

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Aisyah<sup>1</sup>, Sukirno<sup>2</sup>, Rapita Aprilia<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Samudra

[aisyahsyah643@gmail.com](mailto:aisyahsyah643@gmail.com)<sup>1</sup>, [sukirno@unsam.ac.id](mailto:sukirno@unsam.ac.id)<sup>2</sup>, [rapitaaprilias05@gmail.com](mailto:rapitaaprilias05@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**ABSTRACT;** *This study aims to determine the design, validity, practicality and effectiveness of Canva-based animated video learning media to increase the motivation of fourth-grade students in learning science. This study is an R&D with the ADDIE model. Data collection techniques include observation, interviews, validation questionnaires (validation of material, language, and media experts), teacher and student response questionnaires, and student learning motivation questionnaires before and after the implementation of learning media. The results showed that the acquisition of material validation was 76% with feasible criteria, 93.3% of language experts with very feasible criteria, 89.33% of media experts with very feasible criteria. At the implementation stage, the assessment of teacher practitioners was 92.14% with very practical criteria and 95.59 student responses were obtained with very practical criteria. At the effectiveness stage, a score of 84.58 was obtained with very effective criteria. In student learning motivation, a score of 93.38 was obtained after the use of learning media. Suggestions for teachers to increase creativity in the use of learning media, for students it is necessary to emphasize the importance of having motivation in learning, for future researchers it can produce more creative and interesting Canva-based animated video learning media products.*

**Keywords:** *Learning Media, Animated Videos, Learning Motivation.*

**ABSTRAK;** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain, kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis canva untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV. Penelitian ini merupakan R&D dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, angket validasi (validasi ahli materi, bahasa, dan media), angket respon guru dan respon siswa, serta angket motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan perolehan validasi materi 76% yang berkriteria layak, ahli bahasa 93,3% yang berkriteria sangat layak, ahli media 89.33% yang berkriteria sangat layak. Pada tahap implementasi diperoleh penilaian praktisi guru sebesar 92.14% yang berkriteria sangat praktis dan diperoleh respon siswa 95.59 yang

berkriteria sangat praktis. Pada tahap efektifitas diperoleh skor 84.58 yang berkriteria sangat efektif. Pada motivasi belajar siswa memperoleh skor 93.38 sesudah penggunaan media pembelajaran. Saran bagi guru lebih meningkatkan kreativitas didalam penggunaan media pembelajaran, bagi siswa perlu menekankan pentingnya memiliki motivasi didalam belajar, bagi peneliti selanjutnya dapat menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis canva yang lebih kreatif serta menarik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Motivasi Belajar.

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memicu berbagai transformasi. Oleh karena itu, percepatan teknologi saat ini mesti diintegrasikan ke dalam sektor pendidikan, mengingat pendidikan memberdayakan manusia untuk menghadapi dan menyelesaikan semua permasalahan yang mereka alami dalam hidup, Mulyahati et al, (2024). Pendidikan dapat membangun sumber daya manusia terdidik dan bermartabat. Pendidikan ialah kegiatan memperoleh informasi baru yang melibatkan interaksi antara pendidik dan siswa. (Ayudia et al., 2021). Pendidikan berperan penting sebagai upaya pencegahan terhadap masalah sosial dan menjadi pondasi bagi sekolah serta lingkungan untuk membentuk karakter manusia yang beradab. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar bisa menjalani kehidupan lebih baik di masa yang akan datang. (Putra, Novita, Sahudra, 2020). Dalam hal ini, guru punya peranan penting sebagai pengelola pembelajaran. Maka, guru perlu memiliki kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta perubahan zaman, agar kegiatan pembelajaran bisa berlangsung secara maksimal dan sesuai pada kebutuhan era saat ini (Aprilia, 2024). Sangat penting bagi guru untuk meningkatkan penguasaan mereka terhadap media pembelajaran digital yang terintegrasi dan inovatif. Ini akan mempermudah jalannya proses belajar mengajar. (Aprilia, 2024). Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk membangkitkan semangat belajar. Ketika peserta didik berinteraksi dengan media tersebut, hal itu menjadi bukti nyata terjadinya aktivitas belajar yang didukung oleh media. (Azhar, 2023).

