

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Runi Guslyanto¹, Sartono²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: runiguslyanto5@gmail.com

Article History

Received: 28-07-2025

Revision: 06-08-2025

Accepted: 09-08-2025

Published: 11-08-2025

Abstract. Learning resources that are less varied cause students to become bored, less active, and have difficulty understanding the material presented by the teacher during the learning process. This study aims to develop animated videos using the Canva application in the Science subject in grade V of elementary school that are valid, practical and effective. The type of research used in this study is a mixed-method approach design with the ADDIE development model. The validity test showed that the animated video was valid with a score of 88.57% (material), 96.5% (media), and 96.5% (language). The practicality test from the teacher's response showed that the animated video was practical with a score of 94.28% (SDN 125/1 Awin), 97.14% (SDN 42 Lubuk Ruso), and 94.28% (SDN 125/1 Awin), while the results of the practicality test from the student's response showed the following percentages: 91.78% (SDN 125/1 Awin Class Vb), 94.25% (SDN 125/1 Awin Class Va), and 91.19% (SDN 42 Lubuk Ruso). The results of the effectiveness test from the three schools experienced an increase in the average pre-test and post-test. This shows that the animated video media that has been developed is very suitable for use in the learning process. Thus, the animated video is valid, practical, and effective for use in Pancasila education learning for fourth grade elementary school.

Keywords: Animated Video, Canva App, Science

Abstrak. Sumber belajar yang kurang variatif menyebabkan siswa menjadi bosan, kurang aktif, dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pendekatan mix-method dengan model pengembangan ADDIE. Uji validitas menunjukkan video animasi valid dengan skor 88,57% (materi), 96,5% (media), dan 96,5% (bahasa). Uji praktikalitas dari respon guru menunjukkan video animasi paraktis dengan skor 94,28% (SDN 125/1 Awin), 97,14% (SDN 42 Lubuk Ruso), dan 94,28% (SDN 125/1 Awin), sedangkan hasil uji praktikalitas dari respon peserta didik menunjukkan presentase sebagai berikut: 91,78% (SDN 125/1 Awin Kelas Vb), 94,25% (SDN 125/1 Awin Kelas Va), dan 91,19% (SDN 42 Lubuk Ruso). Hasil uji efektivitas dari ketiga sekolah tersebut mengalami meningkatnya rata-rata pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi yang telah dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, video animasi sudah valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar..

Kata Kunci: Video Animasi, Aplikasi Canva, IPAS

How to Cite: Guslyanto, R & Sartono. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7506-7518. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3948>

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 membawa transformasi besar di dunia pendidikan, di mana proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi. Peserta didik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat (Rahayu et al., 2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran terbukti membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan mendapatkan respons positif dari peserta didik (Mufliva & Permana, 2024). Dalam konteks ini, peran guru menjadi sangat penting sebagai pengarah dan penggerak dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong pemikiran kritis dan kemandirian peserta didik (Rizkyah et al., 2024). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga dituntut mampu mengembangkan perangkat dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Edray & Hamimah, 2023; Sapitri et al., 2024).

Kemajuan teknologi digital menjadikan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai kebutuhan utama. Media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, efektif, dan menyenangkan, sekaligus memberikan akses pembelajaran yang lebih luas karena dapat digunakan secara mandiri di luar jam sekolah (Lestari et al., 2024; Andani et al., 2025). Hal ini relevan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang menuntut peserta didik untuk memahami materi secara mendalam. Sayangnya, pembelajaran IPAS seringkali membuat peserta didik merasa bosan (Hastiwi et al., 2023). Media digital, seperti video animasi, dapat menjadi solusi karena mampu merangsang pikiran, perasaan, dan keterampilan peserta didik (Kuntari, 2023). Video animasi menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk menjelaskan proses atau fenomena secara menarik, mudah dipahami, dan efektif (Ruswan et al., 2024; Apriansyah, 2020; Rahmalia & Astimar, 2024).

