

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
DI SD MUHAMMADIYAH BUMIAYU**

Siti Khoeriyah¹, Yuni Suprapto²

^{1,2}Universitas Peradaban, Brebes, Indonesia

e-mail: sitikhoeriyah468@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keaktifan dan rendahnya nilai rata-rata siswa pada pelajaran IPAS yaitu 59,64. Berdasarkan hasil data nilai dari 28 siswa, terdapat 8 siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 dan lainnya mendapat nilai dibawah KTTP. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Bumiayu. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan metode *ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji *paired samples statistics*, dan uji *paired samples test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis canva dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada uji normalitas memperoleh hasil $\text{Sig. pretest } 0,053 > 0,05$ sedangkan nilai $\text{Sig. posttest } 0,279 > 0,05$. Maka H diterima dan dinyatakan berdistribusi normal. Uji *paired samples statistics* diperoleh rata-rata pre-test 59.7143 sedangkan post-test 87.6071, artinya terdapat peningkatan 32% setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva. Uji *paired samples test* berdasarkan nilai $\text{Sig.(2-tailed) } 0,000 < 0,05$, maka H ditolak dan H diterima, artinya ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva siswa kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis canva ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Video Animasi, Canva, Keaktifan, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membangun kemajuan suatu bangsa. Semakin baik kualitas pendidikan yang diterapkan, semakin besar pula peluang bagi suatu bangsa untuk maju dalam berbagai bidang kehidupan (Wedyawati dkk, 2024: 975). Dalam suatu proses pembelajaran yang inovatif diperlukannya media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar

memudahkan guru dalam proses mengajar yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis canva.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang membahas tentang fenomena alam dan berbagai proses yang terjadi di dalamnya. Dalam mata pelajaran IPAS siswa tidak hanya mempelajari tentang lingkungan alam saja, tetapi juga mempelajari tentang pengelolaan terhadap lingkungan sosial sekitar dalam bentuk kesatuan. Dalam suatu proses pembelajaran berlangsung banyak aspek yang harus diperhatikan seperti keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu, ditemukan beberapa masalah diantaranya: hasil belajar peserta didik yang rendah, kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan mengenai jenis media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan belajar jarang sesuai dengan pembelajaran, hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan membuat peserta didik menjadi cepat bosan. Hal tersebut diperkuat data Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) semester ganjil kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu. Jika dilihat dari nilai ASAS kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), nilai rata-rata ASAS hanya 59,64 dari nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 70. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum capaian akademik siswa dalam mata pelajaran IPAS masih berada di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data yang diperoleh yaitu 8 siswa yang tuntas KKM sedangkan 20 lainnya belum tuntas dari keseluruhan 28 siswa.

Hal ini berkaitan dengan pendapat yang mengemukakan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya keaktifan siswa adalah minat, cara belajar siswa, motivasi, dampingan orang tua, lingkungan sekitar, dan kesehatan siswa (Salo, 2023: 17). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal yang berasal dari diri siswa berupa faktor kesehatan, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal berasal dari faktor keluarga, sekolah dan masyarakat (Salsabila dan Puspitasari, 2020: 284). Hasil belajar digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan apakah peserta didik perlu mengikuti program perbaikan, program

pengayaan atau langsung melanjutkan ke program pengajaran berikutnya (Syarah dan Suprapto, 2023: 282).

Dengan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, memperkuat daya ingat, meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dampak dari penggunaan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa terlihat dari peningkatan pemahaman materi. Ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, mereka cenderung lebih memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Hasil belajar bertujuan untuk melihat perkembangan belajar siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajarinya. Dengan menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran, siswa akan tertarik dan tidak akan mudah bosan karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Asnawati dan Sutiah menunjukkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Asnawati dan Sutiah, 2023:71), kemudian penelitian yang sudah dilakukan oleh Fitralova dkk dengan hasil penelitian bahwa media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat di simpulkan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif (Fitralova dkk, 2024).

Penelitian ini secara khusus mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Bumiayu. Video ini berisi rangkaian animasi yang dikembangkan dan dirancang sendiri oleh peneliti, dengan mempertimbangkan aspek visual, estetika, dan daya tarik agar mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Setiap elemen dalam video, mulai dari karakter, latar, hingga transisi animasi, dibuat semenarik mungkin untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berbeda dari media pembelajaran konvensional. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, memperkuat daya ingat, meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, baik dalam diskusi maupun menjawab pertanyaan dan peserta didik mengalami peningkatan pada hasil belajar secara signifikan. Dengan demikian siswa bukan hanya meningkat keaktifannya pada saat proses pembelajaran saja melainkan juga mendapatkan hasil belajar yang tinggi.

