

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI CIRI-CIRI
MAKHLUK HIDUP**

Maharani Sinta¹, Rofian², Sukamto³

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

¹sintamaharani398@gmail.com, ²rofian@upgris.ac.id, ³sukamto@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study has 4 problem formulations, namely (1) What are the characteristics of Canva media in the subject of Natural Sciences, the material on the characteristics of living things?, (2) Does the development of animated video learning media based on the Canva application in the subject of Natural Sciences, the material on the characteristics of living things meet valid criteria?, (3) Does the development of animated video learning media based on the Canva application in the subject of Natural Sciences, the material on the characteristics of living things meet practical criteria for use?, (4) Is the development of animated video learning media based on the Canva application in the subject of Natural Sciences, the material on the characteristics of living things effective for use? Then the objectives of the problem formulation are (1) Developing the characteristics of animated video learning media based on the Canva application in the subject of Natural Sciences, the material on the characteristics of living things, (2) Testing the validity of animated video learning media based on the Canva application in the subject of Natural Sciences, the material on the characteristics of living things, (3) Testing the practicality of animated video learning media based on the Canva application in the subject of Natural Sciences, the material on the characteristics of living things, (4) Testing the effectiveness of animated video learning media based on the Canva application in the subject of Natural Sciences, the material on the characteristics of living things. The method used in this study is ADDIE. The results of the study show that Canva-based animated video learning media in the subject of science has the following advantages: Canva provides professional and easy-to-understand visual content, and motivates student engagement. This media has been validated by experts and has been proven to improve student understanding compared to traditional methods. In addition, this media is practical to create and share, supporting classroom and distance learning. Finally, animated videos are effective in increasing engagement and providing faster feedback, making learning more enjoyable. The conclusion of the development of Canva-based animated video learning media in the subject of science with the material on the characteristics of living things is: first, Canva provides an attractive and customizable visual content design, increasing student engagement. Second, this media is valid and in accordance with the curriculum, and meets academic standards. Third, this media is practical for teachers to use to create and share

content, facilitating student access. Finally, this media is effective in improving student understanding, as evidenced by the increase in pre-test and post-test scores.

Keywords: *canva application, characteristics of living things science, learning media, animated videos*

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki 4 rumusan masalah yaitu (1) Apakah karakteristik dari media canva pada mata pelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup?, (2) Apakah pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup memenuhi kriteria valid?, (3) Apakah pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup memenuhi praktis untuk digunakan?, (4) Apakah pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup efektif untuk digunakan?. Kemudian tujuan dari rumusan masalah tersebut adalah (1) Mengembangkan karakteristik media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup, (2) Menguji kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup, (3) Menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup, (4) Menguji keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva dalam mata pelajaran IPAS memiliki keunggulan sebagai berikut: Canva menyediakan konten visual yang profesional dan mudah dipahami, serta memotivasi keterlibatan siswa. Media ini telah divalidasi oleh ahli dan terbukti meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode tradisional. Selain itu, media ini praktis untuk dibuat dan dibagikan, mendukung pembelajaran di kelas dan jarak jauh. Terakhir, video animasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan memberikan umpan balik lebih cepat, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS dengan materi ciri-ciri makhluk hidup adalah: pertama, Canva menyediakan desain konten visual yang menarik dan dapat disesuaikan, meningkatkan keterlibatan siswa. Kedua, media ini valid dan sesuai dengan kurikulum, serta memenuhi standar akademik. Ketiga, media ini praktis digunakan oleh guru untuk membuat dan membagikan konten, memudahkan akses siswa. Terakhir, media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terbukti dari peningkatan nilai pre-test dan post-test.

Kata kunci: aplikasi Canva, ciri-ciri makhluk hidup, IPAS, Media pembelajaran, video animasi

A. Pendahuluan

Menurut Sujana (2019: 1) Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (never ending proces), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Video adalah salah satu media pembelajaran jenis audio visual. Video adalah alat bantu atau perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan atau isi materi pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar oleh penerima pesan (siswa). Media canva juga dapat 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 dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019: 10). Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video

animasi yang menarik pada materi "Ciri-ciri makhluk hidup". Puspitasari, J. F., Patonah, S., & Sukamto, S. (2024) Pembelajaran dalam kurikulum merdeka harus dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Murtikasari, Y. A., Patonah, S., & Sukamto, S. (2024) Pembelajaran sains pada sekolah dasar tidak lepas dari keterampilan proses sains yang menciptakan peserta didik yang kreatif dan mampu menyelesaikan masalah sehari-hari secara kritis, sesuai dengan tuntutan era 4.0.

