



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

Oleh:

**Ica Amellya<sup>1</sup>, Dhara Atika Putri<sup>2</sup>, Suci Rahma Putri<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
[ichaamelia3112@gmail.com](mailto:ichaamelia3112@gmail.com), [dharaatikaputri@gmail.com](mailto:dharaatikaputri@gmail.com), [sucirahmaputri@undhari.ac.id](mailto:sucirahmaputri@undhari.ac.id),

### **Abstrak**

Pendidikan ini dilatar belakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Kurangnya alat bantu yang berbasis teknologi digital membuat pembelajaran kurang menggugah siswa untuk belajar dan berdampak pada pemahaman materi. Untuk itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih kreatif, salah satunya melalui pembuatan media pembelajaran video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and Development*). Model pengembangan yang dikembangkan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Hasil validasi media pembelajaran video animasi yang dihasilkan memperoleh nilai validasi materi (isi dan bahasa), design dengan rata-rata nilai 94% dikategorikan sangat valid, dan validasi modul ajar dengan rata-rata nilai 84% dikategorikan sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh praktisi pendidik dan peserta didik kelas IV memperoleh nilai 93,69% dikategorikan sangat praktis, hasil uji efektivitas berupa tes hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik kelas IV memperoleh nilai 81,15% dikategorikan sangat efektif.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video Animasi, Canva, IPAS.

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana pembelajaran akan lebih optimal agar peserta didik memiliki waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dikurikulum merdeka ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial sudah digabungkan menjadi satu mata pembelajaran yaitu pembelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS di SD akan mudah dipahami jika guru kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Pada saat ini perkembangan teknologi yang semakin canggih merupakan sarana untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang dibuat dengan teknologi yaitu media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital meningkatkan motivasi peserta didik serta membuat materi lebih mudah dipahami karena pembelajaran menggunakan kegiatan berupa observasi, tindakan, demonstrasi, dan lain-lain. Pembelajaran menjaditerpusat sehingga tujuan, metode pembelajaran lebih beragam dan menjadikan peserta didik lebih aktif.

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.

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. 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.

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 sikap(Siti Nurjanah & 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).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana atau saluran yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang akan dikirim, sehingga mampu membantu memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

Menurut Satrianawati (Isti et al., 2020) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut.

- a) Siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.
  - b) Siswa lebih mudah memahami konsep materi.
  - c) Siswa memiliki waktu yang lebih banyak dalam proses belajar karena sifat media mudah di ulang.
- Seiring dengan perkembang pendapat diatas didukung oleh Kemp & Dayton (Istiqlal, 2018) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik merupakan salah satu manfaat dari media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran dan membuat pembelajaran terasa lebih aktif.komunikasi dalam proses pembelajaran tidak semata-mata berasal dari komunikasi verbal melainkan dapat menggunakan media. , selain itu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Video animasi ini merupakan media pembelajaran audio visual (video) yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan proses belajar mengajar. Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek

dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistik dan menarik(Mashuri & Budiyono, 2020). Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Penggunaan media video animasi dapat membantu konsep materi yang abstrak(Sari & Yatri, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah suatu bentuk konten yang berupa audiovisual yang menggunakan teknik animasi untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik. Video animasi ini adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