Landasan Teori

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Saputra dkk, 2024: 192). Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara terstruktur, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Saleh, 2023:6). Media digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan dengan tujuan yang dicapai adalah berhasilnya proses belajar mengajar (Fitralova dkk, 2024). Oleh karena itu seorang guru harus bisa menyesuaikan media pembelajaran dengan perkembangan zaman.

Video animasi adalah penggabungan antara media audio dan visual yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar dapat memahami materi pelajaran yang sulit dan video animasi dapat menampilkan materi seacara detail (Agustiningrum dkk, 2023). Video animasi yaitu media yang dapat dilihat dan didengar, menampilkan gambar yang tampak bergerak, menciptakan sesuatu yang berwarna bagi peserta didik, dan dapat menarik perhatian pada suatu topik (Saputra dkk, 2024: 193). Video animasi adalah media berbasis audio visual yang mana di dalamnya berisikan gambar animasi yang dapat bergerak serta terdapat audio sesuai karakter animasi (Komara dkk, 2022: 319).

Aplikasi canva merupakan platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah (Beku dkk, 2023: 142). Media *canva* juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik, *canva* juga memudahkan peserta

didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan (Rahmawati dan Nurafni, 2024). Aplikasi *canva* yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi template dan fitur-fitur yang di desain agar tercipta hasil yang menarik. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang mempunyai berbagai macam template atau desain yang ingin di buat (Asnawati dan Sutiah, 2023: 66)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan metode *ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji *paired samples statistics*, dan uji *paired samples test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu yang berada di Kecamatan Bumiayu, Kabupaten Brebes. Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *canva*. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian R&D yang memiliki tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Hasil dari adanya pengembangan media pembelajaran video animasi ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari langkah-langkah *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) yang dijabarkan dalam penjelasan berikut ini:

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan pada 25 November 2024 dengan memulai observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu untuk mendapatkan informasi awal mengenai kendala pembelajaran yang ada. Wawancara dilakukan kepada guru kelas mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sementara observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung saat kegiatan belajar mengajar.

2. Hasil Desain (*Design*)

Tahap desain ini memuat tujuan pembelajaran yang akan menjadi tolak ukur perancangan media video animasi yang akan dikembangkan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain ialah:

a. Merumuskan Materi Pembelajaran

Sebelum membuat dan mengembangkan media pembelajaran, peneliti harus menentukan materi yang akan dikaji terlebih dahulu. Peneliti harus melakukan analisis materi dengan tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat sesuai. Peneliti memilih materi di Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Penulis juga merancang modul ajar yang akan digunakan ketika uji coba produk pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu dengan modul ajar, maka pembelajaran akan lebih terstruktur sehingga mampu mengefektifkan proses belajar.

b. Menyesuaikan Materi dengan Media

Pemilihan media berdasarkan analisis kurikulum yang diterapkan di sekolah terutama pada kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu. Kurikulum yang digunakan ialah kurikulum merdeka berdasarkan pada kebutuhan maupun karakteristik peserta didik. Setelah adanya penyesuaian peneliti merancang desain yang akan disajikan bersama materi dengan menggunakan video animasi. Sumber yang digunakan dalam pengembangan media ialah buku pegangan siswa kelas IV Mata Pelajaran IPAS dari kemendikbud, referensi Google maupun YouTube. Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal disesuaikan dengan sebaik mungkin dan dikemas dalam media pembelajaran video animasi berbasis *canva*.

c. Pembuatan Media

Pembuatan produk ini dilakukan oleh peneliti pada diawali dengan mendesain video pembelajaran sesuai dengan judul tujuan penelitian yaitu media pembelajaran video animasi berbasis *canva* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *canva* secara online melalui laptop dan handphone.

Pada tahap perencanaan media pembelajaran video animasi ini dibuat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan yaitu IPAS Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal yang dikemas dalam media video animasi dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Maka dalam tahap desain, peneliti merancang instrument kelayakan untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran IPAS dan juga angket peserta didik untuk mengetahui respon yang mereka berikan terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Peneliti membuat video pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik penilaian di sekolah dasar, menggunakan aplikasi *canva* sebagai media pada konsep materi pembelajaran. Aspek yang dikembangkan dalam video pembelajaran diantaranya berkaitan dengan:

a. Pembuatan Produk

1) Pembukaan

Tampilan awal video atau sampul yang berguna untuk menarik perhatian siswa. Desain tampilan awal menyesuaikan dengan beberapa *template* yang disediakan dalam aplikasi *canva*.

