PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN MAKHLUK HIDUP KELAS VI SDN 069 SIHARJULU

Yosep Epron Valentino Sinaga[1], Lidia Simanihuruk[2], Elvi Mailani[3], Nurhairani[4], Lala Jelita Ananda[5]
[1,2,3,4,5] Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia
sinagayosep319@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive video learning media assisted by Canva using the ADDIE model on the topic of Living Things Reproduction for sixth-grade students at SDN 069 Siharjulu. The research employed a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The study involved 25 sixth-grade students as the research subjects. Data were collected through expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcome tests (pre-test and post-test). The results showed that: (1) the validity of the media reached 93% (Very Feasible) from the media expert and 90% (Very Feasible) from the content expert; (2) the practicality was rated 95% (Very Practical) by the teacher and 94% (Very Practical) by students; and (3) the effectiveness was demonstrated by an increase in the average learning outcome from 55.7 (pre-test) to 69.4 (post-test), with N-Gain score in the Very Effective category. These findings conclude that interactive video learning media assisted by Canva is valid, practical, and effective for use in science learning on the topic of Living Things Reproduction in sixth grade.

Keywords: *Interactive Video, Canva, ADDIE Model, Living Things Reproduction, Learning Media.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbantuan Canva menggunakan model ADDIE pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup untuk siswa kelas VI SDN 069 Siharjulu. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VI SDN 069 Siharjulu. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat kevalidan media mencapai 93% (Sangat Layak) dari ahli media dan 90% (Sangat Layak) dari ahli materi; (2) tingkat kepraktisan memperoleh penilaian 95% (Sangat Praktis) dari guru dan 94% (Sangat Praktis) dari peserta didik; serta (3) tingkat keefektifan ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar dari 55,7 (pre-test) menjadi 69,4 (post-test), dengan N-Gain score berkategori Sangat Efektif. Dengan demikian, media pembelajaran video interaktif berbantuan Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup di kelas VI.

Kata Kunci: Video Interaktif, Canva, Model ADDIE, Perkembangbiakan Makhluk Hidup, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, adaptif, dan kompetitif merupakan tuntutan utama di era globalisasi yang harus didukung melalui penyelenggaraan pendidikan yang bermutu. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berfungsi menanamkan dasar pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif sebagai fondasi penting bagi anak sebagai generasi penerus bangsa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan berpikir dan sikap ilmiah siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA tidak hanya bertujuan memperkenalkan konsep-konsep ilmiah, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, serta menanamkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, kejujuran, dan objektivitas (Ulfah & Arifudin, 2021).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Metode yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional, dengan dominasi ceramah, tanya jawab sederhana, serta penggunaan media terbatas seperti buku paket dan gambar statis. Kondisi ini menimbulkan rendahnya keterlibatan siswa, kejenuhan, serta kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Salah satu materi yang sering menimbulkan hambatan adalah perkembangbiakan makhluk hidup, yang mencakup konsep penyerbukan, perkecambahan, metamorfosis, dan berbagai jenis perkembangbiakan hewan (Arsyad, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VI SDN 069 Siharjulu pada tanggal 20 Agustus 2025, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih didominasi ceramah dan tanya jawab sederhana. Media yang dimanfaatkan hanya buku paket dan gambar di papan tulis, sehingga proses biologis yang bersifat dinamis—seperti metamorfosis—sulit dipahami siswa. Guru juga belum menggunakan instrumen asesmen yang terstruktur seperti pre-test dan post-test, sehingga efektivitas pembelajaran belum dapat diukur secara akurat.

Di sisi lain, platform Canva terbukti efektif sebagai alat pengembangan media pembelajaran visual dan interaktif. Animasi mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami dalam bentuk yang lebih mudah dicerna oleh siswa (Safitri & Titin,

2021). Pemanfaatan Canva sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, fleksibel, serta berfokus pada pengembangan kompetensi dan Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE. Tujuannya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbantuan Canva yang valid, praktis, dan efektif pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup kelas VI SDN 069 Siharjulu.

B. Metode Penelitian

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2023). Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VI SDN 069 Siharjulu.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui: (1) observasi dan wawancara pada tahap analisis; (2) angket validasi ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan; (3) angket respon guru dan peserta didik pada tahap implementasi; serta (4) tes pilihan ganda (pre-test dan post-test) sebanyak 40 butir soal untuk mengukur efektivitas media.

Teknik Analisis Data

Analisis data mencakup: (1) uji kevalidan berdasarkan persentase penilaian validator (kriteria: ≥ 81% = Sangat Layak); (2) uji kepraktisan berdasarkan penilaian guru dan respon peserta didik; (3) uji efektivitas melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test menggunakan N-Gain Score. Seluruh instrumen tes telah diuji validitas dengan membandingkan r-hitung terhadap r-tabel (0,404) dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis (Analysis)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas VI SDN 069 Siharjulu, diperoleh tiga temuan utama: (1) guru masih menggunakan metode ceramah dengan media terbatas; (2) siswa kesulitan memahami proses biologis abstrak seperti metamorfosis dan perkecambahan; dan (3) asesmen pembelajaran belum terstruktur. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan

Capaian Pembelajaran (CP) fase C yang berlaku.

