

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA PELAJARAN IPAS MATERI NORMA
DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU DI KELAS IV SEKOLAH DASAR
NEGERI 108306 TANJUNG GARBUS**

Muhammad Rayhan Lubis¹, Umar Darwis²

^{1,2} PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia

E-mail: ¹muhammadrayhanlubis@umnaw.ac.id, ²umardarwis@umnaw.ac.id.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine: 1). the validity of interactive animation video learning media assisted by the Canva application in improving student learning outcomes in the Natural Sciences lesson on norms in my regional customs. 2). the effectiveness of interactive animation video learning media assisted by the Canva application in improving student learning outcomes. 3). the practicality by teachers of interactive animation video learning media assisted by the Canva application was carried out in improving student learning outcomes. The method used in this study is the Research and Development (R&D) development method using the ADDIE model through five stages including: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects tested consisted of 13 fourth grade students. The results obtained from several relevant expert validators, namely media, material and practicality questionnaire experts obtained a feasibility score of 100%, media experts obtained a feasibility score of 93.3%, material experts obtained a feasibility score of 90%, teacher responses obtained a feasibility score of 96.6%, and student responses obtained a feasibility score of 96.6%. After the implementation of interactive learning media, there was an increase in student scores that met the criteria (KKM), from 4 students at the time of the pretest showing an increase to 9 students who met (KKM) in the posttest. However, when calculated using N-Gain, it showed a learning outcome of 0.29 which is classified as a low category. The results of the effectiveness test also showed that it had not provided a significant increase in student learning outcomes. Interactive animated video learning media assisted by Canva was declared very feasible to use, but its effectiveness still depends on the duration of application and the number of research subjects.

Keywords: Animated video, Canva Interactive, N-Gain learning outcomes, Norms in My Regional Customs, ADDIE.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1). kevalidan media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku. 2). keefektivitasan media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. 3). kepraktisan oleh guru terhadap media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi canva dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian

ini yaitu metode pengembangan *Research And Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan yang diantaranya: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek yang di uji cobakan terdiri dari 13 siswa kelas IV. Hasil yang di dapat dari beberapa validator ahli terkait, yaitu ahli angket media, materi dan kepraktisan mendapatkan skor kelayakan 100%, ahli media mendapatkan skor kelayakan 93,3%, ahli materi mendapatkan skor kelayakan 90%, respon guru mendapatkan skor kelayakan 96,6%, dan respon siswa mendapatkan skor kelayakan 96,6%. Setelah dilakukannya penerapan media pembelajaran interaktif, terjadinya peningkatan nilai siswa yang memenuhi kriteria (KKM), dari 4 siswa pada saat pretest menunjukkan peningkatan menjadi 9 siswa yang memenuhi (KKM) pada posttest. Namun, jika dihitung menggunakan N-Gain menunjukkan hasil belajar sebesar 0,29 yang tergolong dengan kata gori rendah. Hasil uji efektifitas juga menunjukkan bahwa belum memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan Canva dinyatakan sangat layak digunakan, namun efektivitasnya masih bergantung pada durasi penerapan dan jumlah subjek penelitian.

Kata Kunci: Video animasi, *Canva* Interaktif, hasil belajar N-Gain, Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku, ADDIE.

A. Pendahuluan

Pendidikan yaitu suatu kegiatan yang harus dilakukan sedini mungkin agar seseorang dapat memiliki kualitas hidup yang baik, Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Melalui kegiatan pendidikan, akan lahir generasi penerus bangsa yang mampu menghadapi tantangan era globalisasi. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Niawati & Sujarwo, 2022). pendidikan memiliki peran sangat penting dalam kehidupan setiap manusia untuk membentuk pola pikir serta dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam diri manusia. (Sukmawarti et

al., 2022) Juga mengemukakan *Learning is needed in order to prepare students to face the era of the industrial revolution 4.0 which demands 21st century skills, namely creative thinking, critical thinking, communicating and collaborating.*

Selain itu, pendidikan juga turut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas kesejahteraan masyarakat di Indonesia. Sebagai ketentuan yang di atur pemerintah, mewajibkan seluruh warga negara Indonesia untuk melaksanakan program "wajib belajar 12 tahun", melalui Undang-Undang Dasar 1945 yang menjelaskan "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa" sebagai salah satu bentuk tujuan dari negara indonesia. Pada saat ini, kurikulum k 13 tidak lagi di terapkan

pada pembelajaran di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dikarenakan kurikulum K13 menurut (Sukmawarti & Hidayat, 2022) merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum Merdeka Belajar yang sudah di uji coba pada tahun 2020 dan resmi digunakan secara nasional pada tahun 2024 yang tidak lagi menerapkan pembelajaran tematik pada mata pelajaran di sekolah dasar, menurut (Zulaiha et al., 2022) Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Pelajaran pada kurikulum merdeka pada saat ini menggabungkan pembelajaran IPA dengan IPS yang menjadi pelajaran IPAS.

