
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 107405 SEI ROTAN

Anna Fadillah¹

¹Universitas Negeri Medan

Email: annanasution24@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan canva pada materi pentingnya air bagi tubuh kita, serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektivannya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Depelopment atau R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dikembangkan menggunakan bantuan canva dan diuji di kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan. Hasil validasi oleh tiga validator ahli (media, materi dan praktisi pendidikan) menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh persentase sebesar 95,45% dan tergolong sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan rata-rata N-Gain Score Keaktifan belajar peserta didik sebesar 79,68%, yang termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan canva ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi pentingnya air bagi tubuh kita.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva, ADDIE, Pentingnya Air Bagi Tubuh.

***Abstract:** The purpose of this research is to develop a canva-assisted animation video-based learning media on the importance of water for our bodies, as well as to determine the level of validity, practicality, and effectiveness. This research is a research and depelopment (Research and Depelopment or R&D) using the ADDIE model that has been modified by Sugiyono, which consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was developed using the help of Canva and tested in grade IV of SD Negeri 107405 Sei Rotan. The validation results by three expert validators (media, materials and educational practitioners) showed a validity rate of 94% with a very valid category. The practicality test by teachers obtained a percentage of 95,45% and was classified as very practical. The effectiveness test showed an average N-Gain Score of Student learning activity of 79,68%, which is included in the effective category. Thus, this Canva-assisted animated video-based learning media is feasible and effective ini learning the importance of water for our bodies.*

***Keywords:** Learning Media, Animated Videos, Canva, ADDIE, The Importance Of Water For The Body.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi ini memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Kebutuhan global menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi demi peningkatan kualitasnya. Dimasa yang akan datang, teknologi akan memainkan peran yang semakin penting dalam mendukung kemajuan pendidikan. Salah satu media yang efektif dalam hal ini adalah video animasi, yang dapat menyampaikan materi dengan memainkan peran penglihatan dan menarik. Hal ini pada gilirannya dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.

Teknologi ini bukan hanya sekedar alat pendukung, melainkan menjadi komponen utama dalam mendorong keberhasilan pendidikan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi informasi yang tepat dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memperkuat daya saing ditingkat global (Merrisa Monoaerfa., 2021. h. 1086).

Penggunaan media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Namun, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran disekolah masih banyak tergolong rendah. Kualitas ini sering turun karena minat dan motivasi belajar siswa menurun, yang pada gilirannya berdampak buruk pada hasil belajar mereka (Anisatun Hidayatullah dkk., 2023, h. 944). Dalam konteks ini, diperlukan inovasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi minat dan prestasi belajar peserta didik

Pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan penguasaan empat keterampilan berbahasa yang terdapat dalam setiap materi. Keterampilan tersebut meliputi, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Ketiga aspek yang saling berkaitan ini mendukung pengembangan kompetensi berbahasa, yaitu: Bahasa (untuk meningkatkan kemampuan berbahasa); Sastra (untuk memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); Berpikir (secara kritis, kreatif, dan imajinatif). Diharapkan bahwa peserta didik akan memiliki kemampuan literasi. (Eka Sofia Agustina., 2022. h. 5). Pembelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa menjadi lebih kreatif, meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka, dan lebih mampu berkolaborasi. Hal

ini mendorong mereka menjadi pribadi yang optimis. Memiliki pemahaman yang mendalam dan menyampaikan isi pikiran beserta keberanian untuk menyampaikan gagasan agar dipahami oleh orang yang membutuhkan penguasaan Bahasa Indonesia yang baik. Keterampilan ini dibutuhkan peserta didik untuk menjalani kehidupan di abad ke-21 ini. Namun untuk menghadapi tantangan abad ke-21, siswa harus memiliki keterampilan ini. Namun, keterampilan abad ke-21 ini akan membawa siswa ke arena kompetensi global, sehingga siswa harus mengembangkan identitasnya sebagai warga dunia. Selain itu, siswa harus diperkuat harus diperkuat sebagai warga negara Indonesia yang menganut nilai—nilai Pancasila melalui pendidikan bahasa Indonesia.

