

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS  
MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) KELAS IV  
SEKOLAH DASAR KECAMATAN LUAK KABUPATEN 50 KOTA**

Salma Nadyah<sup>1</sup>, Atika Ulya Akmal<sup>2</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup> [salmanadyah01@gmail.com](mailto:salmanadyah01@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the low variation of interactive learning media in science learning at Luak District Elementary School, where teachers tend to use conventional media without special development. To overcome this, Canva-based interactive learning media was developed in the form of interesting and contextual animated videos, supporting the Independent Curriculum and students' learning styles. The research used the ADDIE model including the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, with validation from media, material, and language experts, as well as practicality tests by teachers and students. The validation results showed that the media was very valid (90%–97%) and very practical according to teachers (95.83%) and students (93.11% and 92.12%), so that this media was declared suitable for use in PBL-based science learning in grade IV of elementary school.*

*Keywords: Education, Learning Media, Canva*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya variasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS di SD Kecamatan Luak, di mana guru cenderung menggunakan media konvensional tanpa pengembangan khusus. Untuk mengatasi hal ini, dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam bentuk video animasi yang menarik dan kontekstual, mendukung Kurikulum Merdeka serta gaya belajar siswa. Penelitian menggunakan model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan validasi dari ahli media, materi, dan bahasa, serta uji praktikalitas oleh guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan media sangat valid (90%–97%) dan sangat praktis menurut guru (95,83%) serta siswa (93,11% dan 92,12%), sehingga media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS berbasis PBL di kelas IV SD.

Kata Kunci: pendidikan, media pembelajaran, Canva

## **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran adalah suatu bentuk peralatan, metode, atau Teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pembelajaran, sehingga dapat memungkinkan minat dan motivasi murid atau peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Menurut (Febrianti, 2019) mengemukakan bahwa manfaat media adalah menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga pengajaran akan menarik perhatian peserta didik tersebut. Menurut (Rahmatullah et al., 2020) guru merupakan motivator dan fasilitator yang diharuskan memiliki kompetensi untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam memahami pelajaran. Untuk itu, guru harus meningkatkan kreativitas dalam membuat dan mengembangkan suatu media pembelajaran serta alat peraga lain yang berfungsi sebagai meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis teknologi dan

komunikasi (TIK) (Asra & Akmal, 2021).

Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang ideal menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar, dengan pendekatan yang menghormati keberagaman minat, gaya belajar, dan kemampuan siswa (Trisnani et al., 2024). Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan ruang eksplorasi untuk mengembangkan potensi siswa secara holistic (Aulia et al., 2024). Pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) menjadi ciri khas, di mana siswa diajak untuk terlibat aktif dalam kegiatan yang relevan dengan kehidupan nyata, sekaligus mendukung pengembangan Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong, kreativitas, dan berpikir kritis. Dalam mendukung hal ini, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi elemen penting (Cholik & Umaroh, 2023). Teknologi memungkinkan guru merancang pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Selain itu, teknologi mendukung fleksibilitas pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya mereka, sekaligus mendorong

kolaborasi melalui platform digital. (Saputra & Stiawan, 2024) mengatakan kurikulum Merdeka juga menawarkan fleksibilitas dalam perencanaan pembelajaran, sehingga guru dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan lokal, kondisi sekolah, dan potensi siswa. Dengan pendekatan yang mengintegrasikan teknologi ini, pembelajaran tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan digital, dan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik.

Peserta didik akan menjadi lebih tertarik dengan presentasi yang ditayangkan dalam bentuk video, Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang disajikan dalam bentuk video, diantaranya yaitu: videoscribe, canva, animaker, powtoon dan sebagainya. Aplikasi tersebut bisa digunakan guru untuk membuat video sebagai alat dalam penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SD N 04 Sungai Kamuyang, pada tanggal 9 Januari 2024 pada pembelajaran IPAS. Peneliti memperoleh informasi

sebagai berikut. (1) Pembelajaran di SD N 04 Sungai Kamuyang telah menggunakan kurikulum merdeka. (2) Ada menyediakan fasilitas berupa LCD proyektor dan speaker yang bisa digunakan oleh guru untuk menampilkan media pembelajaran, sudah menggunakan infocus pada materi pembelajaran tertentu. (3) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran masih banyak menggunakan pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan menyampaikan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi dan menampilkan video pada pembelajaran tertentu. (4) Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, hanya terbatas pada media pembelajaran konvensional yaitu berbentuk gambar, seperti gambar pada buku LKS, gambar yang dipajang di kelas, gambar yang diambil di internet dan ditempelkan di depan kelas. (5) Peserta didik belum aktif secara menyeluruh dan merata.