Salah satu tujuan dibuatnya kurikulum merdeka yaitu agar kualitas pendidikan semakin meningkat, maka dari itu diperlukan yang

namanya perbaikan kualitas proses pembelajaran di mulai dari tingkat Sekolah Dasar. Karena Sekolah Dasar merupakan pondasi utama dalam pendidikan untuk mencapai jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Sekolah Dasar berperan penting dalam pengembangan Pengetahuan, Kognitif, Afektif dan Psikomotorik siswa. Kegagalan yang sering terjadi tingkat Sekolah Dasar dapat mengakibatkan permasalahan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Kegagalan dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dewi & Setyasto, 2024) Permasalahan ini muncul karena belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Seperti penelitian yang dilakukan (Sari & Fatonah, 2022) Permasalahan di sekolah sekecamatan Tempilang tersebut di antaranya adalah proses pembelajaran yang belum maksimal dan terkesan masih menggunakan cara konvensional, guru terfokus hanya pada buku pegangan guru saja

dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran lain yang membantu menunjang pembelajaran.

Seperti penelitian yang dilakukan (Muliani Safitri et al., 2023) Indikator permasalahan tersebut disebabkan oleh adanya Faktor-faktor Media yang digunakan belum aktif dan belum menarik bagi peserta didik, serta pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hasil belajar siswa juga tergantung pada guru yang mengajar di kelas, dan pada buku pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan hasil belajar yang optimal pada saat belajar dan tidak maksimal.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Telah banyak media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui aplikasi *Canva*, namun pada pengembangan media pembelajaran video animasi belum memasukkan unsur interaktif dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi.

Sesuai dengan data yang diperoleh (Kemendikbudristek, 2022),

menunjukkan skor atau kualitas pendidikan di Indonesia menduduki peringkat 68 dari 81 Negara. Dari peringkat PISA 2022 dapat dikategorikan termasuk yang terendah, seperti yang didapatkan pada tahun sebelumnya. Jika permasalahan hasil belajar siswa terus diabaikan maka hal tersebut dapat berdampak sangat buruk bagi siswa dan kualitas pendidikan di Indonesia. Jika peringkat PISA Indonesia terus menurun, siswa yang dihasilkan tidak akan dapat bersaing dengan negara yang memiliki peringkat diatasnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah tersebut masih kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang tertarik dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Padahal media pembelajaran interaktif sangat mempengaruhi hasil belajar siswa sebab jika siswa tertarik pada media pembelajaran, secara tidak sadar

siswa akan memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru. Namun beda hal jika guru tidak menggunakan media pembelajaran interaktif, maka siswa akan merasa bosan dan jenuh dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Hidayat & Khayroiyyah, 2018) yang menyatakan Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar (learning obstacle) tersebut, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran video animasi interaktif berbantu aplikasi *canva* pada IPAS Materi Norma dalam Adat Istiadat daerahku. Solusi yang peneliti berikan, di dukung dengan pernyataan (Sukmawarti et al., 2021) yang menyatakan di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Guru dapat menggunakan perkembangan teknologi untuk membuat ataupun mengembangkan berbagai media pembelajaran. Media animasi pembelajaran yang akan dikembangkan yang disesuaikan dengan individualitas siswa kelas IV

Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus. Siswa pada Kelas IV Sekolah Dasar tersebut memiliki rentan umur 9-10 Tahun, yang mana siswa pada usia tersebut masih senang-senangnya untuk bermain dalam proses pembelajaran dan melihat video animasi. Hal ini yang menyebabkan peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media animasi pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan juga media yang interaktif yang dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang aktif.

