media melalui lembar praktikalitas guru yang berfungsi menilai kemudahan, kenyamanan, serta efektivitas media dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Secara konseptual, kepraktisan dapat diartikan sebagai tingkat kemudahan suatu media digunakan oleh pendidik dan peserta didik tanpa memerlukan usaha atau penyesuaian yang berlebihan. Dengan demikian, media pembelajaran dikatakan **praktis** apabila terdapat kesesuaian antara harapan pengguna dan hasil penerapan di lapangan, serta mampu digunakan secara efisien dalam berbagai situasi pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik, yang menilai media tersebut mudah digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayati and , Langlang Handayani 2020) yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Kinemaster secara keseluruhan berada pada kategori praktis. Hal tersebut didukung oleh data angket respon guru dengan tingkat kepraktisan sebesar 3,5 (kategori praktis) dan respon peserta didik sebesar 3,57 (kategori sangat praktis). Temuan tersebut memperkuat bahwa media berbasis video memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang efisien dan menyenangkan.

Lebih lanjut, hasil uji kepraktisan pada media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu menumbuhkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik, karena siswa dapat belajar secara fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah. Temuan ini didukung oleh (Pratiwi and Puspito Hapsari 2020) yang menyatakan bahwa keunggulan utama media video animasi terletak pada kemampuannya menarik perhatian dan meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui tampilan visual yang dinamis dan menarik. Media ini juga dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena menggabungkan unsur visual, narasi, dan konsep secara terpadu sehingga mempermudah siswa memahami materi yang bersifat abstrak.

Selain itu, keunggulan lain dari media video animasi ini meliputi penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa, serta penyajian konsep pembelajaran yang dikemas secara kontekstual. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang memperkuat pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Secara teknis, video animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak yang disusun secara berurutan dan diberi efek tertentu sehingga menghasilkan tampilan visual yang realistik dan menarik (Ponza, Jampel, and Sudarma 2018). Objek animasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati yang diolah dengan perpaduan warna, teks pendukung, dan efek audio sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan imersif. Kombinasi unsur audio-visual ini menjadikan media video animasi sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik di sekolah dasar.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Animasi

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian belajar. Media pembelajaran video animasi dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran. Sejalan dengan (Ponza et al. 2018) Hasil uji efektivitas pengembangan media video animasi pembelajaran terhadap prestasi belajar Tematik siswa, diketahui bahwa video animasi pembelajaran ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.



Berdasarkan hasil uji efektifitas media pembelajaran video animasi dikatakan efektif karna siswa termotivasi untuk belajar. Sejalan dengan penelitian oleh (Khairani, Sutisna, and Suyanto 2019) juga mengutarakan bahwasannya motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui video pembelajaran serta dibutuhkan adanya peningkatan kualitas video pembelajaran terhadap karakteristik dan kualifikasi video, terutama waktu pelajaran jarak jauh atau daring saat ini. Sejalan dengan pendapat musyaffa dalam (Kharisna, Wulandari, and Darniyanti 2025) menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran digital media mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Tenaga pendidik harus menggunakan kemajuan teknologi yang ada dan terus berinovasi atau melakukan pembaharuan dalam menyulurkan mata pembelajaran terhadap siswa.

Media video sangat efektif karna menjadikan guru kreatif dalam membuat media pembelajaran yang berbasis digital. Hal ini sejalan dengan (Sari and Yatri 2023) dimana video animasi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mudah dimengerti untuk siswa serta lebih mudah mengingat dan menangkap makna gambar yang ditampilkan. Sejalan dengan itu Sejalan dengan itu, video adalah media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran karena kaya akan informasi dan dapat sampai secara langsung kehadapan peserta didik (Agustien, Umamah, and Sumarno 2018).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan melalui tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) secara sistematis dan terukur. Proses pengembangan yang dilakukan melibatkan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kajian terhadap materi dan media, sehingga produk yang dihasilkan relevan dengan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memperoleh kategori “sangat valid” dengan rata-rata skor kevalidan mencapai 94%, mencakup aspek materi, bahasa, dan kegrafikan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas yang melibatkan guru dan peserta didik menunjukkan rata-rata skor 93,69% dengan kategori “sangat praktis”, yang berarti media ini mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Dari hasil uji efektivitas, diperoleh data bahwa 85% peserta didik mencapai ketuntasan belajar, yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Keberhasilan ini disebabkan oleh kemampuan media video animasi dalam menyajikan materi secara visual dan auditif sehingga mempermudah pemahaman konsep, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interaktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai sarana bantu dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi peserta didik, tetapi juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, Relis, Nurul Umamah, and S. Sumarno. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS.” *Jurnal Edukasi* 5(1):19. doi:10.19184/jukasi.v5i1.8010.
- Atika Putri, Dhara, and Vivi Mutia Deri. 2025. “Development of Interactive Learning Media Using Canva Application in IPAS Subject for Grade V at SDN 16 Sitiung.” *TOFEDU: The Future of Education Journal* 4:Page. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>.



Hader, Antik Estika, Feby Kharisna, and Wera Supita. 2025. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS STEM UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS." 11:2477–5673.

Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(4):2384–94. doi:10.31004/basicedu.v5i4.1237.

Khairani, Miftahul, Sutisna Sutisna, and Slamet Suyanto. 2019. "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *JURNAL BIOLOKUS* 2(1):158. doi:10.30821/biolokus.v2i1.442.

Kharisna, Feby, and Risda Amini. 2023a. "Project Based Learning Based E-Book Kvisoft Flipbook Maker for Grade V Elementary School." 11(1):24–33. doi:10.23887/jjpsd.v11i1.60867.

Kharisna, Feby, and Risda Amini. 2023b. "Validity of Kvisoft Flipbook Maker-Assisted PjBL-Based E-Books for Elementary Schools." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2):1809–17. doi:10.31004/obsesi.v7i2.4205.

Kharisna, Feby, Novi Wulandari, and Yulia Darniyanti. 2025. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SDN 08 Timpeh." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 252–60. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6542>.

Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti , Langlang Handayani. 2020. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu.." *Jurnal Basicedu* 5(5):3(2), 524–32.

Ponza, Putu Jerry Radita, I. Nyoman Jampel, and I. Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6(1):9–19.

Pratiwi, Brillianing, and Kusnindyah Puspito Hapsari. 2020. "Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4(2):282. doi:10.23887/jisd.v4i2.24238.

Premana, Agzytia, Akhmad Pandhu Wijaya, Robert Rizki Yono, and Stifada Nurul Hayati. 2022. "Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game." *Tekinfo: Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika* 23(2):66–75. doi:10.37817/tekinfo.v23i2.2597.

Retno Fatmawati, Dwi, and Murni Ramli. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Siswa Melalui Action Research Dengan Fokus Tindakan Think Pair Share Increasing The Argumentative Skill of Students through Action Research With Focus An Action of Think Pair Share." 15:253–59.

Rizqi Abdillah. 2022. "'Canva' Sebagai Media Pembelajaran Terkini Pengganti Power Point." *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam* 14(1):29–41. doi:10.62490/latahzan.v14i1.320.



Sari, Hanny Rahma, and Ika Yatri. 2023. "Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2(3):159–66. doi:10.56916/ejip.v2i3.381.

Siti Nurjanah, and Sumarmi. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas Iv Di Mi Al Busyro." *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education* 2(1):31–42. doi:10.51675/jp.v2i1.85.