Observasi di empat sekolah dasar di Kecamatan Pelayung, Provinsi Jambi, SDN 42 Lubuk Ruso, SDN 125/1 Awin, SDN 51 Kubu Kandang, dan SDN 79 Teluk, menunjukkan beberapa kendala: kurangnya pemanfaatan media digital meskipun tersedia fasilitas, pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak, rendahnya fokus dan partisipasi peserta didik, serta penggunaan media PPT yang kurang menarik. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cepat jenuh, kurang termotivasi, dan tidak aktif saat pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian peserta didik sekaligus memotivasi mereka untuk belajar.

Penggunaan video animasi terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui visual yang menarik dan sesuai dunia anak-anak (Rosmiati et al., 2023; Fajar et al., 2023). Media ini memungkinkan peserta didik memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran

secara bersamaan, bahkan dapat menjadi alternatif pembelajaran jarak jauh (Daniati, 2020). Salah satu aplikasi yang potensial untuk membuat video animasi adalah Canva. Aplikasi ini mudah digunakan, menyediakan beragam visual seperti gambar, grafik, animasi, dan video, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat (Miftahul Jannah et al., 2023). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS di kelas V SD dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pendekatan mix-method. Metode penelitian mix-method adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Penerapan kedua metode ini secara bersamaan di dalam suatu penelitian bertujuan agar memperoleh data yang komprehensif, valid, reliabel, dan objektif (Azhari et al., 2023). Model pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE adalah model desain pembelajaran yang bersifat umum dan digunakan sebagai panduan dalam merancang perangkat pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran (Fitriyah et al., 2021).

Subjek dalam uji coba penelitian ini adalah peserta didik dan guru SDN 125/1 Awin Jambi serta subjek penelitian ialah peserta didik dan guru SDN 42 Lubuk Ruso serta SDN 125/1 Awin. Data yang digunakan untuk penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini dihasilkan dari wawancara yang dilakukan dengan peserta didik dan guru kelas. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi oleh para ahli, uji kepraktisan oleh pengguna, dan hasil efektivitas media pembelajaran yang telah diuji coba.

Data validitas diperoleh dari hasil validasi media video animasi menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPAS yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data praktikalitas diperoleh dari angket respon peserta didik dan angket respon guru setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan video animasi berbasis digital yang dikembangkan oleh peneliti. Terakhir, data efektivitas diperoleh dari soal *pre-test* dan *post-test*, soal *pre-test* akan diberikan ke seluruh peserta didik sebelum belajar menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis canva sedangkan soal *post-test* akan diberikan setelah peserta didik belajar menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis canva. Hasil validitas yang diperoleh dari analisis video animasi yang dikembangkan,

dianalisis seluruh bagiannya dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *Likert*. Untuk mengukur kevalidan bahasa, media, dan materi produk yang dikembangkan peneliti menggunakan rumus Purwanto (2017) :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang akan dicari

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil akhir nilai validitas menggunakan rumus dari Riduwan & Sunarto (2015) :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \times 100$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata - rata

$\sum x_i$ = Jumlah nilai dari setiap validator

n = Jumlah responden Kevalidan

100 = Bilangan tetap

Kevalidan dan kelayakan video animasi menggunakan aplikasi canva dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kategori Kevalidan

Rentang	Kategori Valid
90% - 100 %	Sangat Valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup Valid
55% - 64%	Tidak Valid
≤54%	Sangat Tidak Valid

Analisis praktikalitas berguna untuk mengukur kepraktisan penggunaan video animasi yang sudah dikembangkan peneliti. Hal ini dilakukan dengan menganalisis data hasil angket respon peserta didik dan angket respon guru. Data yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan angket respon guru dianalisis dengan menggunakan rubrik dibawah ini :

Tabel 2. Skala Penilaian Praktikalitas

Rentang	Konversi
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber: Modifikasi dari Arikunto & Jabar (2010)

Selanjutnya untuk menganalisis nilai akhir perhitungan dan angket menggunakan rumus dari Purwanto (2017), yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Untuk perhitungan nilai akhir kategori praktikalitas video animasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kategori Kepraktisan

Rentang	Kategori Praktis
90% - 100 %	Sangat Praktis
80% - 89%	Praktis
65% - 79%	Cukup Praktis
55% - 64%	Kurang Praktis
≤54%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi dari Purwanto (2017)

Data efektivitas diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh peserta didik. *Pre-test* diberikan sebelum peserta didik belajar menggunakan video animasi yang telah dikembangkan, sedangkan *post-test* diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Soal yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* bersifat sama. Tes ini bertujuan untuk mengukur ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video animasi tersebut. Hasil *pre-test* dan *post-test* akan dianalisa dengan berbantuan aplikasi SPSS. Selanjutnya, rata-rata dari nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisa menggunakan microsoft excel.