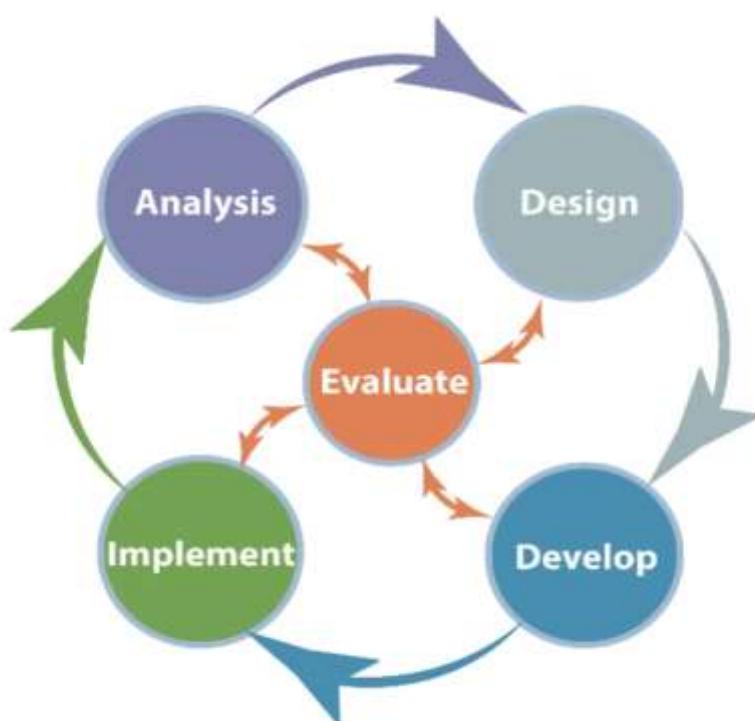
Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran.Canva adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamphlet,grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook 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 pendapat menurut para ahli dapat disimpulkan canva adalah sebuah aplikasi desain online yang dapat membantu guru membuat media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital sehingga memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran.

## 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.

**Gambar 1 Gambar Model 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

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 (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi.

##### a. Analisis kebutuhan

Dalam tahapan analisis kebutuhan ini, bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pendidik dan peserta didik kelas IV. Dengan cara dilakukan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Bukti wawancara dilampirkan pada lampiran 1 dan 2 hal 70-72. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti menemukan permasalahan yaitu rata- rata setiap peserta didik dalam satu kelas cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, peserta didik gemar melihat sesuatu yang menarik dan berwarna.

##### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dalam tahap analisis karakteristik peserta didik tujuannya yaitu untuk mengetahui karakter dari setiap peserta didik kelas IV. Dengan cara dilakukan wawancara kepada pendidik mengenai karakter dari setiap peserta didiknya. Bukti wawancara dilampirkan pada lampiran 3 hal 73. Berdasarkan hasil observasi dan analisis karakteristik peserta didik kelas IV UPT SDN 01 Padang Laweh yang berjumlah 13 orang.

##### c. Analisis Materi

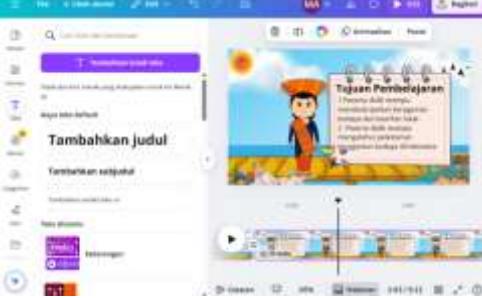
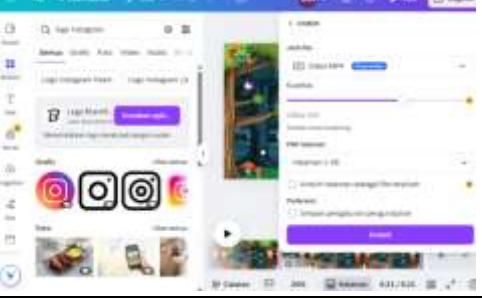
Dalam analisis materi bertujuan untuk mengtahui cara mengimplementasikan materi IPAS. Dengan cara dilakukan wawancara terhadap pendidik. Bukti wawancara dilampirkan pada lampiran 4 hal 74. Berdasarkan hasil analisis yang dipilih peneliti untuk dikembangkan dalam media pembelajaran video animasi ini adalah materi pembelajaran IPAS pada Elemen pemahaman IPAS bab 6 fase B dalam Kurikulum Merdeka.

#### 2. Tahap Design

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran video animasi menggunakan canva untuk digunakan di SD N 01 Padang Laweh dengan rincian sebagai berikut:

##### a. Hasil perancangan video animasi

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.

b. Hasil perancangan instrument

1) Lembar instrument validasi

Hasil perancangan instrument Aspek kelayakan isi yaitu penyajian materi bersifat aktif yaitu mendorong keaktifan peserta didik dalam pembelajaran baik fisik, mental, intelektual maupun emosional kemudian media video animasi memudahkan peserta didik dalam berinteraksi dengan materi yang diberikan

2) Lembar instrument praktikalitas

Pada hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek penilaian yang akan dinilai oleh parkitis. Lembar praktikalitas di rancang berupa angket yang akan diisi oleh guru sebagai uji coba perorangan dengan indikator pertanyaan media video animasi menyajikan informasi yang sesuai deskripsi muatan pembelajaran, penampilan video animasi yang menarik dan bewarna dapat tersampaikan dengan baik uji coba soal sebanyak 13 orang siswa kelas IV dengan indikator pertanyaan pembelajaran dengan menggunakan video animasi yang menarik.