Dalam menggunakan berbantuan aplikasi *canva*, media animasi pembelajaran akan dinilai dapat menarik perhatian dan konsentrasi siswa. Hal tersebut dikarenakan aplikasi *Canva* memiliki sangat banyak fitur-fitur yang mudah digunakan, sehingga guru dapat menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat video animasi pembelajaran yang sesuai diterapkan pada kelas tersebut. Menurut (Sardillah, W. P., & Napitupulu, 2024) *Canva* adalah aplikasi yang menawarkan beragam desain termasuk dalam dunia Pendidikan sehingga dapat mempermudah guru - guru melaksanakan aktivitas pembelajaran. Guru dapat mendesain media pembelajaran

dengan teknologi dan berkresi untuk menampilkan materi pembelajaran agar siswa tertarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan permasalahan yang diperoleh yaitu: Proses pembelajaran tidak berjalan sesuai capaian yang mau di capai. Hasil belajar IPAS kelas IV SDN 108306 Tanjung Garbus rendah. Siswa yang merasa bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran dimulai. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku. Untuk mengetahui keefektivitasan media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi *canva* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui kepraktisan oleh guru terhadap media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi *canva* dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Media Pembelajaran adalah salah satu alat atau benda yang dapat menjadi perantara atau penghubung

antara guru dan siswa untuk mempermudah menyampaikan pesan, perasaan, perhatian yang bertujuan untuk menstimulus siswa agar termotivasi dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Wita Triyani Dalimunthe, 2024) Media pembelajaran merupakan alat atau benda yang digunakan pada proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan, perasaan, perhatian, merangsang pikiran peserta didik, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen multimedia seperti teks, audio, video, animasi, dll kedalam media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai prantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran yang dapat memungkinkan terjadinya interaksi secara aktif dengan kontem pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Sembiring & Silalahi, 2025) Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran dengan berisikan rangkaian audio visual dan berpadumen menjadi satu

yang digunakan Pendidik sebagai media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Media Pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai alat yang dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan juga dapat memudahkan dalam menyamakan persepsi, pandangan setiap siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Fungsi media pembelajaran juga dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran melalui visual atau gambar. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Sibarani & Silalahi, 2019) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara atau pendukung dengan menghadirkan objek lain sebagai penyampaian pesan dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

Media Pembelajaran memiliki beberapa Jenis yaitu Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia dan Benda tiruan. Dari beberapa jenis media tersebut pastinya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing dan harus disesuaikan terhadap kondisi

siswa terlebih dahulu sebelum menerapkan media pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Sukmawarti & Murwaningsih, 2024) media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media audio, media visual, media audio - visual dan multimedia.

Media Pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut: 1. Mudah dinikmati oleh panca indra; 2. Dapat memanipulasi suatu kejadian/peristiwa; 3. Menyampaikan Materi Pelajaran; 4. Dapat memudahkan proses pembelajaran; 5. Menciptakan interaksi antara guru dan siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Dalizah & Napitupulu, 2024) media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1. Dapat dinikmati oleh panca indera. 2. Dapat menyampaikan atau menginformasikan suatu kejadian (Peristiwa). 3. Dapat mengatasi jarak dan waktu. 4. Dapat membantu kelancaran suatu proses pembelajaran. 5. Dapat memberikan piasa peserta didik.

Video Animasi merupakan penggabungan beberapa objek yang disusun kemudian diisi dengan kumpulan gambar dan audio sehingga dapat bergerak dan dapat menarik

perhatian peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Rasyidatun & Nurjannah, 2022) video animasi merupakan alat yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi yang berisikan suara dan objek gambar menarik yang dibuat bergerak dengan pergerakan yang sudah ditentukan, animasi ini mampu membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Canva adalah Situs Web/Aplikasi desain online yang dapat diakses menggunakan smartpohone atau leptop secaradaring, canva dilengkapi berbagai fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan kegiatan seperti desain grafis, presentasi, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, editan foto, video animasi. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Sardillah, W. P., & Napitupulu, 2024) *Canva* adalah aplikasi yang menawarkan beragam desain termasuk dalam dunia Pendidikan sehingga dapat mempermudah guru - guru melaksanakan aktivitas pembelajaran. Guru dapat mendesain media pembelajaran dengan teknologi dan berkresi untuk

menampilkan materi pembelajaran agar siswa tertarik.

Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa secara akademis yang didapatkan dari proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Hardeliska & Landong, 2023) hasil belajar adalah hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pembelajaran tertentu. (Carera & Nurmairina, 2024) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan yang sering dikenal istilah Research and development (R&D). Research and development (R&D) adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Konsep ini mencakup serangkaian metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivitasan produk. Penelitian ini akan dirancang menggunakan Model Pengembangan ADDIE. Model ADDIE menggunakan lima buah tahapan yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini ahli angket, ahli media, ahli materi, guru, siswa. Objek dalam penelitian ini adalah video animasi interaktif berbantuan aplikasi *canva* pada pelajaran IPAS materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus pada bulan Maret 2025.

Istrumen yang digunakan pada penelitian ini angket dan tes. Studi pendahuluan di lapangan dilakukan secara observasi, dimana observasi dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada proses pembelajaran. Sehingga dapat diketahui apa saja permasalahan yang ada pada sekolah tersebut, observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui

kebutuhan siswa, kebutuhan media, kebutuhan kurikulum. sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi interaktif sesuai dengan kebutuhan dengan kebutuhan yang ada pada sekolah tersebut. Adapun instrumen angket yang peneliti gunakan untuk mengetahui kevalidan, keefektifitasan dan kepraktisan media pembelajaran video animasi interaktif. Terdapat beberapa angket yang peneliti siapkan, meliputi angket validasi ahli angket, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli kepraktisan dan angket respon siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif dan analisis kuantitatif komparatif, analisis data kuantitatif deskriptif digunakan untuk memperoleh data yang dihasilkan dari angket ahli dan responden kemudian dianalisis menggunakan rata-rata skor dan presentase kelayakan berdasarkan skala likert. Analisis data kuantitatif komparatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan N-Gain. Adapun rumus yang digunakan untuk mengelola data hasil uji kelayakan,

kepraktisan, validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

1. Menganalisis data hasil validasi angket kepada ahli dan respon siswa, peneliti menggunakan skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Adapun penjelasan yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Rata – rata skor

N = Skor yang di harapkan

Setelah itu peneliti menentukan kriteria kelayakan dari setiap nilai yang dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor penilaian

Nilai	Kriteria
81-100	Sangat Layak
60-80	Layak
40-60	Cukup layak
20-40	Kurang layak
0-20	Tidak layak

(Wita Triyani Dalimunthe, 2024)

2. Menganalisis hasil Uji Validitas butir soal, dengan cara menguji cobakan butir soal kepada kelas V, hal ini dilakukan karena materi yang akan digunakan belum pernah di ajarkan pada kelas yang menjadi objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi yang dicari

N = Banyaknya peserta tes

X = Nilai variabel X (Skor item)

Y = Nilai variabel

Y (Skor item) Jika R hitung > R tabel maka butir item valid.

Menganalisis hasil Uji Reliabilitas butir soal, dengan cara menguji cobakan butir soal kepada kelas V, hal ini dilakukan karena materi yang akan digunakan belum pernah di ajarkan pada kelas yang menjadi objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

K = Banyak butir pernyataan

$\sum ab^2$ = Jumlah variasi butir

σt^2 = Variasi total

Setelah itu peneliti menentukan katagori Reliabilitas dari setiap nilai yang dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 2. kriteria koefidien korelasi reliabilitas tes

Instrumen skor	Katagori Reliabilitas
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

(Riyani et al., 2017)

3. Menganalisis hasil tes soal essay, dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Post} - S_{Pre}} \times 100$$

Keterangan:

Sposr = Nilai akhir

Spere = Perolehan skor

Smax = Skor maksimal

Setelah itu peneliti menentukan katagori Gain ternormalisasi dan ke Efektifitas NpGain sebagai berikut:

Table 3. kriteria Gain ternormalisasi

Nilai N – Gain	Katagori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 4. Katagori Efektifitas N – Gain

Presentase (%)	Tafsiran
> 76	Efektif
56 – 72	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

(Sukarelawan et al., 2024)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah media video animasi interaktif berbantuan aplikasi *canva* yang keterbaruan dan layak digunakan pada Pelajaran IPAS Materi norma dalam adat istiadat daerahku dikelas IV sekolah dasar negeri 108306 Tanjung Garbus.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (*Analysis*) Tahapan analisis, (*Desigen*) Tahapan Perancangan, (*Development*) Tahapan pengembangan, (*Implementation*) Tahapan implementasi, (*Evaluation*) Tahapan

evaluasi. Pada penelitian dan pengembangan ini penelitian menerapkan lima tahapan pada prosedur pengembangan ADDIE yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada tahapan analisis (*Analysis*), pada tahapan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan pada saat proses pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar negeri 108306 Tanjung Garbus. Pada proses pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan beberapa analisis yang digunakan untuk bertujuan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa pada kelas IV sekolah dasar negri 108306 Tanjung Garbus. Adapun beberapa analisis yang digunakan peneliti sebagai berikut:

- 1). Analisis kebutuhan siswa, Pada saat melakukan analisi yang dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus ditemukan bahwa hasil belajar pada Pelajaran IPAS rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar pada ulangan harian yang dilakukan guru pada saat proses pembelajaran, siswa yang

mendapatkan nilai diatas KKM hanya berjumlah 2 orang siswa, sedangkan anak yang mendapatkan nilai setara KKM sebanyak 2 orang siswa dan anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 9 orang siswa. 2). Analisis kebutuhan media, Peneliti juga melakukan analisi terkait media apa yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar negeri 108306 Tanjung Garbus, dari hasil analisis yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hanya bersumber dari buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah saja. 3). Analisis kurikulum, Analisis kurikulum juga peneliti lakukan, bertujuan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah dasar negeri 108306 Tanjung Garbus. Hasil analisis yang ditemukan bahwa sekolah dasar negeri 108306 Tanjung Garbus menggunakan kurikulum merdeka.

2. Pada tahapan perancangan (Desigen), peneliti melakukan perancangan media pembelajara-

n video animasi interaktif berbantuan aplikasi *canva* yang akan dikembangkan peneliti. Pada proses ini dimulai dengan mencari dan menyesuaikan materi

Pelajaran pada video animasi interaktif dengan suku pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus. Kemudian melakukan perancangan tampilan video animasi interaktif sesuai dengan materi dan contoh yang telah disesuaikan. Tahapn akhir pada pembuat media pembelajaran video animasi interaktif dengan mendownload video animasi interaktif dengan format MP4 agar dapat mudah dalam menggunakannya. Adapun hasil dari pengembangan sebagai berikut:



3. Pada tahapan pengembangan (Development), tahapan ini peneliti melakukan validasi kepada ahli untuk mengetahui kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi Canva. Adapun beberapa ahli yang terlibat dalam pengembangan media video animasi seperti validator ahli angket, validator ahli media, validator ahli materi. Hasil validasi yang dilakukan peneliti kepada ahli sebagai berikut:

a. Validasi ahli angket, digunakan bertujuan untuk melihat kelayakan angket yang akan digunakan peneliti dalam mevalidasi media yang telah peneliti kembangkan. Adapun hasil yang peneliti peroleh sebagai berikut:

Tabel 5. Validasi Ahli Angket

Validasi Ahli	Kategori	Persentase
Ahli angket media	Sangat layak	100%
Ahli angket materi	Sangat layak	100%
Ahli angket kepraktisan	Sangat layak	100%
Ahli angket respon siswa	Sangat layak	100%

b. Validasi ahli media, adapun instrumen angket validasi ahli media yang peneliti gunakan merujuk pada aspek multimedia interaktif (Adri, 2007) yang

kemudian peneliti sesuaikan dengan kebutuhan peneliti dalam memvalidasi media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan sebagai berikut:

Tabel 6. Validasi Ahli Media

Aspek penelitian	Jumlah perolehan skor	Persentase	Kategori	Rata - Rata
Kemudahan navigasi	9	100 %	Sangat layak	93,3 (Sangat Layak)
Kandungan kognisi	6	100 %	Sangat layak	
Presentasi informasi	2	66%	Layak	
Integrasi media	6	100 %	Sangat layak	
Artisiti dan estetika	2	66%	Layak	
Fungsi secara keseluruhan	3	100 %	Sangat layak	

c. Validasi ahli materi, adapun instrumen angket validasi ahli materi yang peneliti gunakan merujuk pada aspek sunaryo sunarto (2005) didalam penelitian (Radyan Pradana, 2012) yang kemudian peneliti sesuaikan dengan kebutuhan peneliti dalam memvalidasi materi pembelajaran pada media pembelajar yang telah peneliti kembangkan sebagai berikut:

Tabel 7 Validasi ahli materi

Aspek Peneliti an	Jumla h Perol ehan	Prese ntase	Kata gori	Rat a- Rat a
-------------------	--------------------	-------------	-----------	--------------

skor				
Pembelajaran	13	86%	Sangat Layak	90% (Sangat Layak)
Isi	14	93%	Sangat Layak	

d. Uji Validitas dan Reliabilitas soal dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevaliditas dan Reliabilitas butir soal yang akan digunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas soal dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 9 uji Validitas dan Reliabilitas

Validasi

Corelation	0,6986	0,56809	0,5009	0,80842	0,65401
R Tabel	0,482	0,482	0,482	0,482	0,482
Keputusan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Reliabilitas

Varian	0,15441	0,15441	0,22059	0,11029	0,11029	1,48
Jumlah Varian	0,75					
Varian Tabel	1,48529					
Keputusan	0,61881		Reliabel			

4. Pada tahapan Implementasi, peneliti dibantu oleh guru untuk melakukan penerapan media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi canva pada pelajara IPAS Materi “Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku” yang telah dikembangkan peneliti. Hasil yang di dapatkan setelah menerapkan media pembelajarn video animasi interaktif berbantuan aplikasi canva sebagai berikut:

Tabel 10. Respon siswa

No	Kriteria	Jumlah Siswa
1	Sangat Layak	13
2	Layak	0
3	Cukup Layak	0
4	Kurang Layak	0
5	Tidak Layak	0

Validasi ahli kepraktisan (Guru), adapun instrumen angket validasi ahli kepraktisan (Guru) yang peneliti gunakan merujuk pada aspek (Hidayat et al., 2021) yang kemudian peneliti sesuaikan dengan kebutuhan peneliti dalam memvalidasi kepraktisan (Guru) pembelajaran pada media pembelajar yang telah peneliti kembangkan sebagai berikut:

Tabel 10. Kepraktisan (Guru)

Aspek Penilitian	Jumlah Perolehan	Prese ntase	Kata gori	Rat a-Rat a
------------------	------------------	-------------	-----------	-------------

Skor			
Aspek Kemudahan Penggunaan	15	100%	Sangat Layak
Aspek Efisiensi waktu pembelajaran	12	100%	Sangat Layak
Aspek Daya tarik	8	86%	Sangat Layak
Aspek Manfaat	9	100%	Sangat Layak

Tabel 11. Data perhitungan N-Gain

Mean							
N	Na	Pr	Po	Pr	Sk	N	N
o	ma	ee	st	e	or	G	Gai
		te	te	e	ld	ai	n
		st	st	T	ea	n	Sc
				es	l	Sc	ore
				t –	(1	or	(%)
				P	00	e	
				os	-		
				t	Pr		
				te	e)		
				st			
1	13	71	79	8,	28	0,	29
	Sa	,4	,6	2	,5	29	05
	mp	6	9	3	4		%
	el						

Dari data di atas dapat diperoleh, dari 13 sampel pada penelitian ini memberikan respon “Sangat Layak” pada media video animasi yang telah peneliti kembangkan terlihat dari angket respon siswa yang diberikan. Ahli kepraktisan juga memberikan katagori “Sangat Layak” dengan nilai 96%. Hasil belajar siswa terlihat terjadi nya

peningkatan, namun jika dihitung menggunakan N-Gain nilai yang di hasilkan masih mendapatkan kriteria “Rendah” dan belum bisa dikatakan “Efektif”. Hal ini tersebut bisa terjadi dikarenakan penggunaan sampel yang tidak tepat/kurang.

5. Pada tahapan evaluasi, peneliti mengevaluasi media yang telah peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil analisis terhadap angket respon siswa, peneliti mengidentifikasi beberapa kekurangan pada media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi Canva. Kekurangan utama yang ditemukan adalah kurang jelasnya tampilan subtitle pada video animasi, sehingga menyulitkan siswa yang berada di posisi belakang kelas untuk membacanya. Berdasarkan saran yang diberikan, diperlukan perbaikan dalam aspek visualisasi subtitle agar keterbacaan dapat lebih optimal untuk seluruh peserta didik. Meskipun demikian, hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi canva ini masuk dalam kategori

"Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar.