Rahmawati, L., Baedowi, S., & Sukamto, S. (2022) Pendidikan pada era revolusi industri 4.0 diarahkan pada pengembangan kompetensi abad ke 21 yang terdiri dari tiga komponen utama yaitu kompetensi berpikir, bertindak dan hidup di dunia. Salah satu komponennya yaitu kompetensi berpikir yang meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah. Wibowo, F. S., Patonah, S., & Sukamto, S. (2023) IPA adalah kumpulan teori yang sistematis yang penerapannya pada umumnya terbatas pada fenomena alam yang muncul dan berkembang melalui

metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen. Memerlukan sikap ilmiah. Rahman, R. F., Sukanto, S., & Untari, M. F. A. (2024) Keterbatasan guru dalam mengembangkan bahan ajar menjadi kendala bagi guru untuk dapat mengimplementasikan bahan ajar dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan diperoleh hasil bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berupa video dalam proses pembelajaran, namun masih menggunakan buku cetak. Sementara itu, IPA merupakan salah satu pelajaran yang cukup menarik untuk dipahami. Dengan adanya penggunaan video akan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi khususnya ciri-ciri makhluk hidup. Dengan adanya penggunaan video akan membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa akan lebih antusias. Penggunaan video dalam proses pembelajaran akan menjadikan kegiatan tersebut lebih interaktif. Berdasarkan uraian diatas, pengembangan video animasi pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup, diharapkan dapat membantu siswa

memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil wawancara dan data yang diisi oleh guru kelas tentang analisis kebutuhan guru mengenai media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa kelas IV yang diintegrasikan sesuai dengan muatan pembelajaran. Berdasarkan angket kebutuhan guru yang telah diisi oleh guru kelas IV, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dengan memanfaatkan kemampuan melihat dan mendengar yang dimiliki oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Tanggapan guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yaitu sangat diperlukan oleh siswa karena sangat penting untuk menuju digitalisasi dalam pembelajaran. Berdasarkan angket yang telah diisi oleh guru kelas IV media pembelajaran video animasi sangat sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran karena dapat menarik

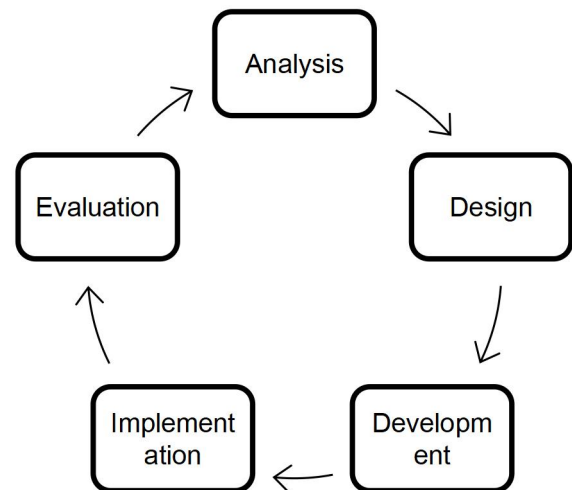
minat dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan guru kelas, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS ciri-ciri makhluk hidup karena karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar kelas atas adalah mengamati dan sangat tertarik pada video animasi yang menarik. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan belajar sambil bermain dari sisi inilah penulis mencoba untuk mengembangkan suatu media pembelajaran video animasi yang didalamnya telah dikemas secara praktis dengan tahap pengembangan serta mampu memberikan kemanfaatan bagi siswa memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup.

B. Metode Penelitian

Menurut Robert Maribe Branch (dalam Sugiyono, 2020: 200) menggambarkan tahapan penelitian

model ADDIE dalam 5 tahapan sebagai berikut:



Gambar 1 Siklus Pengembangan ADDIE

1. Analysis (Analisis)

Tahap pertama dari model ADDIE adalah tahap analisis yang berfungsi untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan menganalisis permasalahan yang terdapat pada tempat penelitian. Tahapan analisis yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis media.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk dapat mengetahui kebutuhan dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran.