3) Lembar instrument efektifitas

Pada tahap ini peneliti menggunakan lembar efektivitas berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan efektif atau tidak ketika digunakan pada saat proses pembelajaran.

### 3.Tahap Development

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*Development*). Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan video animasi berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS yang valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun validasi yang telah dilakukan berupa validasi kegrafikan, validasi materi, validasi Bahasa.

**a. Validasi Media Video Animasi**

Aspek	V1	V2	Rata-rata	Keterangan
Materi	97%	91%	94%	Sangat Valid
Bahasa	96%	100%	98%	Sangat Valid
Kegrafikan	92%	88%	90%	Sangat Valid
Rata-rata		94%	Sangat Valid	

Berdasarkan diatas dapat disimpulkan dari hasil uji validasi media video animasi yang telah di validasi oleh validator dengan rincian sebagai berikut: Validasi media video animasi mendapatkan hasil 94%. Validasi bahasa mendapatkan hasil 98%. Validasi kegrafikan mendapatkan hasil 90%. Dengan demikian hasil validasi materi,bahasa dan kegrafikan mendapat rata-rata 94% dikategorikan sangat valid, maka dari itu media pembelajaran video animasi dapat di uji cobakan kepada peserta didik.

**b. Validasi Modul Ajar dan Soal**

Aspek	V1	V2	Rata-rata	Keterangan
Modul	84%	84%	84%	Sangat Valid
Soal	81%	84%	92%	Sangat Valid
Rata-rata		83%	Sangat Valid	

Berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan dari hasil uji validasi modul ajar dan soal yang telah di validasi oleh validator dengan rincian sebagai berikut : Validasi modul ajar mendapatkan hasil 84%. Validasi kisi-kisi soal dan soal mendapatkan hasil 92%. Dengan demikian hasil validasi modul ajar dan soal mendapat rata-rata 83% dikategorikan sangat valid. maka dari itu modul ajar dan soal pada materi indonesiaku kaya budaya pada media pembelajaran video animasi dapat di gunakan pada peserta didik.

Ada beberapa saran dari validator sehingga peneliti harus merevisi dan memperbaiki media pembelajaran video animasi yang peneliti buat sesuai dengan saran dari validator. Adapun hasil revisi yang dilakukan bisa dilihat pada tabel berikut:

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Materi		

Modul	KEGIATAN PEMBELAJARAN			
	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Lain	Aspek lain	Rata-rata
	<p><b>Kegiatan Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memandu pelajaran dengan mengajak siswa, memberi pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa.</li> <li>2. Pemahaman dalam materi diberikan dengan penjelasan.</li> <li>3. Tidak ada kesulitan bagi mahasiswa dalam mengikuti pelajaran.</li> <li>4. Guru memberikan apresiasi terhadap sikap baik mahasiswa dalam mengikuti pelajaran.</li> <li>5. Guru memberikan tanda penghargaan bagi mahasiswa yang aktif berpartisipasi.</li> <li>6. Guru memberikan pertimbangan penting kepada mahasiswa.</li> <li>7. Pemahaman dan pengetahuan yang diberikan oleh guru cukup baik.</li> <li>8. Pertanyaan diajukan oleh guru cukup relevan dengan materi pelajaran.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Kegiatan 2 (Tulis)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tugas yang pasti, jelas dan relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>2. Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik.</li> <li>3. Guru memberikan tugas yang relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>4. Material tugas yang diberikan oleh guru lengkap dan relevan.</li> <li>5. Guru memberikan tugas yang mudah untuk dilakukan.</li> <li>6. Guru memberikan tugas yang relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>7. Guru memberikan tugas yang relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>8. Guru memberikan tugas yang relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>9. Guru memberikan tugas yang relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>10. Guru memberikan tugas yang relevan dengan materi pelajaran.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penyinggahan (Tulis)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dapat menulis hasilnya dengan baik.</li> <li>2. Siswa memberikan jawaban yang benar dan relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>3. Siswa memberikan jawaban yang benar dan relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>4. Siswa memberikan jawaban yang benar dan relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>5. Siswa memberikan jawaban yang benar dan relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>6. Siswa memberikan jawaban yang benar dan relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>7. Siswa memberikan jawaban yang benar dan relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>8. Siswa memberikan jawaban yang benar dan relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>9. Siswa memberikan jawaban yang benar dan relevan dengan materi pelajaran.</li> <li>10. Siswa memberikan jawaban yang benar dan relevan dengan materi pelajaran.</li> </ul>			1,77 (sehr)
	MODEL PEMBELAJARAN	MODEL PEMBELAJARAN		
	1. Metod pembelajaran : Cooperative Learning	1. Metod pembelajaran : PJBL (Project Based Learning)		