Beberapa pilihan alat mengajar yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah video pembelajaran. Kehadiran video sebagai alat peraga membantu peserta didik dalam menyimak materi, karena video dapat menampilkan visual berupa gambar, animasi, serta audio yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret. Penggunaan video pembelajaran dapat menambah motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka menghubungkan konsep abstrak dengan contoh dunia nyata. Selain itu, karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses penerimaan informasi, video ini mampu menambah daya ingat pelajar. Dalam mengembangkan video pembelajaran, khususnya video animasi, perlu diperhatikan kesesuaian materi dengan capaian yang ingin dituju. Maka dari itu, video tersebut tidak hanya menarik secara penglihatan, namun juga bisa membantu dalam mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Menurut Kurnia dan Titin (2023, h. 4), memakai software canva menawarkan kesederhanaan bagi pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan menggunakan keahlian dan kreativitas teknologi. Media pembelajaran berbasis canva juga dapat mengurangi waktu guru dalam merancang materi pembelajaran dan memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi. Desain dari aplikasi canva mampu menambah daya tarik peserta didik dalam proses belajar melalui pengajian bahan ajar yang bervariasi. Biasanya desain video animasi banyak digunakan oleh pendidik untuk menerangkan materi yang efektif menarik perhatian peserta didik.

Video animasi adalah sebuah tayangan yang menyerupai film yang terdiri dari atas gambar dan suara, dirancang supaya lebih menarik. Gerakan antar frame dalam waktu tertentu bikin gambar keliatan bergerak, didukung oleh suara seperti dialog yang mendukung pergerakan itu. (Ani Nurani Andrasari dkk, 2022:79). Terkait dalam kelebihan dalam penggunaan alat pembantu

pembelajaran video animasi pada kegiatan belajar mengajar tematik tema pahlawanku adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan kejutan dalam setiap scene video
2. Menambah daya imajinasi anak dan mengerti isi dari materi tersebut
3. Memfasilitasi anak memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan.
4. Bisa digunakan kapan saja.
5. Bentuk gambar dan video lagu dimedia memiliki keunikan didalamnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru kelas IV SDN 107405 Sei Rotan, menghadapi masalah dalam mengkomunikasikan. peneliti melihat adanya kesulitan yang dialami guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Adanya permasalahan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

Pertama, kesulitan bagi guru untuk menentukan model, metode, strategi, dan pendekatan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Masalah ini terjadi karena beberapa faktor, seperti keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, kurangnya pelatihan workshop tentang media digital. Selain itu guru juga mungkin kesulitan menyesuaikan media dengan kebutuhan karakteristik siswa yang beragam, sehingga model pembelajaran yang dipilih cenderung dan monoton.

Kedua, kurangnya keterampilan guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Banyak guru masih mengandalkan buku teks atau gambar statis, sementara siswa zaman sekarang lebih tertarik pada media interaktif seperti seperti video animasi dan simulasi. Dan juga, tidak banyak terdapat alat peraga yang membantu pembelajaran lokal yang dikembangkan khusus untuk materi kesehatan dasar seperti pentingnya air bagi tubuh.

Ketiga, banyak anak yang kurang aktif atau kurang berminat terhadap pembelajaran yang mereka ikuti. Hal ini terjadi karena penyampaian materi kurang kontekstual atau kurang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Jika pembelajaran hanya bersifat teoritis tanpa praktik nyata atau contoh konkret, siswa sulit memahami dan mengaitkan manfaat air dengan kesehatan tubuh mereka. Selain itu bisa juga karena kurangnya aktivitas belajar yang melibatkan eksperimen atau pengamatan langsung. Siswa saat ini lebih terbiasa dengan media interaktif, sehingga buku cetak atau gambar biasa terasa kurang menarik dan membosankan didalam proses pembelajaran.

Keterlibatan emosi dan stimulasi visual dari media tradisional juga lebih rendah dibandingkan media digital, sehingga motivasi belajar siswa berkurang.

Maka perlu upaya media pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Salah satu alternatifnya adalah pembelajaran bahasa Indonesia dikemas dalam media video animasi berbantuan canva. Salah satu cara untuk membantu guru menampilkan gambaran bahan ajar yang kompleks secara materi serta tidak mudah dipakai secara nyata kepada siswa melalui video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi canva.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 107405 Sei Rotan ”.

Identifikasi Masalah

Diawal proses penelitian, peneliti mengidentifikasi masalah, Oleh sebab itu dengan memberikan penjelasan tentang masalah yang ditemukan, peneliti melaksanakan penemuan masalah. Penjelasan latar belakang tersebut menjelaskan ada beberapa masalah-masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

Terdapat kesulitan yang dialami pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran digital dan memilih model pembelajaran yang bervariasi.

Masih terbatasnya media pembelajaran yang menarik terkait materi pentingnya air bagi tubuh kita.

Rendahnya semangat pelajar mengikuti pembelajaran dengan buku dan media gambar sebagai alat yang membantu kegiatan belajar mengajar.

Kurangnya kemampuan siswa kelas IV dalam memahami materi tentang pentingnya air bagi tubuh kita.