Tahap analisis ini dilakukan dengan menganalisis kondisi sekolah maupun peserta didik dan melakukan wawancara kepada guru IPAS yang ada di sekolah tersebut.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik yang dimiliki oleh setiap peserta didik itu berbeda-beda dan merupakan hal yang biasa sehingga diperlukan analisis ini dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui karakteristik peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran.

c. Analisis Media

Analisis media adalah cara untuk memeriksa dan memahami isi media, seperti video animasi. Tujuannya adalah untuk melihat apa yang ingin disampaikan, bagaimana cara penyampaiannya, dan apa pengaruhnya terhadap orang-orang yang melihat atau mendengarnya. Analisis media digunakan untuk mengetahui cara pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva.

2. Design (Desain/Perancangan)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap desain atau perancangan. Tahapan desain menggunakan kesimpulan dari tahap analisis untuk memulai perancangan.

Pada tahap ini peneliti mulai membuat rancangan atau membuat desain yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Dalam hal ini, produk yang akan dibuat adalah media pembelajaran berbasis Aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a. Mengumpulkan referensi terhadap media yang akan dikembangkan.
- b. Pemilihan media: Media yang akan digunakan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang telah disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan.
- c. Pembuatan Storyboard: Storyboard merupakan gambaran media pembelajaran yang akan disusun secara berurutan di dalam aplikasi.
- d. Menyusun rancangan materi yang akan dimasukkan ke dalam media: Materi yang telah disiapkan disusun ke dalam media pembelajaran yang akan dibuat sehingga mempermudah dalam pembuatan.

Selain itu hal-hal yang akan dilakukan antara lain: penyusunan instrumen, pengumpulan data

penelitian, pembuatan animasi dan gambar, dan pemberian suara.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dari model ADDIE adalah tahap pengembangan. Tahapan pengembangan dilakukan ketika tahap desain atau perancangan telah selesai. Peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva sesuai dengan rancangan awal pada tahap desain dan pada tahap ini berkaitan dengan validasi produk yang telah dikembangkan oleh para ahli. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Proses Pembuatan Media Pembelajaran

Proses pembuatan media pembelajaran akan dikembangkan berdasarkan tahap desain yang telah dibuat yaitu mengumpulkan referensi, membuat storyboard, dan rancangan materi.

b. Validasi produk oleh para ahli

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan memperoleh saran atau masukan untuk dilakukannya revisi/perbaikan pada

produk. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat pada model ADDIE adalah tahap implementasi. Tahap implementasi yaitu tahap menggunakan media pembelajaran yang telah selesai dibuat dan sudah dikatakan layak ataupun masuk kedalam kriteria valid oleh validasi ahli media dan ahli materi, selanjutnya media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan pada peserta didik ditempat yang sudah ditentukan, kemudian peserta didik diberikan angket untuk memberikan penilaian. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan selama proses pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Evaluasi merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat telah sesuai dengan spesifikasi atau belum (Saputro, dalam Sa'adah & Wahyu, 2020: 30). Pada tahap ini peneliti melakukan revisi akhir terhadap media

pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan masukan serta saran yang di dapat dari angket kepada peserta didik dengan tujuan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi media pembelajaran yang benar-benar sesuai, layak digunakan, praktis, efektif dan efisien.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun hasil dari penelitian dan pembahasan yang diperoleh yaitu:

1. Karakteristik media canva pada mata Pelajaran IPAS

Canva adalah media pembelajaran dengan banyak fitur yang menjadikannya alat yang menarik dan berguna untuk digunakan dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Kemampuan untuk menyajikan konten dalam bentuk visual yang menarik adalah salah satu fitur utamanya. Canva memungkinkan guru membuat media ajar dan presentasi dengan elemen grafis yang berwarna-warni dan menarik, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Desain visual yang menarik ini dapat memotivasi

siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Canva menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Template-template ini memungkinkan guru membuat materi pembelajaran yang profesional dan terstruktur tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam. Fitur-fiturnya memungkinkan guru dengan mudah menambahkan teks, gambar, dan elemen lainnya ke dalam desain mereka. Dengan cara ini, guru dapat dengan cepat membuat media pembelajaran yang sesuai dengan topik yang sedang dipelajari, seperti karakteristik makhluk hidup yang dimasukkan ke dalam materi IPAS.