HASIL

Berdasarkan metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian pengembangan model ADDIE adalah model penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda, yang memiliki lima tahapan pengembangan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Impelementation* (Impelementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahapan analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di empat sekolah sehingga mendapatkan kesimpulan bahwa pemanfaatan video animasi menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Terdapat perbedaan kesiapan antar

sekolah dalam mengintegrasikan teknologi, yang dipengaruhi oleh ketersediaan sarana dan prasarana, kompetensi guru dalam penggunaan video animasi, serta minat peserta didik terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Dan kurikulum yang digunakan dalam pengembangan video animasi menggunakan aplikasi canva adalah Kurikulum Merdeka.

Selanjutnya pada tahapan desain, peneliti mendesain produk media video animasi berbasis Canva. Tahap awal yang dilakukan adalah mengumpulkan audio dan gambar yang diperlukan untuk proses pembuatan media video animasi. Audio dan gambar dipilih berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penggunaan audio dan visual dalam video animasi ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena peserta didik dapat melihat gambar beserta mendengarkan penjelasan materi. Setelah itu, dilakukanlah pengembangan atau tahap development video animasi menggunakan aplikasi canva, dimana dalam proses pengembangan peneliti juga memvalidasi produk berupa video animasi tersebut kepada tiga orang dosen validator dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, UNP. Setelah video animasi yang dikembangkan valid, maka peneliti masuk ke tahap implementasi yang dilaksanakan pada dua sekolah yaitu di SDN 125/1 Awin pada kelas Vb sebagai sekolah uji coba dan di SDN 42 Lubuk Ruso serta SDN 125/1 Awin sebagai sekolah implementasi atau penelitian.

Terakhir tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap implementasi video animasi yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi dilaksanakan melalui pengukuran kualitas produk dengan menggunakan angket respon yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Selain itu, untuk menilai efektivitas video animasi menggunakan aplikasi canva, dilakukan pengukuran melalui pemberian pre-Test dan post-Test kepada peserta didik. Berikut ini hasil analisis data dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti pada dua sekolah yaitu di SDN 125/1 Awin sebagai sekolah uji coba dan SDN 42 Lubuk Ruso serta SDN 125/1 Awin sebagai sekolah implementasi.

Tabel 6. Presentase Validasi Video animasi

No	Aspek yang divalidasi	Presentase	Kategori
1	Aspek Materi	88,57%	Valid
2	Aspek Bahasa	96%	Sangat Valid
3	Aspek Media	96,5%	Sangat Valid
	Rata-rata Keseluruhan	93,69%	Valid

Tabel 7. Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru

No	Nama Guru	Asal Sekolah	Respon Terhadap Pertanyaan							Jumlah Skor	Presentase
			1	2	3	4	5	6	7		
1	Febria M. Pd	Rahmi, SDN 125/1 Awin	4	5	5	5	4	5	5	33	94,28%
2	Rosa Lina Novlyanto, S. Pd	SDN 42 Lubuk Ruso	5	5	5	5	5	5	4	34	97,14%
3	Enda Helfita, S. Pd	SDN 125/1 Awin	5	5	4	4	5	5	5	33	94,28%
Rata-rata Keseluruhan											96,23%

Tabel 8. Rata-rata Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik

No	Sekolah Dasar	Rata-rata (%)
1	SDN 125/1 Awin Kelas Vb	91,78%
2	SDN 125/1 Awin Kelas Va	94,25%
3	SDN 42 Lubuk Ruso	91,19%
Jumlah		277,22
Rata-rata Keseluruhan		92,40

Hasil uji efektivitas media video animasi berbasisi Canva dilihat berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Pada sekolah uji coba, pre-test dan post-test dilaksanakan pada peserta didik kelas Vb SDN 125/1 Awin dan diikuti oleh 12 orang peserta didik. Selain itu, pada sekolah implementasi di SDN 125/1 Awin kelas Va diikuti sebanyak 11 peserta didik serta pada SDN 42 Lubuk Ruso diikuti oleh 14 peserta didik.