2) Tujuan Pembelajaran

Tampilan video tujuan pembelajaran berisikan materi IPAS yang akan dipelajari. Desain tampilan dibuat menggunakan animasi dan teks yang ada di aplikasi *canva*.

3) Isi Materi

Tampilan isi materi dalam video pembelajaran ini dikembangkan dalam indikator yang telah ditetapkan meliputi materi IPAS Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Desain tampilan dibuat menggunakan animasi dan teks yang ada di aplikasi *canva*.

4) Penutup

Tampilan penutup video pembelajaran IPAS menggunakan template, teks dan animasi berjalan yang terdapat di *canva*. Hasil rancangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik yang telah dibuat kemudian diunggah di chanel YouTube dan dapat dijadikan sebuah produk berupa video pembelajaran.

b. Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli dilakukan pada bulan Mei 2025, media pembelajaran video animasi berbasis *canva* yang sudah dibuat kemudian divalidasi. Tahap validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan memperoleh saran tambahan mengenai media yang dikembangkan melalui angket.

1) Validasi Ahli Media

Pada tahap validasi ahli media telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli media yang pertama ialah AME01 selaku dosen Teknik Informatika, validator ahli media yang kedua ialah AME02 selaku dosen Teknik Informatika.

Tabel 1. Hasil Analisis Validator Media

| Validator | Jumlah Jawaban Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|---------------|---------------------|---------------|--------------|---------------------|
| Validator 1 | 58 | 60 | 96,6% | Sangat Valid |
| Validator 2 | 59 | 60 | 98,3% | Sangat Valid |
| Jumlah | 117 | 120 | 97,5% | Sangat Valid |

2) Validasi Ahli Materi

Pada tahap validasi ahli materi telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli materi yang pertama ialah AMA01 selaku dosen IPAS, validator ahli materi yang kedua ialah AMA02 selaku dosen IPAS.

Tabel 2. Hasil Analisis Validator Materi

| Validator | Jumlah Jawaban Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|---------------|---------------------|---------------|--------------|---------------------|
| Validator 1 | 57 | 60 | 95% | Sangat Valid |
| Validator 2 | 43 | 60 | 71,6% | Valid |
| Jumlah | 100 | 120 | 83,3% | Sangat Valid |

3) Validasi Ahli Bahasa

Pada tahap validasi ahli bahasa telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli bahasa yang pertama ialah AB01 selaku dosen pendidikan Bahasa Indonesia, validator ahli bahasa yang kedua ialah AB02 selaku dosen pendidikan Bahasa Indonesia.

Tabel 3. Hasil Analisis Validator Bahasa

| Validator | Jumlah Jawaban Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|---------------|---------------------|---------------|--------------|---------------------|
| Validator 1 | 53 | 60 | 88,3% | Sangat Valid |
| Validator 2 | 58 | 60 | 96,6% | Sangat Valid |
| Jumlah | 111 | 120 | 92,5% | Sangat Valid |

4) Validasi Ahli Pembelajaran IPAS

Pada tahap validasi ahli pembelajaran IPAS telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli pembelajaran IPAS ialah APS selaku guru kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu.

Tabel 4. Hasil Analisis Validator Pembelajaran IPAS

| Validator | Jumlah Jawaban Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|-----------|---------------------|---------------|------------|--------------|
| Validator | 54 | 60 | 90% | Sangat Valid |
| Jumlah | 54 | 60 | 90% | Sangat Valid |

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah implementasi atau dikenal dengan istilah penerapan media untuk melaksanakan uji coba produk media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal di kelas IV SD Muhammadiyah Bumiayu. Dengan adanya media yang sudah memperoleh validasi dari para ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran IPAS maka media dinyatakan layak dan dapat diuji cobakan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan beberapa kali dengan tatap muka, di awal pertemuan peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran IPAS yang pada saat itu diisi oleh guru kelas IV. Kedua, peneliti melakukan uji coba produk video animasi pada mata pelajaran IPAS di dalam kelas melalui dua kali uji coba dengan perbandingan skala yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Uji coba media ini dilakukan secara langsung diruang kelas IV dengan kondisi tertib dan juga lancar. Selama pembelajaran siswa mengamati video animasi dengan baik dan juga memberikan tanggapan berupa pertanyaan dimana hal ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang disajikan.