Pada tanggal 12 Januari 2024 peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD N 02 Nagari Sungai Kamuyang. Pada kegiatan observasi dan wawancara di sekolah tersebut

ditemukan bahwa (1) Pembelajaran telah menggunakan kurikulum merdeka. (2) Sekolah sudah memiliki sarana berbasis teknologi penunjang proses pembelajaran seperti komputer dan proyektor. (3) penyampaian pesan dan materi pembelajaran masih kurang bervariasi yaitu dengan menyampaikan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi yang di pelajari. (4) media pembelajaran yang digunakan belum beragam (5) Guru sudah mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik namun belum maksimal dalam penggunaan teknologi. Media pembelajaran hanya sampai penggunaan video pembelajaran dari internet dan belum menggunakan aplikasi yang tersedia. (6) Gaya belajar peserta didik belum terpenuhi dengan baik, karena pembelajaran umumnya berjalan satu arah.

Selanjutnya pada tanggal 17 Januari 2024 peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD N 01 Nagari Sungai Kamuyang. Pada kegiatan observasi dan wawancara di sekolah tersebut ditemukan bahwa (1) Pembelajaran sudah menggunakan

kurikulum merdeka. (2) Penggunaan media dikelas tersebut masih menggunakan media gambar dan video pembelajaran yang diambil dari youtube . (3) Ketersediaan sarana teknologi penunjang proses pembelajaran masih sedikit terbatas sehingga guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan dapat melibatkan peserta didik. (4) Penyampaian pesan dan materi belum bervariasi yaitu dengan menyampaikan secara lisan. (5) Metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah. (6) Kebosanan siswa terhadap pembelajaran, karena pembelajaran yang belum menggunakan media yang baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SD 03 Sungai Kamuyang ditemukan bahwa 1) pembelajaran IPAS telah menggunakan Kurikulum Merdeka dan memiliki sarana teknologi seperti proyektor dan komputer, namun pemanfaatannya belum optimal. 2) Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada gambar dan video dari internet tanpa variasi penggunaan aplikasi interaktif. 3) Penyampaian

materi umumnya bersifat satu arah melalui ceramah dan instruksi lisan, sehingga kurang memenuhi gaya belajar siswa secara menyeluruh. 4) Keterbatasan variasi media dan metode pembelajaran menyebabkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik dan munculnya kebosanan dalam mengikuti proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di 3 sekolah. Dalam konteks pembelajaran yang terus berkembang, salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru adalah keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Media yang kurang interaktif seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep-konsep abstrak seperti IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media interaktif berbasis digital menjadi solusi yang sangat relevan. Salah satu platform yang sangat cocok untuk tujuan ini adalah Canva, yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik,

kreatif, dan mudah diakses oleh siswa. Dengan berbagai fitur desain yang mudah digunakan, Canva memungkinkan guru untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran seperti presentasi, poster, dan modul interaktif yang dapat mempermudah penyampaian materi.

Canva menyediakan berbagai elemen desain yang dapat disesuaikan, seperti gambar, ikon, grafik, dan animasi, yang dapat membuat media pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Dalam konteks pembelajaran IPAS, Canva dapat digunakan untuk menggabungkan teks, gambar, dan elemen grafis untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks. Fitur interaktif, seperti tombol navigasi dan tautan, memungkinkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Selain itu, penggunaan Canva dalam media pembelajaran berbasis PBL mendorong kolaborasi antara guru dan siswa dalam menciptakan konten yang relevan dan membantu mengembangkan keterampilan kolaborasi serta komunikasi. Dengan akses gratis untuk guru di Indonesia melalui akun belajar.id, Canva menjadi alat yang mendukung pembelajaran

interaktif, kreatif, dan kolaboratif.