Batasan Masalah

Berdasarkan pada penelitian ini, maka perlunya untuk membatasi permasalahan supaya riset ini lebih terarah. Maka ahli memfokuskan masalah dan pada media ini dikembangkan dalam bentuk video animasi berbantuan Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 107405 Sei Rotan.

Rumusan Masalah

Dalam penjelasan batasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi berbantuan canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 107405 Sei Rotan yang telah dikembangkan?
2. Bagaimana kepraktisan dari media pembelajaran video animasi berbantuan canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 107405 Sei Rotan yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana keefektifan dari media pembelajaran video animasi berbantuan canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 107405 Sei Rotan yang telah dikembangkan?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneltian untuk penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan canva yang dikembangkan oleh validator ahli materi dan ahli media ini valid untuk dikembangkan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan video animasi berbantuan canva pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 107405 Sei Rotan yang telah dikembangkan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan canva pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SDN 107405 Sei Rotan yang telah dikembangkan.

Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan membantu pembelajaran Bahasa Indonesia dimasa depan. Sehubungan dengan tujuan penelitian ini, keuntungan yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan ini dalah sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

Dengan menggunakan video animasi sebagai alat pendukung pembelajaran dalam proses KBM, hasil yang diinginkan adalah dapat bermanfaat bagi mereka yang ingin memperluas pengetahuan dan wawasan mereka didunia pendidikan.

1. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi didalam dunia pendidikan.

a. Bagi Siswa

Pengembangan media video animasi ini memiliki tujuan agar dapat menambah pemahaman dan rasa ingin belajar, rasa ingin tahu siswa dalam didalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Data yang diperoleh dari penelitian semoga menjadi informasi untuk pendidik yang ingin meningkatkan mutu pembelajaran dan bisa membuat peserta didik termotivasi dengan dikembangkannya media pembelajaran animasi video tersebut.

c. Bagi Sekolah

Data yang diperoleh dari penelitian diharapkan bisa memberikan masukan yang baik terhadap mutu pendidikan dengan alat pendukung pembelajaran yang mampu membuat semangat bagi anak didik dan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan video animasi keren yang dibuat dengan Canva ini bisa menciptakan proses belajar jadi lebih asyik dan menyenangkan dan lebih banyak lagi dalam mengembangkan media pembelajaran. Dan bagi peneliti semoga menjadi pengalaman dalam menulis karya ilmiah.

Bagi Peneliti lainnya

Diharapkan dari pelaksanaan studi ini bisa dipakai sebagai pengarah dalam kegiatan mengajar disekolah dan penelitiannya lainnya.

METODE PENELITIAN

1. Jenis penelitian

Studi ini menerapkan jenis penelitian Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. R&D adalah jenis penelitian yang dapat menghubungkan penelitian dasar dan penelitian terapan adalah penelitian pengembangan. Proses pengembangan produk dikenal sebagai penelitian dan pengembangan. Dalam bidang ini dimulai dari identifikasi masalah yang membutuhkan solusi

melalui pengembangan produk tertentu. Menurut Ibrahim, dkk (2018, h. 154) bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode untuk mengembangkan dan pendekatan penelitian yang sistematis.

Berdasarkan penjelasan diatas diambil kesimpulan bahwa R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan suatu produk untuk melakukan uji validitas dan menentukan apakah produk tersebut layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Riset ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 107405 Sei rotan yang berada di Jl. Pendidikan III, hutan, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Waktu penelitian observasi ini dilaksanakan pada awal bulan Januari semester Genap Tahun ajaran 2024/2025.

3. Prosedur dan Rancangan penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan dan manfaat tertentu. Riset ini mengadopsi model penelitian dan pengembangan atau sering disebut research and development (R&D).

satu model yang sering digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi tahapan berikut:

4. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV yang berjumlah 23 orang SDN 107405 Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Provinsi Sumatera Utara, dan validator ahli media, materi yang terdiri dari beberapa dosen di UNIMED yang memiliki kompetensi dalam menilai kevalidan media pembelajaran didalamnya, serta ahli praktisi pendidikan. Media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan canva untuk mengajar bahasa indonesia adalah objek pada penelitian ini.

A. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah bagian penting dalam desain penelitian, karena setelah judul karya ilmiah disetujui, peneliti dapat segera memulai pengumpulan data.