Uji Normalitas SDN 125/1 Awin Kelas Vb

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,309	12	,002	,768	12	,004
Posttest	,417	12	<,001	,608	12	<,001

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Man-Whitney U

Test Statistics ^a	
	Score
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	78,000
Z	-4,298
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<,001 ^b

Uji Normalitas SDN 125/1 Awini Kelas Va

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	,330	11	,001	,754	11	,002
PostTest	,401	11	<,001	,625	11	<,001

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Man-Whitney u

Test Statistics ^a	
	Score
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	66,000
Z	-4,097
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<,001 ^b

Uji Normalitas SDN 42 Lubuk Ruso

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,210	14	,096	,895	14	,096
Posttest	,214	14	,081	,823	14	,010

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Man-Whitney u

Test Statistics ^a	
	Score
Mann-Whitney U	22,000
Wilcoxon W	127,000
Z	-3,593
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<,001 ^b

DISKUSI

Hasil Uji Validitas

Media video animasi berbasis Canva yang telah dikembangkan dalam penelitian ini telah diuji validitasnya oleh tiga ahli dalam bidang materi, bahasa, dan media. Validitas merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena validitas menunjukkan sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan dengan tepat dan efektif dalam proses pembelajaran (Arikunto, 2010). Oleh karena itu, sebelum media diimplementasikan, penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi

kriteria validitas agar dapat memberikan dampak yang optimal bagi pembelajaran (Kuswandi, 2018). Validitas sangat penting dilakukan sebelum melanjutkan ke tahap implementasi karena tanpa melalui uji validitas, media pembelajaran yang digunakan dapat berisiko tidak mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2010).

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas yang ditentukan. Hal ini dibuktikan dengan skor yang diberikan oleh para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah valid. Berdasarkan hasil validasi ini, media yang dikembangkan dapat diuji coba dan diimplementasikan pada mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar. Validitas produk ini mengindikasikan bahwa media video animasi yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan standar materi yang berlaku, tetapi juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan memanfaatkan media yang efektif untuk mendukung tujuan pembelajaran (Sugiyono, 2013). Dengan demikian, media video animasi ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V, karena sudah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validitas, media video animasi yang peneliti kembangkan dapat diuji cobakan dan di implementasikan ke dalam proses pembelajaran karena telah mendapatkan skor tertentu yang dapat dikatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil validasi.

Hasil Uji Praktikalitas

Praktikalitas adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena media yang praktis akan memudahkan guru dan peserta didik dalam menggunakannya selama proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), praktikalitas merujuk pada sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah dan efisien tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit atau waktu persiapan yang lama. Media yang praktis haruslah mudah dioperasikan, efisien, dan tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Oleh karena itu, uji praktikalitas perlu dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam kondisi pembelajaran yang sesungguhnya.

Uji praktikalitas media video animasi berbasis Canva dilakukan melalui angket yang diisi oleh guru dan peserta didik yang terlibat dalam implementasi media di sekolah uji coba dan sekolah implementasi. Berdasarkan hasil analisis angket respon guru, media video animasi yang dikembangkan memperoleh hasil valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa media video animasi berbasis Canva dapat digunakan dengan mudah oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga tidak membebani persiapan atau pelaksanaan pembelajaran. Hal ini