Pengimplementasian media dilaksanakan di dalam kelas dan diamati oleh peserta didik. Implementasi tersebut memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah sehingga pengimplementasiannya dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran video animasi menjelaskan materi pada Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Pada penerapan media hari pertama dalam proses evaluasi penggerjaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berjalan dengan

lancar. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, salah satunya adalah kesulitan dalam mengatur peserta didik yang mengakibatkan suasana kelas kurang kondusif. Namun, dengan penyesuaian dan pengelolaan yang tepat, proses pembelajaran tetap dapat berlangsung efektif. Peneliti dan peserta didik dapat beradaptasi dengan baik, dan LKPD dapat menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif peserta didik.

Penerapan media pada hari kedua dalam proses evaluasi pengerjaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berlangsung dengan lancar dan menunjukkan peningkatan dibandingkan hari sebelumnya. Meskipun demikian, masih terdapat salah satu peserta didik yang sulit diatur dan cenderung mengganggu suasana kelas, sehingga mempengaruhi tingkat kekondusifan. Namun, dengan strategi pengelolaan kelas yang lebih terarah dan perhatian khusus kepada peserta didik tersebut, proses pembelajaran tetap dapat berjalan efektif. Peneliti berhasil mempertahankan fokus dan antusiasme mayoritas peserta didik, sehingga LKPD dapat berfungsi dengan baik sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif. Evaluasi hari kedua ini memberikan gambaran yang lebih jelas tentang dinamika kelas dan kebutuhan individual peserta didik.

Penerapan media pada hari ketiga dalam proses evaluasi pengerjaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berlangsung dengan sangat lancar dan efektif, tidak ada halangan yang muncul selama proses pembelajaran, sehingga evaluasi dapat berjalan sesuai rencana. Peserta didik menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif yang tinggi dalam mengerjakan LKPD, dan peneliti dapat memantau kemajuan belajar dengan lebih akurat. Dengan suasana kelas yang kondusif dan terarah, proses evaluasi pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik secara signifikan. Setelah melakukan implementasi dengan memberikan media pembelajaran video animasi berbasis canva, sehingga peneliti bisa mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Selanjutnya, media pembelajaran juga sudah dinyatakan layak oleh validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli

pembelajaran IPAS. Selain itu, berdasarkan hasil implementasi kepada siswa diketahui bahwa media pembelajaran video animasi berbasis canva dengan hasil praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan media pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi tiga kriteria berikut ini, yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. (1) Kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* ini telah melewati proses validasi oleh beberapa ahli yaitu: ahli media memperoleh 97,5%, ahli materi memperoleh 83,3%, ahli bahasa memperoleh 92,5% dan ahli pembelajaran IPAS memperoleh 90%. Hasil keseluruhan validasi produk ini menyatakan media ini sudah valid atau layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. (2) Kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* ini dilihat dari hasil angket respon peserta didik dengan hasil 92,5% dengan kategori “Sangat Praktis” Hasil keseluruhan angket ini menyatakan bahwa media ini praktis untuk diterapkan dengan mudah dalam kegiatan belajar mengajar. (3) Hasil keefektifan dilihat dari persentase hasil *pre-test* dan *post-test* sebelum menerapkan media pembelajaran video dan setelah menerapkan media pembelajaran video animasi terdapat peningkatan 32%. Kemudian dilakukan dengan perhitungan uji t yang mendapat hasil 0,00 maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *canva* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Dikatakan demikian karena nilai *Sig* tersebut kurang dari 0,05 yaitu $0,00 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. L. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596–1605.<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi

- Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72.
- Fitralova, N., Disurya, R., & Tanzimah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Saintifik Pada Materi Mengenal Keragaman Budaya Sekitar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 13698–13705.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316–326.
- Qondias, D., Beku, V. Y., Ngadha, C., Ndek, F. S., & Noge, M. D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 141–148.
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849.
- Salo, E. S. (2023). Analisis Faktor Penyebab Siswa Kurang Aktif Dalam Pembelajaran Kelas IV SD Negeri 06 Sesean. *Prosiding Universitas Kristen Indonesia Toraja*, 3(2), 13-18.
- Salsabila, A., & Puspitasari, S. (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(2), 278–288.
- Saputra, R., Novitasari, A., & Novita, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dan Perubahannya di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 191–200.
- Syarah, S., & Suprapto, Y. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Colour Board Terhadap Hasil Belajar Materi Pembagian Siswa Kelas 4 SDN Kaliwadas 03, 1, 277–286.
- Wedyawati, N., Febriani, V., & Warkintin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 975–985.