Berdasarkan hasil saran dan perbaikan dari validator yaitu:

Validator materi memberikan saran untuk menambahkan nama media social dibagian video animasi. Validator modul memberikan dua saran. Saran yang pertama pada bagian kegiatan harus dibuat tabel supaya jelas dan saran yang kedua yaitu pada model pembelajaran harus diubah. Peneliti sudah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang validator berikan.

#### 4. Tahap Implementation

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan implementasi untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Tujuan dilakukannya tahap implementasi adalah untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran video animasi yang peneliti buat dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

##### a. Data Uji Praktikalitas

###### 1. Praktikalitas respon pendidik dan peserta didik

No	Praktis	Penilaian	Kategori
1	Guru kelas IV	94,23%	Sangat praktis
2	Peserta didik kelas IV	92,75%	Sangat praktis
Rata-rata		93,69%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil Uji Praktikalitas Respon pendidik dan peserta didik dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar aspek dari video animasi yang dikembangkan layak diuji coba dengan revisi sesuai saran. Pada uji praktikalitas pendidik mendapatkan hasil 94,23% dan respon peserta didik mendapatkan hasil 93,69% yang dikategorikan sangat praktis.

###### 2. Data Hasil Uji Efektifitas

No.	Kriteria	Jumlah Siswa	Hasil
1.	Siswa Tuntas	11	$E = \frac{11}{13} \times 100\% \\ E = 85\%$
2.	Siswa Tidak Tuntas	2	$E = \frac{2}{13} \times 100\% \\ E = 15\%$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa dari 13 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 11 peserta didik dengan hasil 85% kriteria siswa tuntas. Kemudian siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang peserta didik sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi masuk dalam kategori sangat efektif untuk digunakan oleh siswa SDN 01 Padang Laweh dalam proses pembelajaran.

## 5.Tahap Evaluasi

Adapun tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan mulai dari tahap pertama yaitu analisis. Pada tahap ini peneliti telah mengevaluasi kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang berbasis digital dimana pembelajaran tersebut sangat menarik bagi mereka. Selanjutnya pada tahap perancangan ,evaluasi dilakukan dengan meninjau kembali rancangan awal media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli meida,materi dan bahasa.

Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan uji validasi oleh ahli materi,media,bahasa,modul,dan kisi-kisi soal. Evaluasi menunjukkan bahwa media dinilai sangat valid dan layak untuk dipergunakan dengan beberapa perbaikan. Pada tahap implementasi media pembelajaran diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa media tersebut bias dikatakan praktis melalui angkes respon pendidik dan peserta didik. Kemudian peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media video animasi dikelas IV yang berjumlah 13 peserta didik.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan Pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS untuk kelas IV sekolah dasar merupakan salah satu bahan ajar yang dapat mempermudah peserta didik memhami materi dalam proses pembelajaran. Bahan ajar video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi canva ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran agae peserta didik lebih tertarik. Diuji cobakan video animasi menggunakan aplikasi canva dan telah dilaksanakan di kelas IV SD 01 Padang Laweh dengan jumlah peserta didik 13 orang pada bulan Mei 2025. Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi (*Evaluation*) hasil dari tahan ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis nilai formatif peserta didik kelas IV SD 01 Padang Laweh. Pada tahap ini dilakukan dengan mnganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan,kepraktisan,dan efektifan.