Media pembelajaran memiliki peran penting pada kegiatan pendidikan dan tak terpisahkan dari kegiatan belajar. Fungsinya bukan hanya sebagai alat bantu guru, namun juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Namun, tidak sedikit

siswa yang merasa bosan karena pembelajaran yang terkesan monoton serta kurang bervariasi (Hapsari, S, A. & Pamungkas, H., 2019). Media menjadi perantara penting yang mendukung terjadinya komunikasi serta interaksi yang efektif antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran (Aprilia, 2024). Media merupakan alat atau objek yang dapat dimodifikasi, diamati secara visual maupun audio, dibaca, atau dijadikan bahan diskusi, dan digunakan sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses belajar mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar, mengekspresikan ide melalui tulisan maupun lisan, yang pada akhirnya akan mengembangkan daya imajinasi mereka. Kehadiran media ini menjadikan proses pembelajaran lebih optimal dan efisien, serta membangun hubungan yang lebih baik antara guru dengan siswa. Media juga bisa menjadi solusi guna mengatasi kejenuhan saat belajar di kelas. Dengan demikian, guru disarankan untuk secara konsisten memberikan motivasi kepada siswa dengan memanfaatkan media (Masfufah et al., 2022). Berbagai jenis teknologi telah mulai digunakan di bidang pendidikan untuk membantu pembelajaran yang lebih baik. Salah satunya ialah penerapan media pembelajaran yang diharapkan bisa mempermudah guru pada kegiatan pembelajaran.

Didalam belajar motivasi sangatlah dibutuhkan, tanpa adanya motivasi, seseorang tidak akan mampu meraih hasil yang optimal, demikian pula sebaliknya. Begitu juga dalam meraih keberhasilan dalam belajar, proses belajar akan berlangsung lebih baik apabila disertai motivasi yang kuat dan bersungguh-sungguh (Ayudia et al., 2021). Motivasi memiliki peran yang sangat penting pada kegiatan belajar, karena motivasi menentukan seberapa besar upaya yang dilakukan siswa. Ini menunjukkan bahwa semangat belajar yang tinggi akan membuat siswa agar belajar dengan giat dan konsisten. Mereka akan terus berjuang tanpa putus asa dan menjauhkan diri dari hal-hal yang mengganggu proses belajar (Ayudia et al. 2021).

Menurut (Elvira, Neni Z, 2022), Motivasi adalah dorongan Seseorang untuk belajar, kemudian mengubah tingkah lakunya untuk mencapai tujuan belajar. Perubahan ini mempengaruhi cara orang berpikir tentang perilaku dan perilaku. Fungsi motivasi sangat penting pada semua pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sebab motivasi bisa membuat siswa untuk melaksanakan berbagai aktivitas yang berkaitan pada kegiatan belajar. Jika siswa tidak

punya motivasi belajar, maka pelaksanaan pembelajaran akan sulit berjalan dengan baik. Motivasi berperan memberikan semangat kepada siswa dalam kegiatan belajar mereka serta menjadi petunjuk bagi tindakan yang mereka lakukan (Ayudia et al., 2021). Terdapat berbagai cara guna meningkatkan motivasi belajar, salah satunya ialah dengan menerapkan media yang mampu menarik minat mereka. Selain itu, penggunaan teknologi juga memiliki peran signifikan dalam mendorong motivasi belajar, contohnya melalui platform pembelajaran online dan sistem pembelajaran yang lebih inovatif (Nur et al., 2022)