sejalan dengan pendapat Sukmadinata (2012), yang menyatakan bahwa media yang praktis harus dapat digunakan dengan efisien oleh guru tanpa menambah beban kerja mereka. Selain itu, hasil analisis angket respon peserta didik juga menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan praktis. Hal ini berarti peserta didik merasa nyaman menggunakan media ini dalam proses pembelajaran dan merasa terbantu dalam memahami materi yang diajarkan. Menurut Kuswandi (2018), media yang praktis juga harus mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar. Dalam hal ini, media video animasi berbasis Canva berhasil memenuhi kriteria tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Media yang praktis juga harus dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik tanpa hambatan teknis. Dalam hal ini, media video animasi berbasis Canva memenuhi kriteria tersebut, karena dapat diakses menggunakan perangkat yang umum tersedia di sekolah, seperti komputer atau perangkat seluler. Arsyad (2011) menekankan bahwa praktikalitas juga mencakup sejauh mana media dapat digunakan dengan perangkat yang mudah dioperasikan oleh penggunanya. Dengan demikian, media ini terbukti dapat membantu guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji praktikalitas ini, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar, karena memenuhi kriteria kemudahan penggunaan dan efisiensi dalam penerapannya.

Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas merupakan salah satu kriteria penting dalam menilai keberhasilan media pembelajaran, yang merujuk pada sejauh mana media tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Arsyad, 2011). Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini, uji efektivitas dilakukan dengan menganalisis perbandingan nilai pre-test dan post-test peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media video animasi berbasis Canva pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

Uji efektivitas dilaksanakan di SDN 125/1 Awin kelas Vb (sekolah uji coba) dan di SDN 125/1 Awin kelas Va serta kelas V di SDN 42 Lubuk Ruso (sekolah implementasi). Menurut Sugiyono (2013), uji efektivitas bertujuan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari perubahan skor nilai yang diperoleh siswa antara *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai pre-test dan post-test di ketiga sekolah yang

terlibat. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan telah efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2010), yang menjelaskan bahwa media yang efektif harus dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan temuan ini, media video animasi yang telah dikembangkan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Efektivitas media ini juga menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar, karena telah memenuhi kriteria untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Arsyad, 2011). Dengan demikian, media video animasi berbasis Canva dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran proses pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media video animasi berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria validitas dengan persentase 93,69%, menunjukkan media sangat valid dan layak digunakan. Media ini juga memenuhi kriteria praktikalitas, dibuktikan dengan hasil respon guru sebesar 96,23% dan respon peserta didik sebesar 92,40%, yang menunjukkan media sangat praktis. Dari segi efektivitas, nilai rata-rata pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan di tiga sekolah, yaitu 79,31% di SDN 125/1 Awin kelas Vb, 78,84% di kelas Va, dan 69,61% di SDN 41 Lubuk Ruso. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

REFERENSI

- Andani, S. N., Hanik, E. U., Kusumastuti, R., & Ifana, S. L. (2025). Pemanfaatan Digital Learning Dalam Pembelajaran. *9*(1), 67–77.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, *9*(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, *3*(2), 8010–8025.
- Daniati, N. T. (2020). Video Referensi Sebagai Solusi Pembelajaran Animasi 3D Di Tengah Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *5*(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.128>

- Edray, A. E., & Hamimah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 3(2), 80–91.
- Fajar, M. M., Eka Murtinugraha, R., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi pada Pembelajaran Bersifat Teori. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil (E-Journal)*, 1(3), 148–163.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Hastiwi, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75334>
- Kuswandi, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83127>
- Putri Lestari, D., Setyo Wardhani, I., Raya Telang, J., Kamal, K., Bangkalan, K., & Timur, J. (2024). PT. Media Akademik Publisher Media Pembelajaran dan Tantangan yang Muncul di Era Digital. *Jma*, 2(11), 3031–5220.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahmalia, Z., & Astimar, N. (2024). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 118–128.
- Rizkyah, A. S., Syafitri, D., & Sujarwo. (2024). Cendekia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model ADDIE. *Multinetics*, 9(1), 79–88. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v9i1.5846>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>
- Sapitri, N., Sahwal, S. S., Satifah, D., & Takziah, N. (2024). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 73–80. <https://doi.org/10.31980/caxra.v3i1.878>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, N. S. (2012). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto, W. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Kencana.