### 1. Kevalidasi Media Pembelajaran Video Animasi

Pengembangan video animasi dilakukan dalam rangka menunjang proses pembelajaran digital berbasis canva yang valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Hapsari & Zulherman, 2021)Validasi media merupakan proses untuk menilai rancangan produk oleh para ahli yang berpengalaman. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dan mengetahui kelemahan dari media tersebut. Pada penelitian ini validasi media mendapatkan skor rata-rata 86% yang menunjukkan bahwa media video animasi ini ‘sangat valid’. Validasi adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak diukur. Mengatakan untuk menentukan apakah lembar validitas tersebut sudah memiliki validitas rasional atau belum, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu dari segi kelayakan materi dan dari segi kelayakan media.

Berdasarkan hasil penilaian aspek materi, bahasa dan kegrafikan media pembelajaran video animasi dikategorikan”sangat valid” hal ini dikarnakan media video menggunakan teknologi digital yang membuat peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Hal ini sejalan dengan (Sari & Yatri, 2023)yang menyatakan bahwa teknologi digital harus digunakan dalam pembelajaran sebagai fasilitas untuk menunjang pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik serta pembelajaran dapat diulang kembali karena media dapat digunakan secara online maupun offline.

Media video animasi yang dibuat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian (Fatmawati et al., 2018). media pembelajaran berbasis video merupakan media yang menyajikan materi dengan unsur audio dan visual yang berisi konsep, prinsip, prosedur, untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi memiliki keberhasilan lebih tinggi karena mampu masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga.

## 2. Praktikalitas Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran video animasi juga diuji kepraktisan penggunaan media pembelajaran video animasi tersebut. Kepraktisan media pembelajaran video animasi ini dinilai oleh guru menggunakan lembar praktikalitas untuk guru. Praktis adalah mudah dan senang memakainya, dapat diartikan bahwa praktikalitas dikatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penelitian. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) Praktikalitas video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster secara keseluruhan pada kategori praktis. Hal ini terlihat dari hasil angket respon guru yang mengajarmenggunakan video pembelajaranyang telah dikembangkan dengan tingkat kepraktisan mencapai 3,5 pada kategori praktis, dan angket respon peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tingkat kepraktisan 3,57 pada kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil kepraktisan keterlaksanaan media pembelajaran video animasi yaitu karna video animasi membuat siswa antusias untuk belajar karna siswa dapat belajar dirumah. Pratiwi & Hapsari (2020) mengungkapkan bahwasannya keunggulan video animasi yakni video animasi dijadikan opsi sarana bantu tenaga pendidik dalam meningkatkan antusiasme siswa yang timbul melalui tampilan pada video animasi yang menarik. Opsi video animasi ini juga dinilai bersifat efektif dalam aktivitas pembelajaran khususnya materi IPAS. Selain keunggulan yang disebutkan diatas, terdapat pula keunggulan lainnya meliputi penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh murid serta konsep pembelajaran yang dikemas dengan video animasi yang dapat mempermudah siswa menafsirkan mata pelajaran yang ada.

Media video animasi Animasi ini terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistik dan menarik (Ponza et al., 2018). Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Animasi tampak menarik dengan pemanfaatan warna dan tulisan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan dengan bantuan audio-suara.

## 3. Efektifitas Media Pembelajaran Video 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 et al., (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. Tenaga pendidik harus menggunakan kemajuan teknologi yang ada dan terus berinovasi atau melakukan pembaharuan dalam menyalurkan mata pembelajaran terhadap siswa.

Media video sangat efektif karna menjadikan guru kreatif dalam membuat media pembelajaran yang berbasis digital. Hal ini sejalan dengan (Sari & 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 et al., 2018).

#### 4. DAFTAR PUSTAKA

- Siti Nurjanah, & 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. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.85>
- Premania, A., Wijaya, A. P., Yono, R. R., & Hayati, S. N. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. *Tekinfo: Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika*, 23(2), 66–75. <https://doi.org/10.37817/tekinfo.v23i2.2597>
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Istiqbal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Rizqi Abdillah. (2022). “Canva” Sebagai Media Pembelajaran Terkini Pengganti Power Point. *Latahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 29–41. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v14i1.320>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.