Pembelajaran yang ideal guna meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa ialah dengan melibatkan peserta didik secara langsung, penggunaan model serta metode pembelajaran yang sesuai dan penerapan media yang interaktif. Pembelajaran yang ideal menerapkan media video animasi adalah dengan menampilkan gambar yang didalamnya terdapat materi yang jelas, pembelajaran yang menarik perhatian siswa serta bisa mendorong motivasi belajar anak serta memudahkan pemahaman siswa. Menurut (Mahlianurrahman, et al., 2019) menghadirkan pembelajaran dikelas SD harus dengan media yang relevan dengan karakter siswa, perkembangan zaman anak serta kebutuhan anak. Pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dari awal hingga akhir pembelajaran (Putra.,A, 2018). Hal ini sejalan dengan teori (Rachmat Sahputra, 2024) Untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS, penerapan media video animasi berbasis canva sangatlah penting. Siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi karena penggunaan media yang mudah, menarik bagi siswa sehingga bisa memotivasi siswa, dan didalam media video animasi terdapat suara, gambar yang dapat bergerak hal ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan siswa didalam belajar. Langkah-langkah pembelajaran ideal guna meningkatkan motivasi belajar ialah dengan menentukan tujuan pembelajaran yang terstruktur, penerapan media yang interaktif, memberikan penghargaan terhadap prestasi siswa, hal ini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tetapi yang terjadi dilapangan berbeda, berdasarkan hasil observasi serta wawancara kepada salah satu guru dikelas IV SD Negeri 1 Meurandeh pada pembelajaran IPAS terutama pada materi “Aku dan Kebutuhanku” yaitu (1) Guru tidak menerapkan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menerapkan media berupa gambar (2) Guru cenderung

menggunakan buku cetak sehingga membuat siswa tidak termotivasi di dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh sebab itu solusi yang ditawarkan oleh penulis untuk upaya mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva bertujuan guna meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD. Media memiliki peran penting sebagai salah satu komponen dan alat bantu yang efektif pada guru dalam menyampaikan materi yang sulit dimengerti oleh siswa. Karena itu, perlu dilakukannya pembaharuan didalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik serta efektif, peneliti memilih menerapkan media pembelajaran video animasi berbasis canva.

Kelebihan aplikasi canva didalam penggunaannya, yaitu Canva dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk mengoptimalkan keterampilan dan kreativitas digital mereka. Aplikasi ini juga mempermudah dan mempercepat proses perancangan materi pembelajaran, serta membantu guru ketika menyajikan materi supaya lebih mudah dimengerti oleh siswa. Melalui desainnya yang beragam dan menarik, Canva mampu menarik minat serta motivasi siswa dalam proses belajar. (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023).

Menurut (Masfufah et al., 2022) merupakan platform desain daring yang menawarkan beragam template untuk pembuatan poster, grafik, presentasi, brosur, logo, dan lain-lain. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan koneksi langsung dengan akun media sosial pengguna. Melalui berbagai desain yang disediakan oleh Canva, media serta materi ajar dapat dibuat menjadi lebih menarik. Dengan demikian, guru dan siswa memiliki kesempatan untuk berkreasi dalam menghasilkan karya visual yang bisa ditampilkan sebagai media, baik di dalam ataupun di luar kelas. Penggunaan Canva ini berpotensi menjadikan media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud melakukan pengembangan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dirumuskan dalam judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.**

**METODE PENELITIAN**

Prosedur penelitian ini memakai metode Research and Delopment (R&D), dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode pengembangan ADDIE bermanfaat guna menilai apakah produk yang kita kembangkan layak untuk diterapkan di kelas. Teknik analisis data yang diterapkan ialah data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif melalui observasi, wawancara dan lembar angket. Angket yang digunakan yaitu angket respon guru dan siswa. Menurut (Riyani et al., 2023) Angket dimanfaatkan sebagai alat untuk memperoleh informasi yang objektif tentang keunggulan dan keterbatasan media pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif menggunakan teknik presentase sebagai berikut:

1. Analisis data validitas dan kepraktisan media

Data praktikalitas produk dihitung dengan persentase rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah skor frekuensi maksimal

**Kriteria Kepraktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran**

No	Skor Dalam Persen	Keterangan
1	0 – 20%	Tidak Praktis
2	21% - 40%	Kurang Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80%	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: (Rahmadani et al., 2023)

2. Analisis efektifitas media

Untuk mengetahui keefektivan pengembangan media video animasi berbasis canva dapat menggunakan rumus :

$$N - g \frac{\text{skor posttest} - \text{skor present}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 3.12 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan**

Presentase (%)	Interprestasi
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Amelia et al., 2025)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media video animasi berbasis canva dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IV SD dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:

### 1. Tahap Analysis (Analisis)

Terdapat tiga tahapan analisis yang harus dipenuhi yaitu analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, serta analisis materi pada mata pelajaran IPAS. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pada saat observasi sebanyak 13 orang. Berikut disimpulkan hasil dari analisis yaitu:

- Analisis kebutuhan siswa, dilakukan wawancara dengan wali kelas IV di SDN 1 Meurandeh. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa siswa kurang memiliki motivasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan guru hanya menerapkan media gambar serta sumber belajar seperti buku guru, buku siswa, dan media cetak lainnya dalam menyampaikan materi. Kondisi ini membuat siswa merasa kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Padahal, sarana pendukung seperti proyektor sudah tersedia dan bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai media bantu dalam proses penyampaian materi pembelajaran.
- Analisis Kebutuhan Kurikulum, Analisis kurikulum yang diimplementasikan di SD Negeri 1 Meurandeh khususnya pada kelas IV yaitu kurikulum merdeka.
- Analisis materi, materi yang disajikan pada video animasi berbasis canva disesuaikan dengan materi buku siswa muatan IPAS untuk siswa kelas IV SD pada materi “Aku dan Kebutuhanku”.

## 2. Tahap Design (Rancangan)

Pada tahap desain, pembuatan media pembelajaran animasi berbasis Canva dimulai dengan merancang sketsa tampilan. Sketsa ini berfungsi sebagai gambaran awal dari media yang akan dibuat.

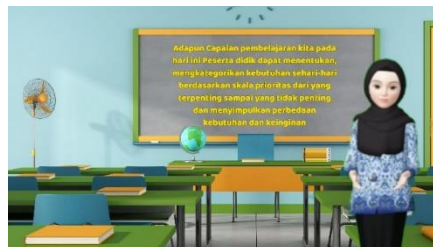
### 1. Slide Pertama

Pada halaman ini menampilkan animasi yang memuat judul materi dengan beragam gambar tempat pemenuhan kebutuhan manusia



### 2. Slide Kedua

Pada slide kedua ini, terdapat tampilan pendahuluan seperti capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari materi aku dan kebutuhanku



### 3. Slide Ketiga

Pada slide ini terdapat tampilan animasi yang diilustrasikan seorang anak sekolah dasar.





## 4. Slide Keempat

Pada slide ini terdapat tampilan animasi yang diilustrasikan menjadi seorang guru yang sedang kebutuhan manusia yang terbagi menjadi tiga, yakni kebutuhan primer, kebutuhan sekunder, serta kebutuhan tersier.



## 5. Slide Kelima

Pada slide ini diawali dengan sebuah cerita singkat mengenai apa yang dimaksud dengan keinginan



## 6. Slide Keenam

Pada tampilan slide ini berisi tentang refleksi pembelajaran. Dimana terdapat animasi ilustrasi seorang guru yang sedang menjelaskan kebutuhan dan keinginan.



## 7. Slide Ketujuh

Pada tampilan slide ini guru menjelaskan bagaimana cara kita memenuhi kebutuhan yaitu dengan melakukan berbagai macam pekerjaan tujuannya untuk mendapatkan uang



## 8. Slide Kedelapan

Slide ini merupakan slide terakhir yang berisi tulisan terimakasih. Pada slide ini materi pembelajaran sudah tidak dijelaskan lagi, sudah berakhir.



## 3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dihasilkan media yang berisi mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh pada materi aku dan kebutuhanku. Pada tahap ini materi aku dan kebutuhanku disusun menggunakan canva menjadi sebuah video animasi. Materi yang diperoleh dari buku IPAS guru dan siswa, internet dan referensi lainnya. Animasi yang ada pada setiap slide, seperti animasi guru didesain menggunakan aplikasi tambahan yaitu zepeto, dan juga beberapa gambar yang relevan pada materi didesain dengan canva.