2. Aplikasi canva memenuhi kriteria valid

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah-sekolah seperti SD Negeri 1 Lebak, SD Negeri 3 Lebak, dan MI Matholibul Ulum 2 telah melalui proses validasi yang ketat untuk memastikan efektivitasnya. Validasi ini melibatkan masukan dari para ahli di bidang media pembelajaran dan materi IPAS,

yang memberikan saran berharga untuk penyempurnaan video animasi tersebut. Dengan mengikuti langkah-langkah yang dikembangkan oleh Sugiyono, peneliti memastikan bahwa setiap tahapan mulai dari analisis kebutuhan hingga revisi akhir, dilakukan dengan cermat. Masukan dari ahli memastikan bahwa video animasi ini sesuai dengan standar pendidikan dan mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu indikator validitas media video animasi ini adalah kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, video animasi berhasil memusatkan perhatian siswa lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Ketertarikan siswa terhadap media ini tercermin dari tingginya tingkat partisipasi dan respon positif yang diberikan dalam angket setelah uji coba. Dengan visual yang menarik dan penyajian materi yang sederhana, video animasi ini membantu mengatasi

kejuhan siswa yang sebelumnya ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain daya tarik visualnya, validitas media video animasi juga diukur melalui kemampuan mereka untuk menyampaikan konsep IPAS. Video animasi ini bertujuan untuk menjelaskan materi seperti karakteristik makhluk hidup dengan cara yang lebih mendalam dan spesifik. Proses validasi ahli memastikan bahwa konten video adalah akurat dan relevan dengan kurikulum yang berlaku. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati media ini, tetapi mereka juga lebih memahami apa yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi ini baik untuk mendukung tujuan pembelajaran.

3. Kepraktisan video animasi berbasis aplikasi canva

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah-sekolah seperti SD Negeri 1 Lebak, SD Negeri 3 Lebak, dan MI Matholibul Ulum 2 memenuhi standar praktis dan mudah digunakan. Media ini praktis karena sangat mudah dibuat dan diubah. Dengan menggunakan

platform seperti Canva, guru dapat membuat atau mengedit video animasi dengan cepat tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang mendalam. Berbagai template dan elemen desain yang mudah digunakan di Canva memungkinkan guru untuk fokus pada materi pelajaran tanpa terbebani oleh teknis pembuatan video. Media video animasi praktis untuk disebar dan digunakan karena mudah dibuat. Sangat mudah untuk membagikan video animasi yang dibuat di Canva melalui berbagai platform digital, seperti YouTube, Google Classroom, atau bahkan melalui pesan WhatsApp. Ini memastikan bahwa siswa dapat mengakses pelajaran kapan saja, baik di kelas maupun di rumah. Kemudahan ini sangat penting untuk membantu pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama dalam situasi di mana pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran blended learning.

Evaluasi dan umpan balik lebih mudah dengan media video animasi. Guru dapat menggunakan kuis atau pertanyaan interaktif di akhir video untuk mengukur

seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan. Hasil kuis ini dapat dianalisis secara langsung untuk memberikan umpan balik kepada siswa. Selain itu, guru dapat dengan mudah mengubah video sesuai dengan komentar siswa untuk memastikan bahwa materi tetap relevan dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Proses ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membuat guru lebih mudah melakukan perubahan yang dibutuhkan.

4. Bentuk efektifitas video animasi berbasis aplikasi canva

Di sekolah-sekolah seperti SD Negeri 1 Lebak, SD Negeri 3 Lebak, dan MI Matholibul Ulum 2, video animasi telah terbukti efektif dalam pembelajaran IPAS. Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, video animasi memungkinkan siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Ini karena video animasi dapat menggambarkan konsep yang kompleks dengan cara yang jelas dan dinamis, yang membantu siswa memahami konsep yang abstrak. Animasi memungkinkan

siswa melihat gambaran visual dari fitur makhluk hidup, yang membuat belajar lebih mudah. Video animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran.