Peneliti terdahulu tentang media canva ini telah dilakukan oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) dengan judul “Pengembangan media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran menggunakan canva dari ahli media di peroleh nilai 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid”, untuk hasil masing-masing 86% dan 85% dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada tingkat interaktivitas media yang digunakan oleh siswa. Penelitian sebelumnya lebih fokus pada penggunaan media pembelajaran yang bersifat pasif, seperti video, di mana siswa hanya menjadi penonton tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Media tersebut hanya menyampaikan informasi, dan siswa tidak berinteraksi dengan materi pembelajaran secara

aktif.

Namun, dalam penelitian ini, media interaktif berbasis Canva yang dikembangkan oleh guru memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan tools yang disediakan, seperti memilih elemen desain, menavigasi konten, atau bahkan mengakses fitur interaktif yang sudah dipersiapkan. Media ini bukan sekadar menyajikan materi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang telah disusun oleh guru. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan melibatkan keterlibatan langsung siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Agar penggunaan media pembelajaran lebih maksimal, peneliti mengintegrasikan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam proses pembelajaran. PBL dipilih karena mampu menyajikan masalah nyata sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah, sehingga pembelajaran menjadi lebih

bermakna dan menyenangkan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Model ini mendorong siswa aktif, tidak hanya menghafal tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman. Dengan langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur serta kelebihan PBL dalam menciptakan suasana belajar yang relevan dan partisipatif, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video Canva interaktif untuk mendukung proses belajar siswa kelas IV SD di Kecamatan Luak, Kabupaten 50 Kota.

## **B. METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran menggunakan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran IPAS melalui observasi, wawancara, dan analisis kurikulum serta kebutuhan siswa. Pada tahap desain, peneliti merancang media

interaktif berbasis Canva yang disesuaikan dengan tahapan Problem Based Learning (PBL) dan dilengkapi panduan penggunaan. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat prototipe media yang divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, lalu direvisi berdasarkan masukan mereka. Tahap implementasi melibatkan guru dan siswa dalam uji coba media untuk mengukur kepraktisan dan efektivitasnya, yang dievaluasi melalui angket dan observasi aktivitas siswa. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis data untuk menyempurnakan media sebelum ditetapkan sebagai produk akhir yang valid dan praktis guna mendukung pembelajaran IPAS berbasis PBL.

Uji coba produk pengembangan media pembelajaran berupa video Canva melibatkan subjek uji coba yang terdiri dari tiga orang dosen, dua orang guru, serta peserta didik kelas IV SDN 04 dan SDN 02 Sungai Kamuyang. Dosen sebagai validator terbagi menjadi ahli media, ahli materi, dan ahli kebahasaan, yang memberikan masukan terhadap validitas media untuk kemudian direvisi sebelum

dilakukan uji praktikalitas. Guru dan peserta didik memberikan respons terhadap kepraktisan media dan hasil belajar siswa. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dari komentar dan saran validator, serta data kuantitatif dari skor validasi dan respons praktikalitas. Instrumen pengumpulan data berupa angket menggunakan skala Likert yang mencakup validasi ahli media, materi, dan kebahasaan, serta angket kepraktisan untuk guru dan siswa. Teknik analisis data mencakup analisis kualitatif atas masukan validator dan analisis kuantitatif untuk validitas dan praktikalitas. Validitas diukur dengan rumus presentase dan rerata dari skor validator, dan diklasifikasikan menurut kriteria skala Likert. Praktikalitas dianalisis melalui skor angket guru dan siswa yang dikonversikan ke dalam kategori, sedangkan efektivitas media diukur melalui tes pretest dan posttest peserta didik menggunakan rumus N-Gain dan diklasifikasikan dalam kategori efektivitas. Media dianggap efektif jika hasil N-Gain mencapai kategori sedang atau tinggi dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa melebihi KKTP yang ditentukan.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi interaktif menggunakan aplikasi Canva. Media ini dapat diakses secara daring melalui perangkat seperti handphone, laptop, dan komputer. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya.