### a. Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh Ibu Cut Kulama Sari, S.E., M.Pd (Dosen PGSD Universitas Samudra). Pernyataan pada angket penilaian validasi materi terdiri dari 15 butir pernyataan dari empat indikator, validasi ini dilakukan 2 tahap. Adapun hasil rekapitulasi kelayakan ahli materi bisa dilihat dalam tabel dibawah ini:

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Sebelum direvisi, capaian pembelajaran</p>	 <p>Sesudah direvisi, capaian pembelajaran</p>
 <p>Sebelum direvisi, tujuan pembelajarannya adalah peserta didik mampu menyebutkan macam-macam kebutuhan yang sudah dipelajari.</p>	 <p>Sesudah direvisi, tujuan pembelajarannya berubah menjadi peserta didik mampu menentukan macam-macam kebutuhan yang sudah dipelajari.</p>

**Tabel 1.1 Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Persentase (%)
1	Kelayakan Materi	80%
2	Kualitas Materi	80%
3	Kaidah Bahasa	80%
4	Ketepatan Bahasa	60%
Rata-rata		76%

Berdasarkan jumlah keseluruhan validasi ahli materi diperoleh skor 57, dan diperoleh presentase 76% sehingga dikategorikan “Layak” digunakan.

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ini dilakukan oleh Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd. dosen PGSD universitas samudra. Berikut hasil validasi Bahasa.



**Tabel 1.2 Validasi Ahli Bahasa**

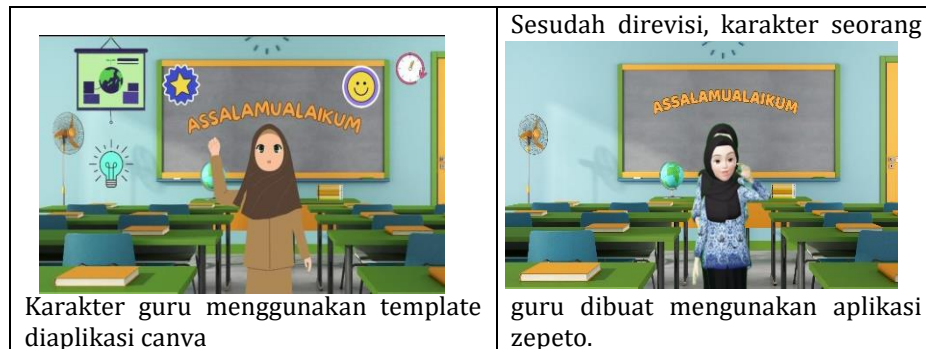
No	Indikator	Persentase (%)
1	Lugas	100%
2	komunikatif	100%
3	Dialogis dan Interaktif	80%
4	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	90%
Rata-rata		93.3%

Berdasarkan jumlah keseluruhan validasi ahli materi diperoleh skor 42, dan diperoleh presentase 93.3% sehingga dikategorikan “Sangat Layak” digunakan.

c. Validasi Media

Validasi ini dilakukan oleh Ibu Maisarah, S.Pd., M.Pd (Dosen PGSD Universitas Samudra).

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Sebelum direvisi tidak ada logo universitas Samudra ditampilkan awal</p>	 <p>Sesudah direvisi dimasukan logo Universitas Samudra</p>



**Tabel 1.3 Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Persentase (%)
1	Desain Tampilan	88.88%
2	Tulisan	95%
3	suara	80%
Rata-rata		89.33%

Berdasarkan jumlah keseluruhan validasi ahli materi diperoleh skor 67, dan diperoleh presentase 89.33% sehingga dikategorikan “Sangat Layak” diterapkan sebagai media pembelajaran.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Video animasi berbantuan aplikasi canva masuk ke dalam tahap implementasi untuk disebarluaskan ke siswa dan guru. Pada tahap ini, peneliti melibatkan satu guru, yaitu guru kelas IV SD Negeri 1. sebagai ahli praktisi guru terkait dengan aspek relevansi materi, isi, bahasa, kualitas teknis. Adapun hasil dari ahli praktisi guru dan respon siswa yaitu:

Persentase skor ahli skor praktisi

Penilaian	Persentase	Keterangan
Praktisi guru	92.14%	Sangat Praktis
Respon siswa	95.59%	Sangat Parktis

Berdasarkan hasil ahli praktikalitas (guru) terhadap media, nilai yang diperoleh 92.14% yang ber kriteria “Sangat Praktis” dan hasil dari respon siswa mendapatkan persentase 95.59% yang ber kriteria “sangat praktis” yang berarti bahwa media video

animasi berbantuan aplikasi canva dinyatakan praktis diujicobakan pada pembelajaran di kelas IV SD tanpa adanya revisi.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Kefektivan media melibatkan revisi akhir oleh para validator ahli. Hal ini dilakukan agar media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik. Tujuannya adalah agar media ini bisa diterapkan oleh guru dan siswa sebagai instrumen evaluasi pembelajaran yang lebih bervariasi.