1. Teknik Tes

Teknik tes adalah metode pengukuran yang dimaksudkan untuk mengevaluasi kemampuan, pengetahuan, atau keterampilan seseorang melalui serangkaian pertanyaan, pernyataan, atau

tugas tertentu. Tes ini dapat diklasifikasikan kedalam berbagai jenis, seperti tes prestasi belajar yang bertujuan untuk mengukur tingkat pencapaian akademik, tes penguasaan yang menilai tingkat penguasaan materi tertentu, tes bakat yang dirancang untuk mengidentifikasi potensi atau kemampuan alami seseorang, serta tes diagnostik yang berfungsi untuk menganalisis kekuatan dan kelemahan individu dalam suatu bidang tertentu. Dalam penelitian ini tes diberikan sebelum dan sesudah treatment atau disebut juga dengan pree-test dan post-test.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Menurut Hardani (2020, h. 124) observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas atau kejadian yang sedang berlangsung. Metode ini dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis utama, yaitu: observasi partisipatif dimana peneliti terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati mengetahui keberadaan peneliti dan tujuan pengamatannya, serta observasi tidak terstruktur, yang dilakukan tanpa panduan atau format baku, sehingga memberikan fleksibilitas untuk mencatat berbagai aspek yang muncul secara spontan selama proses pengamatan berlangsung.

Penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung dilapangan untuk mengumpulkan data yang relevan dari SD Negeri 107405 Sei Rotan. Proses observasi bertujuan untuk mengamati secara rinci berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (Anggy Giri Prawiyogi, dkk, 2021, h. 449) mendefinisikan bahwa wawancara adalah proses interaksi antara dua pihak yang bertujuan untuk bertukar informasi dan gagasan melalui sesi tanya jawab. Metode ini berfungsi sebagai cara efektif untuk mengumpulkan data, terutama dalam studi pendahuluan guna menentukan isu atau masalah yang perlu diteliti lebih lanjut, selain itu, wawancara juga digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik, pandangan, atau pengalaman responden, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih relevan dan mendukung tujuan penelitian

c. Lembar Skala

Lembar skala validasi digunakan untuk mengukur kelayakan materi, kelayakan media, dan kelayakan keterpakaian media. Instrumen berikut disusun menggunakan skala likert sebagai dasar untuk melakukan validasi. Skala ini dirancang agar para validator ahli dapat memberikan penilaian secara objektif terhadap setiap butir yang disajikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan penelitian ini menghasilkan produk media yang memaparkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 8 Sehatlah Ragaku tema Pentingnya air bagi tubuh kita. Setelah produk media selesai dan sesuai dengan yang dikembangkan, selanjutnya melakukan validasi media, soal, materi, serta praktisi pendidikan. Pengembangan media ini menggunakan Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ADDIE dengan Langkah-langkah Analisis, design, development, implementation, evaluation.

1. Tahap (analysis) analisis
 - a. Analisis kebutuhan
 - B. Analisis peserta didik
2. Tahap (design) perancangan
3. Tahap (Development) pengembangan
4. Tahap (Implementation) implementasi
5. Tahap (Evaluation) evaluasi

Pembahasan

1. kevalidan

Berdasarkan hasil dari ketiga ahli diatas mendapatkan persentase rata-rata 95%. Menurut dari Sugiyono (Ima Setiani,dkk.,2024, h. 57-68) media dikatakan sangat layak jika memperoleh skor penilaian sebesar 81% sampai 100% dan dikatakan layak. Berdasarkan penilaian dari beberapa ahli validator diatas maka media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan.

2. Kepraktisan

Berdasarkan hasil analisis angket dari praktisi pendidikan, media pembelajaran video animasi dinilai praktis, karena mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah dan jelas. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran materi “Pentingnya air bagi tubuh kita

3. Keefektifan

Berdasarkan hasil analisis data dari perhitungan N-Gain Score yang ditampilkan dalam tabel , penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi digital yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori tinggi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi pentingnya air bagi tubuh kita di kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata skor N-Gain hasil observasi sebesar 0,85%. Selain itu, efektivitas media juga terlihat dari persentase peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan skor N-Gain hasil , yaitu sebesar 85,71%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat menggunakan canva dapat dikategorikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi pentingnya air bagi tubuh kita.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dengan menggunakan canva pada materi “Pentingnya air bagi tubuh kita” dinyatakan sangat valid, berdasarkan hasil penilaian dari ketiga ahli media, materi , dan praktisi pendidikan dengan persentase rata-rata 94%.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh praktisi pendidikan, media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan memperoleh persentase skor sebesar 94,45%. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berada dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini berarti media dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran , serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran yang dikembangkan juga terbukti efektif ,karena dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Keaktifan belajar terlihat dari nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,79 (kategori tinggi), sedangkan peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh persentase N-Gain Score sebesar 79,68% (kategori efektif).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu :

➤ Bagi siswa

Media pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat dengan canva dalam pembelajaran pentingnya air bagi tubuh ini bertujuan untuk membantu siswa lebih semangat dan kreatif saat belajar. Dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, media ini bisa jadi salah satu cara yang menyenangkan untuk memahami materi, sekaligus mendorong siswa berpikir lebih luas dan aktif dalam menggali ide-ide mereka sendiri

➤ Bagi guru

Guru perlu menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang beragam sesuai dengan materi dan tema yang diajarkan. Penggunaan media yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi sangat penting untuk menunjang kebutuhan belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efisien.