Analysis (Analisis). Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu memetakan kebutuhan pembelajaran IPAS kelas IV dengan tiga sudut pandang: siswa, guru, dan kurikulum. Observasi serta wawancara mengungkap bahwa siswa SD cepat bosan dan lebih fokus jika disajikan media visual-interaktif; guru memerlukan alat yang mudah dipakai namun tetap atraktif; sedangkan Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran kontekstual, integratif, dan berbasis proyek. Hasil analisis tersebut menjadi dasar penentuan kompetensi, indikator, serta tujuan pembelajaran—misalnya keterampilan menganalisis pengaruh gaya terhadap gerak benda dan melakukan percobaan sederhana secara aman serta bertanggung jawab.

Design (Perancangan). Berbekal temuan analisis, peneliti menyusun rancangan video animasi berbasis Canva: menentukan urutan konsep, memilih template dan karakter, merancang alur cerita, menyisipkan teks pendukung, suara narasi, dan elemen interaktif yang memancing refleksi kritis. Desain juga diselaraskan dengan langkah-langkah Problem-Based Learning—mulai dari orientasi masalah, pengumpulan data melalui observasi video, sampai diskusi solusi—sehingga produk akhir tak hanya menarik secara estetis tetapi juga menuntun siswa menelusuri proses ilmiah.

Development (Pengembangan). Rancangan tadi kemudian diwujudkan menjadi prototipe video Canva dan divalidasi oleh tiga ahli: media, materi, serta bahasa. Setiap ahli menilai aspek kejelasan konten, kesesuaian konsep, proporsi visual, keterbacaan teks, dan konsistensi EYD. Skor validitas berada pada kategori sangat valid (90–97 %), tetapi masukan—seperti penambahan cover, panduan penggunaan, penyelarasan warna, dan penyisipan animasi ekstra—ditindaklanjuti melalui revisi hingga prototipe mencapai

standar kualitas yang diharapkan.

Implementation (Implementasi). Versi revisi diujicobakan di SDN 02 dan SDN 04 Sungai Kamuyang. Guru memutar video pada sesi IPAS, lalu memfasilitasi diskusi dan eksperimen singkat. Angket praktikalitas menunjukkan respons “sangat praktis” dari guru (95,83 %) dan siswa (92–93 %); pengamatan kelas menegaskan bahwa video berhasil menarik atensi, menjaga fokus, memicu kerja sama, serta membantu siswa memecahkan masalah yang disajikan.

Evaluation (Evaluasi). Tahap akhir menelaah efektivitas produk melalui analisis data praktikalitas, masukan lisan, dan pencapaian tujuan belajar. Hasilnya menegaskan bahwa media video animasi Canva tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga selaras dengan filosofi Kurikulum Merdeka—meningkatkan motivasi, literasi digital, dan pemahaman konsep gaya serta gerak benda—sehingga direkomendasikan untuk diterapkan secara luas dengan penyempurnaan berkelanjutan sesuai kebutuhan kelas.

Hasil penelitian yang mencakup analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran video

animasi interaktif Canva yang telah dikembangkan. Ringkasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran singkat mengenai kualitas media berdasarkan hasil penilaian para ahli, respon guru dan peserta didik, serta dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penyajian data ini menjadi dasar dalam menilai kelayakan dan potensi media untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Validitas Media Pembelajaran Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat valid oleh tiga ahli. Validasi ahli media menghasilkan skor 90%, menunjukkan bahwa tampilan visual, konsistensi isi, dan desain media sudah sangat baik, meskipun ada saran untuk memperbaiki cover, warna teks, dan menambah elemen seperti video dan animasi. Validasi ahli materi memperoleh skor 95%, menunjukkan bahwa isi materi disusun runtut, akurat, dan mampu memotivasi siswa, dengan sedikit catatan pada contoh soal dan definisi. Validasi kebahasaan mendapatkan skor 97%, menandakan bahwa bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, meski

penggunaan EYD masih perlu perbaikan kecil.

Praktikalitas Media Pembelajaran Hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan, dengan persentase 95,83% di dua sekolah. Guru merasa media ini membantu dalam penyampaian materi, mudah dipahami, dan mendukung visualisasi. Uji praktikalitas oleh peserta didik juga menunjukkan respons sangat positif, dengan skor 93,11% di SDN 02 dan 92,12% di SDN 04. Media dianggap menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami materi secara menyenangkan.