## Pembahasan

Pengembangan media pada penelitian ini dimulai dari tahap analisis, peneliti menganalisis penggunaan kurikulum yang dipakai di SD Negeri 1 Meurandeh. Observasi dilakukan pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan, dari hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa SD Negeri 1 Meurandeh sudah menerapkan kurikulum medeka. Selain melakukan analisis kurikulum, dilakukan juga analisis kebutuhan siswa dan materi.

Pada tahap analisis hal pertama dilakukan yaitu melakukan analisis kebutuhan seperti media yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Analisis kebutuhan ini sejalan dengan teori (Arifin, 2019: 90) analisis kebutuhan merupakan tahapan sistematis untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan yang diperlukan dan menetapkan urutan prioritas dalam penyelesaiannya. Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan oleh guru pada kegiatan pembelajaran adalah penerapan strategi pembelajaran, agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif serta efisien sesuai pada tujuan yang sudah dirumuskan (Suyono & Hariyanto, 2019:20). Pada penyampaian materi dengan baik yaitu dengan menerapkan media pada kegiatan pembelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwasanya guru lebih sering menerapkan media cetak dan kurang didalam penggunaan media pembelajaran di kelas dan sarana prasarana pendukung yang di sediakan sekolah, seperti proyektor atau infocus kurang dimanfaatkan. Karena itu, siswa kurang fokus pada kegiatan belajar mengajar. Kemudian peneliti juga melakukan analisis mata pelajaran, IPAS merupakan pelajaran yang didalamnya memuat materi IPA dan IPS. Dengan ini, siswa membutuhkan media yang menarik guna mempermudah mereka pada pemahaman materi yang ada dalam pembelajaran IPAS.

Setelah tahap analisis peneliti lanjut ketahap perancangan. Peneliti merancang media dengan membuat *storyboard* dan *flowchart* sebagai alur dari media yang dikembangkan. Hal ini selaras dengan (Mashuri, 2020:5) bahwa perancangan media disesuaikan dengan scenario yang diinginkan dan disusun pada *storyboard* dan *flowchart*. *Storyboard* ialah salah satu presentase bergambar menyajikan materi yang ditampilkan melalui media video animasi yang disusun dengan terstruktur. *Flowchart* ialah tahapan kerja system tersebut yang berbentuk diagram alur.

Selanjutnya yaitu tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan produk video animasi. Pengembangan media pembelajaran dilakukan di bulan April sampai mei 2025. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan hasil tahap perancangan *flowchart* dan *storyboard*. Produk yang dihasilkan yaitu sebagai berikut: slide satu terdapat cover yaitu berupa judul materi yang akan dipresentasikan dan dikembangkan dengan animasi-animasi yang menarik.

Untuk mengetahui kelayakan media, peneliti melakukan validasi terhadap produk. Validasi dilakukan oleh para validator ahli. Dari hasil validasi terdapat beberapa saran dari para ahli terhadap media dan produk media yang dihasilkan sudah dilakukan perbaikan sesuai saran dari para ahli. Pada tahap validasi ini menggunakan instrument pengumpulan data dengan angket skala 1-5. Berikut adalah penjelasan angket hasil kelayakan media pembelajaran:

1. Ahli materi

Validasi materi yaitu dosen PGSD Ibu Cut Kumala Sari S.E., M.Pd. penilaian kelayakan materi dinilai dari empat aspek yaitu kelayakan materi, kualitas materi, kaidah Bahasa dan ketepatan bahasa. Dari keempat aspek penilaian kelayakan materi ini, media pembelajaran video animasi berbasis canva memperoleh jumlah skor 76 % pada 15 indikator, dan berkategori “layak” untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

2. Ahli Bahasa

Validasi ini dilakukan oleh dosen PGSD Ibu Ikrima Mulida S.Pd., M.Pd. penilaian kelayakan penggunaan bahasa dinilai dari empat indikator yaitu aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan

siswa. Dari keempat aspek penilaian ketepatan penggunaan Bahasa ini, media pembelajaran video animasi berbasis canva memperoleh jumlah skor 93,3 % pada 9 indikator, dan berkategori “sangat layak” untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