Penelitian ini mendapat respon positif dari ahli angket, ahli media, ahli kepraktisan dan respon siswa. Ahli kepraktisan (Guru) memberikan pernyataan bahwa media video animasi interaktif pada pelajaran IPAS materi "Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku" memberikan pengalaman kepada siswa untuk dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran video animasi interaktif. Hal tersebut telah peneliti sesuaikan dengan teori perkembangan anak menurut Piaget dalam penelitian (Ibda, 2015) Karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar yang berusia 9-10 Tahun adalah Tahap operasi konkrit (concrete operational). Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animisme dan arthouse. Egoisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap

operasional konkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

Berdasarkan pembahasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi canva pada pelajaran IPAS materi "Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku" dapat digunakan untuk meningkatkan respon siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga media video animasi interaktif ini dapat digunakan guru dan siswa pada pelajaran IPAS.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan dari tahapan (*Analysis*) sampai dengan tahapan (*Evaluation*), peneliti dapat menyimpulkan menjadi beberapa hal diantaranya:

1. Kevalidan media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi canva pada pelajaran IPAS Materi "Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku" di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus dapat dilihat dari hasil penilaian para

ahli, validator ahli media memberikan skor 93 dengan katagori “Sangat Layak”, validator ahli materi memberikan skor 90 dengan katagori “Sangat Layak”. Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi Canva yang telah peneliti kembangkan “Sangat Layak” di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus.

2. Media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi Canva yang telah peneliti kembangkan menunjukkan Keefektifitasan yang tinggi dalam meningkatkan respon siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari hasil penyebaran angkat respon siswa yang memperoleh hasil 96,6 dengan katagori “Sangat Layak” digunakan. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat pada materi “*Norma dalam Adat Istiadat Daerahku*”, yang dapat dilihat melalui hasil tes essay yang dilakukan pada siswa

kelas IV Sekolah Dasar Negeri 108306 Tanjung Garbus.

3. Kepraktisan media pembelajaran video animasi interaktif berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan oleh peneliti dinilai sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi dari ahli kepraktisan yang memperoleh skor sebesar 96, dengan kategori “Sangat Layak” dan menunjukkan bahwa media tersebut praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, M. (2007). Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design. *Jurnal Invotek*, VIII(1), 1–9.
- Carera, & Nurmairina. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak. *Journal on Education*, 06(03), 16695–16706.
- Dalizah, N., & Napitupulu, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD. 3(11), 3285–3296.
- Dewi, I. M., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2300–

2308.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7030>
- Hardeliska, T. Y., & Landong, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 879–886. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4343>
- Hidayat, & Khayroiya, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktid pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 15–19.
- Hidayat, R., Sundari, P. D., Jhora, F. U., & Hidayati, H. (2021). Kepraktisan Video Pembelajaran Kalkulus untuk Fisika dalam Proses Belajar Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 5(1), 110–117. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss1/556>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Kemendikbudristek. (2022). Literasi Membaca, Peringkat Indonesia di PISA 2022. *Laporan Pisa Kemendikbudristek*, 1–25.
- Muliani Safitri, T., Adrianus Dedy, & Destiniar. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas 3 Sd Negeri 2 Kayu Agung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 548–555. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1382>
- Niawati, D., & Sujarwo, S. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Aktivitas pada Mata Pelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 608–615. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.302>
- Radyan Pradana. (2012). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI UJI MAKANAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5. 6.
- Rasyidatun, & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. 01, 248–257.
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 60–65. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.60-65>
- Sardillah, W. P., & Napitupulu, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMAT (KOMIK MATEMATIKA) BERBASIS CANVA TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN 060923.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sembiring, N. R., & Silalahi, B. R. (2025). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA

- PEMBELAJARAN PADA TEMA INDONESIA KAYA BUDAYA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 01.
- Sibarani, N. K., & Silalahi, B. R. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK DIGITAL PADA SUBTEMA AKU ANAK MANDIRI DI KELAS III SD. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Sukmawarti, & Hidayat. (2022). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Proceedings of the First International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution (ICSTEIR 2020)*, 536(Icsteir 2020), 288–292.
- Sukmawarti, Hidayat, & Liliani. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 886–894.
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 4(1), 10–18. <http://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/118/104>
- Sukmawarti, & Murwaningsih, S. R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI PENGUMPULAN DAN PENYAJIAN DATA DI KELAS V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 2548–6950.
- Wita Triyani Dalimunthe, U. D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS II SD NEGERI 117478 SIMATAHARI. 4(1), 4089–4098.
- Zulaiha, E., Anshor, A. S., & Humairah, E. (2022). Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Volume Kubus dan Balok Kelas V SD. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97.