Video animasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan elemen visual yang menarik dan alur cerita yang menarik. Ini sangat penting untuk mengurangi kejenuhan yang sering dirasakan siswa ketika mereka menghadapi materi yang sama sekali tidak menarik. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa video animasi membuat siswa lebih terlibat dan aktif selama pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa media ini dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan memotivasi. Video animasi juga efektif dalam memberikan umpan balik yang cepat dan jelas kepada siswa. Fitur interaktif seperti pertanyaan di akhir video memungkinkan guru untuk dengan mudah mengakses dan memberikan umpan balik untuk membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka. Proses ini juga mempercepat identifikasi dan

penanganan kesalahan atau kekurangan dalam pemahaman materi, sehingga guru dapat membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka.

D. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan dari masing-masing rumusan masalah terkait pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva untuk mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial) dengan materi ciri-ciri makhluk hidup:

1. Karakteristik Media Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup memiliki karakteristik yang mendukung pembelajaran melalui kemudahan dalam mendesain konten visual menarik, pembuatan video animasi dengan template yang dapat disesuaikan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi.
2. Kriteria Valid Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva: Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva untuk materi ciri-ciri makhluk hidup menunjukkan validitas yang baik, dengan kesesuaian materi dengan

kurikulum, ketepatan informasi, dan kualitas desain visual yang memenuhi standar akademik.

3. Kriteria Praktis Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva: Media pembelajaran video animasi berbasis Canva dinyatakan praktis untuk digunakan, karena fitur-fitur yang ada memungkinkan guru dengan mudah membuat, mengedit, dan membagikan konten, sehingga siswa dapat mengakses materi tanpa kesulitan dan guru dapat menggunakannya secara efisien di berbagai setting kelas dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
4. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva: Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa, terlihat dari peningkatan signifikan dalam nilai pre-test dan post-test, yang menunjukkan dampak positif pada hasil belajar materi ciri-ciri makhluk hidup.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, O. N., Rofian, R., & Putriyanti, L. (2023, October). Pengembangan Pembuatan Media Poster Animasi Sebagai

Pencegahan Tindakan Bullying Di SDN Kalicari 01 Semarang. In Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA) (Vol. 3, No. 1).

Gandana, G., 2019. *Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya, : Ksatria Siliwangi.

Murtikasari, Y. A., Patonah, S., & Sukamto, S. (2024). Membangun Keterampilan Proses SAINS Melalui Modul Ajar Inovatif Berbasis STEM Pada Materi Gaya Disekitar Fase B. *Cerdas Mendidik*, 3(1).

Puspitasari, J. F., Patonah, S., & Sukamto, S. (2024). Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis STEM untuk Mewujudkan Keterampilan Dasar Berpikir Ilmiah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1235–1245.

Rusli, M., 2019. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. s.l.: Penerbit Andi.

Robert Maribe Branch, 2020, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, London: Springer Science+Business Media.

Rahmawati, L., Baedowi, S., & Sukamto, S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis HOTS Kelas V Sekolah Dasar. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 3(3), 288-294.

Rahman, R. F., Sukamto, S., & Untari, M. F. A. (2024). Pengembangan

- Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Open Ended Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Pada Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas IV SD. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(1), 28-37.
- Sa'adah, R. N. & Wahyu. *Metode Penelitian R & D (Research and Development): Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara, 2020. Cetakan II
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1): 29-39.
- Sandra Desi (2022-02-12). Adit, Albertus, ed. "Apa Itu Kurikulum Merdeka? Begini Penjelasan Lengkap". Kemendikbud. *repositori.kemdikbud*.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Tanjung, R.E, & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Rahma Elvira Tanjung. 1) Delsina Faiza. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik & Informatika*, 7 (2), 79-8
- Wibowo, F. S., Patonah, S., & Sukamto, S. (2023). *Pengembangan Instrumen Soal IPA Berbasis STEM untuk Siswa Kelas IV Materi Kemagnetan dan Gaya Pada Fase B di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1609-1619.