### 3. Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh dosen PGSD Ibu Maisarah S.Pd., M.Pd. penilaian kelayakan penggunaan bahasa dinilai dari tiga indikator yaitu desain tampilan, tulisan dan suara. Dari ketiga aspek penilaian kelayakan penggunaan media ini. media pembelajaran video animasi berbasis canva memperoleh jumlah skor 89.33 % pada 9 indikator, dan berkategori “sangat layak” untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan ujicoba lapangan dikelas IV SD Negeri 1 Meurandeh dengan jumlah subjek 13 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran. Media ini dinilai dari kelayakannya berdasarkan aspek motivasi belajar.

Tahap implementasi, implementasi suatu fase mempersiapkan lingkungan belajar dan mengikutsertakan peserta didik (Annisaul Mutmainnah & Refiona Andika, 2024), Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan di kelas IV SD N 1 Meurandeh dengan jumlah subjek uji coba 13 siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda untuk mengetahui praktikalitas dari media pembelajaran. Kepraktisan dapat diartikan sebagai kemudahan yang ditawarkan suatu produk dalam proses penyiapan, penggunaan, pengolahan, penafsiran, dan administrasinya (Arifin, Z. 2019). Media ini dinilai kelayakannya berdasarkan empat aspek yaitu aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan, dan kebermanfaatan. Secara keseluruhan menurut hasil perhitungan uji coba lapangan, media pembelajaran video animasi berbasis canva mendapat jumlah skor 2304 dengan rerata skor 4.59 sehingga masuk kedalam kategori "sangat layak". Berdasarkan persentase praktikalitas mendapat 95.59% sehingga media pembelajaran video animasi berbasis canva termasuk kedalam kriteria "sangat praktis" digunakan sebagai media pembelajaran. Pada praktisi guru memperoleh skor 129, dan berdasarkan presentase



praktikalitas mendapat 92.14% sehingga media pembelajaran video animasi berbasis canva berkriteria “sangat praktis” digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap evaluasi, dilakukan perbandingan hasil tiap tahapan uji coba sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran video animasi berbasis canva. Hal ini selaras dengan pendapat (Salamah et al., 2022) Evaluasi dapat diartikan sebagai kegiatan sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan, menjelaskan, menafsirkan, dan menyajikan data mengenai suatu program. Informasi yang dihasilkan dari proses ini berfungsi sebagai landasan utama untuk menentukan keputusan. Setelah itu peneliti juga melakukan penilaian kelayakan media video animasi berbasis canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi aku dan kebutuhanku.

Salah satu tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media video animasi berbasis canva. Berdasarkan hasil penelitian, dapat kita tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IV SD, hal ini diketahui dari peningkatan hasil penilaian angket motivasi belajar siswa yaitu 57.61 (sebelum) menjadi 93.38 (setelah).

Hasil penelitian ini sesuai dengan (Ain & Mustika, 2021) Manfaat media pembelajaran adalah membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa, yang secara langsung dapat mendorong dan menumbuhkan motivasi belajar mereka. Hasil penelitian ini juga selaras pada teori yang dikemukakan (Nugraha et al., 2023) bahwa salah satu fungsi media pembelajaran yaitu bisa membangkitkan motivasi serta merangsang siswa untuk belajar.