➤ Bagi peneliti lain

Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan model pengembangan yang lebih variatif, mengintegrasikan berbagai aplikasi pendukung, serta mengeksplorasi materi pembelajaran lain yang relevan untuk memperkaya kualitas dan efektivitas media yang dihasilkan

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). "Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan". (Jakarta: PT. Bumi Aksara)

-
- Bastian,R, D. dkk, (2024). Pengembangan Flipbook Berbantuan Canva Materi Bagian Tumbuhan Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Sumberasri 02 Kabupaten Blitar.Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. 8, (4). 1826-1841.
- Budiastuti,D. (2018). Validitas Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis Dengan NVIVO,SPSS Dan AMOS. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Dalimunthe, W, T. dkk. (2024). Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SD Negeri II7478 SIMATAHARI. Jurnal Cakrawala Ilmiah. 4, (1).
- Hardika Jodi. dkk, (2024) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP.Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah , 5 (2), 197-205.
- Hidayatullah,N. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jurnal Educatio. 9, (2). 943-947.
- Hidayat Rahmat dan Abdillah. (2019). Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya. Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia(LPPPI).
- Halimatussakdiyah dan Nurmayani. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbicara Dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Mahasiswa Prodi PGDS FIP UNIMED. Jurnal Guru Kita. 2(2).132-139.
- Hrp Nurlina Ariani,dkk. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran . Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Hapsari Gita Permata, P Dan Zulherman. (2021). Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Basicedu. 5. (4). 2384-2394.
- Hamengkubowono. (2016).Ilmu Pendidikan dan Teori Pendidikan . Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri(STAIN) : LP2 STAIN CURUP
- Lailiyah, N.,& Sukartiningih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa KelasIV SD. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar,6 (7).

-
- Mawaddah Indi Aqila, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Saintifik Untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamporata, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang Indonesia*.5 (1), 59-67.
- Nisa Fany Chaerun, dkk. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*. 6 (4), 2101-2116.
- Nurfadhillah Septy. (2021). “ Media Pembelajaran”. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nasution, L,P, dkk. (2023). “ Pengembangan Media Booklet Biologi Berbasis Digital Sebagai Media Belajar Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas X”. *Jurnal Bionatural*.10 (2), 62-72.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. 1 (1), 86-100.
- Prawiyogi Anggy Giri, dkk. (2021). Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5 (1) , 446-452.
- Pribadi,A,B. (2017). “Media Dan Teknologi Pembelajaran”. Jakarta: Kencana
- Reskiani Widia, dkk. (2024). Penerapan Model Kooperatif Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah dasar*. 3 (3), 345-349.
- Slamet Fayrus Abadi. (2022). Model Penelitian Pengembangan(R n D). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Saputra Riyadi, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Dan Perubahannya Dikelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*. 7 (1), 191-200.
- Saputri Devi Yunita. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Siswa SD Negeri 1 Sumberagung Boyolali. *Nusantara Hasana Journal*. 3 (5), 1-6.
- Sugiyono. (2018). “ Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D ”. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Setiani Ima , dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Teaching and Learning Phycis*. 9. (1), 57-68.
- Siregar Helmi Fauzi dan Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*. 2 (2), 113-121.

- Suardika Kadek. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berlandaskan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. 2.93-101.
- Vikiantika Alvin, dkk. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis Flipbook. *Jurnal Basicedu*. 6. (2), 2002-2013.
- Wulandari,P,A.,dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*. 5. (2). 3928-3939.
- Wuryanti Umi dan Badrun Kartowagiran. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar.
- Yuni Rahma. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Berbasis Pendekatan Saintifik Di Kelas IV SDN 35 Ambacang Kamba. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*. 6 (1), 58-65
- Yuanta Friendha, dkk. (2025). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Untuk Menumbuhkan Minat Baca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A (Kelas 1 SD). *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*. 9 (1). 29-33.
- Y. Eva Nukman dan C. Erni Setyowati. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Lihat Sekitar Untuk SD Kelas IV*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan , Riset dan Teknologi.
- Zebua Nofamataro. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Prakyis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. 2 (1). 229-234