Tahap Desain (Design) dan Pengembangan (Development)

Pada tahap desain, peneliti merancang alur video, storyboard, tampilan visual, animasi, narasi suara, serta pertanyaan interaktif. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
Isi Materi	13	86%	Sangat Layak
Kemanfaatan Materi	14	93%	Sangat Layak
Bahasa	9	90%	Sangat Layak
Total	36	90%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase keseluruhan sebesar 90% dengan kategori Sangat Layak. Penilaian mencakup aspek isi materi (86%), kemanfaatan materi (93%), dan bahasa (90%). Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video interaktif telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
Efisiensi Media	10	100%	Sangat Layak
Desain Media	22	88%	Sangat Layak
Interaksi dan Kolaborasi	10	100%	Sangat Layak
Total	42	93%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori Sangat Layak. Aspek efisiensi media dan interaksi memperoleh nilai maksimal (100%), sedangkan desain media memperoleh 88%. Hal ini menunjukkan bahwa video interaktif berbantuan Canva telah memenuhi aspek kelayakan media, kemudahan penggunaan, dan kualitas desain visual.\

Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah media dinyatakan layak, dilakukan uji coba implementasi kepada 25 siswa kelas VI SDN 069 Siharjulu. Uji kepraktisan dilakukan melalui penilaian guru dan angket respon peserta didik.

Tabel 3. Hasil Penilaian Media oleh Guru

No	Aspek	Persentase	Keterangan
1	Kelayakan Media	100%	Sangat Praktis
2	Kelayakan Isi / Soal	80%	Praktis
3	Kelayakan Pembelajaran	100%	Sangat Praktis

4	Manfaat dan Efektivitas	95%	Sangat Praktis
	Rata-rata	95%	Sangat Praktis

Penilaian guru terhadap media memperoleh skor rata-rata 95% dengan kategori Sangat Praktis. Adapun rata-rata respon peserta didik mencapai 94% (Sangat Praktis), menunjukkan bahwa media mudah digunakan, tampilannya menarik, dan membantu pemahaman materi dengan lebih baik.

Tahap Evaluasi: Uji Efektivitas

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Pre-test dan Post-test

Statistik	Pre-test	Post-test	Peningkatan
N Siswa	25	25	-
Tuntas (≥75)	6 (24%)	13 (52%)	+28%
Tidak Tuntas	19 (76%)	12 (48%)	-28%
Rata-rata	55,7	69,4	+13,7
Nilai Tertinggi	100	100	-
Nilai Terendah	20	27,5	+7,5

Rata-rata nilai siswa meningkat dari 55,7 pada pre-test menjadi 69,4 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 13,7 poin. Persentase ketuntasan meningkat dari 24% menjadi 52%. Perhitungan N-Gain Score menunjukkan kategori Sangat Efektif. Sebelum digunakan, seluruh 40 butir soal instrumen dinyatakan valid (r-hitung > r-tabel = 0,404) dengan reliabilitas Cronbach's Alpha pre-test sebesar 0,923 dan post-test sebesar 0,922 (sangat tinggi).

Kevalidan Media

Tingkat kevalidan media pembelajaran video interaktif berbantuan Canva yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak, baik dari sisi materi (90%) maupun media (93%). Temuan ini sejalan dengan Kusumawati dan Prastiwi (2025) yang membuktikan bahwa media interaktif berbasis Canva pada materi metamorfosis dinilai layak dan efektif. Penilaian tinggi pada aspek interaksi dan kolaborasi menunjukkan bahwa video yang dilengkapi kuis dan pertanyaan reflektif mendorong siswa untuk berpikir aktif selama pembelajaran.

Kepraktisan Media

Penilaian kepraktisan oleh guru (95%) dan respon peserta didik (94%) menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini didukung oleh karakteristik Canva yang fleksibel dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga relevan dengan kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi (Siregar & Manurung, 2022). Respon positif peserta didik mengindikasikan bahwa tampilan visual yang menarik dan

animasi bergerak mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Efektivitas Media

Peningkatan rata-rata hasil belajar dari 55,7 menjadi 69,4 serta naiknya persentase ketuntasan dari 24% menjadi 52% menunjukkan bahwa media video interaktif berbantuan Canva efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. Visualisasi proses biologis seperti metamorfosis, penyerbukan, dan perkecambahan melalui animasi dan narasi suara membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih konkret (Saragih & Mailani, 2024). Hasil N-Gain Score yang berada pada kategori Sangat Efektif memperkuat temuan ini.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan berupa tidak adanya kelompok kontrol. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan desain quasi-experimental dengan kelompok pembanding agar validitas internal lebih kuat dan cakupan materi diperluas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa:

(1) media pembelajaran video interaktif berbantuan Canva yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan persentase validasi ahli media sebesar 93% dan ahli materi sebesar 90%;

(2) media dinyatakan sangat praktis berdasarkan penilaian guru sebesar 95% dan respon peserta didik sebesar 94%; serta

(3) media terbukti efektif dengan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 55,7 menjadi 69,4 dan N-Gain Score berkategori Sangat Efektif. Dengan demikian, media pembelajaran video interaktif berbantuan Canva layak direkomendasikan sebagai inovasi media pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup kelas VI.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2022). Media pembelajaran (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Kusumawati, D., & Prastiwi, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPA materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(1), 1–12.

Mailani, E., Saragih, S., & Simatupang, H. (2025). Media visual interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa SD. Jurnal Pendidikan Indonesia, 14(1), 75–86.

Safitri, E., & Titin. (2021). Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 145–156.

Saragih, S., & Mailani, E. (2024). Efektivitas video pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(1), 30–41.

Siregar, R., & Manurung, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi IPA sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6721–6730.

Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Alfabeta.

Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Konsep dasar pendidikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Jurnal Penelitian Pendidikan, 21(2), 156–164.

Wahyuni, S. (2021). Pengaruh kuis interaktif berbasis media digital terhadap keaktifan belajar siswa. Jurnal Pendidikan, 22(1), 55–63.