## KESIMPULAN

Desain media pembelajaran video animasi berbasis canva untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa kelas IV SD menerapkan model ADDIE dengan 5 tahapan. Media yang dirancang sangat layak yang dilihat dari hasil validasi oleh ahli dimana kelayakan materi sebesar 76% yang berkriteria layak. Kelayakan bahasa 93.3% yang berkriteria sangat layak serta kelayakan media 89.33% yang berkriteria sangat layak. Selain layak media tersebut juga sangat praktis digunakan serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang dilihat dari sebelum menggunakan media hanya 57.61% dan meningkat setelah menggunakan media menjadi 93.38%.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2745-4312.
- Aprilia, R., & Sukirno, S. (2019). Pengembangan Buku Ajar Ips Berbasis Sejarah Lokal Kelas Iv Sd Kabupaten Aceh Tengah. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(1), 11-20
- Ayudia, I., Haqqi, A., & Munthe, S. T. (2021). Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib*, 11(1), 90-97.
- Azhar, C. R., Unaenah, E., & Zuliani, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajara IPA Kelas IV SDN Pinang 1 Kota Tangerang. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3), 9051–9060. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3216/2283>
- Arifin, Z. (2019). Evaluasi Pembelajaran Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ain, S. Q., & Mustika, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1080–1085. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427>
- Annisaul Mutmainnah, & Refiona Andika. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 175–190. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2447>
- Amelia, N., Rusliah, N., & Noperta, N. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Menggunakan Aplikasi Liveworksheet. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 266–277. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4491>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Fadia Nurluthfiana, Erlita Umi Masytoh, Silvia Berliana, Wafna Jannata Ulya, Ahmad Hariyadi, Wawan Shokib Rondli, Erik Aditia Ismaya, & Imaniar Purbasari. (2023).

- Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di Sd Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 375–384. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.307>
- Hafizhah, I. N., Amalia, A. R., & Uswatun, D. A. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Media Jumping On Worms Game Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1275-1286. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, 8(1).
- Handayani Parinduri, S. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51–61. <https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021a). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021b). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri, & Tin Rustini. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 125–135. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, R., Andy, Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411.
- Nugraha, R. P., Anggraini, R. D., & Siregar, S. N. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Dan Model Pbl Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 1913. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.6572>

- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan media video untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 8-17.
- Mahlianurrahman, M., dan Aprilia, R. (2022). LokakaryaP engembangan Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377-1384.
- Mahlianurrahman, M., Putra, A., & Rafli, M. F. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Kurikulum Merdeka bagi Guru Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan di Sekolah. *Jurnal Anugerah*, 5(2), 257-265.
- MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Marlina, Abdul Wahab, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD /MI. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.*, 2, 60–62.
- Masalah, K. P., Persamaan, S., & Tiga, L. (2024). 3 1,2,3. 09, 243–255.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Mulyahati, B., Fransyaigu, R., Ramadhani, D., & Aprilia, R. (2023). “Guree Inklusi” sebagai Sarana Berbagi Praktik Baik Guru-Guru Inklusi di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 54-61.
- Nur, S. A., Mahya2, A. F. P., & Santoso3, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No, 18–28.
- Nurafifah, Firman, Mirnawati, La Fua, J., & Yusuf, M. (2022). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 57–66. <https://doi.org/10.58230/27454312.139>
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.

- Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Putra, A., Novita, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Jurnal Of Basic Education Studies*, 3(1), 226-236).
- Rachmat Sahputra, J. (2024). “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 71–75.
- Rahmadani, E., Artikel, H., & Kunci, K. (2023). Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN HITUNG DALAM MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN KONSEP BAGI SISWA SEKOLAH DASAR Info Artikel ABSTRAK. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* |, 4(2).
- Rahman Hakim, Z., Taufik, M., & Novianda Firdayanti, R. (2019). Jurnal Riset Pengembangan Media Flipchart Pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” Sdn Serang 3. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(2), 66–75.
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Riyani, M., Asnawi, A., Aprilia, R., & Rahman, A. (2023). Rumpangnya Penguatan Pendidikan Karakter Di Tengah Gap Generasi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 199-210
- Savitri, A. S., Sallamah, D., Permatasari, N. A., & Prihantini, P. (2022). Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 505. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54825>
- Savitri, K. P. B., & Manuaba, I. B. S. (2022). *JPKD : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. 4*, 344–354.
- Sinaga, S., Napitupulu, T. M., Simatupang, L., & Barasa, T. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen & Budi Pekerti Siswa

- Kelas XII SMA Negeri 1 Uluan Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2022 / 2023. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(5), 317–328. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/424>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Salamah, U. U. S., Ngazizah, N., & Widoyoko, S. E. P. (2022). Pengembangan LKS Digital Berbasis Critical Thinking Skill Pada Tema Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 687–695. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2152>
- Tri, D., & Yanto, P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Wijaya, A., Akhbar, T., Dedy, A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Sparkol Video Scribe pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 662–669.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10(2), 133–140. <https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>
- Yudharsyah, J., Kresnadi, H., & Suparjan. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya pada Siswa Kelas V Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(6), 1–8.