Efektivitas Media Pembelajaran Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang tinggi, dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,7565. Seluruh siswa mengalami peningkatan minimal sedang, dan sebagian mencapai peningkatan sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan merata.

Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan

terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

### PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media video animasi interaktif berbasis Canva dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis (observasi, wawancara, dan angket), perancangan (perancangan dan pembuatan media video animasi), pengembangan (uji validitas dan revisi media), implementasi (penerapan produk), dan evaluasi (perbaikan media). Validitas media diuji oleh tiga ahli—media, materi, dan bahasa—dengan hasil yang sangat valid: ahli media mendapatkan skor 90%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 97%. Penilaian ini sesuai dengan pendapat para ahli bahwa media harus menarik, komunikatif, sistematis, dan menggunakan bahasa yang baik dan benar (Amanullah, 2020; Mardetini & Amrina, 2019; Pramono & Arsana, 2023).

Praktikalitas media juga diuji dengan hasil yang sangat baik. Guru di dua sekolah memberikan skor 95,83% yang menunjukkan media mudah

digunakan dan membantu dalam proses pembelajaran. Siswa juga memberikan respon positif, dengan skor praktikalitas 93,11% di SDN 02 dan 92,12% di SDN 04, yang menunjukkan bahwa media menarik dan membantu pemahaman materi (Wulandari et al., 2023; Wahidin, 2025).

Efektivitas media diukur dengan N-Gain yang menunjukkan hasil belajar siswa meningkat signifikan, dengan rata-rata N-Gain 0,7565 (kategori tinggi). Peningkatan hasil belajar yang merata ini mendukung efektivitas media dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa (Sukarelawan et al., 2024; Winahyu et al., 2024; Amrona et al., 2023).

### KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi interaktif berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) memiliki kualitas yang sangat baik dari segi validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan skor validasi dari ahli media sebesar 90%, ahli materi

95%, dan ahli kebahasaan 97%. Dari sisi praktikalitas, media ini dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa kelas IV SD di dua sekolah, dengan persentase di atas 90% baik dari respon guru maupun peserta didik. Sementara itu, efektivitas media ini juga terbukti tinggi dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,7565 (kategori tinggi), adanya siswa yang mencapai N-Gain sempurna (1,00), serta standar deviasi yang rendah (0,1533), yang menandakan peningkatan hasil belajar yang merata dan optimal di antara peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44.
- Amrona, Y. L., Nurhuda, A., Assajad, A., Putri, A. A., & Anastasia, A. (2023). Manajemen Peserta Didik sebagai Sarana dalam Mencapai Keberhasilan Tujuan Pendidikan. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(3), 93–103.
- Asra, A., & Akmal, A. U. (2021). Analisis Perangkat Pembelajaran Berbasis Etnosains Di Smp Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(1), 9–22.
- Aulia, H. N., Fitria, Y., Zainil, M., Akmal, A. U., & Info, A. (2024). *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR*. Corresponding Author : 2(1), 69–74.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 667–677. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5737>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). 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.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/3>

- 22599509.pdf
- Mardetini, E., & Amrina, D. E. (2019). Pengembangan Buku Ajar Analisis Laporan Keuangan Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(2), 111–128.
- Pramono, A., & Arsana, I. M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Materi “Wire And Tube Heat Exchanger” Untuk Mahasiswa Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12(2), 47–52.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Saputra, A. A., & Stiawan, A. (2024). Kajian Review Kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka dalam Implikasinya Terhadap Pembelajaran di Masa Mendatang. 5(1), 1–17.
- Setiyadi, M. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(1), 22.  
<https://doi.org/10.31764/justek.v2i1.3710>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. Yogyakarta: Suryacahya.
- Trisnani, N., Zuriyah, N., Kobi, W., Kaharuddin, A., Subakti, H., Utami, A., Anggraini, V., Farhana, H., Pitriyana, S., & Watunglawar, B. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295.
- Winahyu, F. H., Nulhakim, L., & Rumanta, M. (2024). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Berdiferensiasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 661–669.
- 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.
- Yulianti, E., & Astimar, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 352–360.
- Yunus, M. M. (2025). PENGARUH PENDEKATAN TEACHING AT THE RIGHT LEVEL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V UPT SPF SDI HARTACO INDAH KECAMATAN TAMALATE. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 161–175.