e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 SDN KAJAR

Tifany Candra Dewi [1], Haryanto[2]
[1,2]*Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*
tifanycandra.2021@student.uny.ac.id

Kata Kunci:
Canva, IPAS, Media Pembelajaran, Video

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis canva sebagai upaya menyediakan media pembelajaran bagi siswa kelas 5 SDN Kajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan media pembelajaran pada pembelajaran yang berlangsung di SDN Kajar terutama kelas 5. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 5 SDN Kajar yang berjumlah 21 anak. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis canva yang layak dan praktis. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dimana masing-masing dilakukan dengan 2 tahap. Pada tahap kedua masing-masing mendapat kategori "Sangat Layak". Kemudian ujicoba dilakukan tiga kali disertai respon guru untuk mendapat hasil produk yang Praktis.

Key Word:
Canva, IPAS , Learning Media, Video

Abstract

This research aims to produce Canva-based learning video media as an effort to provide learning media for fifth-grade students at SDN Kajar. This research was motivated by the need for learning media in the classroom at SDN Kajar, especially fifth-grade students. This research is a research and development (R&D) study that refers to the ADDIE development model with stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial subjects were 21 fifth-grade students at SDN Kajar. This study used interviews and questionnaires as data collection techniques. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis. The result of this research and development is a feasible and practical Canva-based learning video. Validation was carried out by material experts and media experts, each in two stages. In the second stage, each received the "Very Feasible" category. Then, three trials were conducted, accompanied by teacher feedback, to obtain a practical product.

Copyright © 2025 Tifany Candra Dewi, Haryanto
This work is licensed under an ***Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia, terutama pada tingkat Sekolah Dasar (SD), berfungsi sebagai dasar utama dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar seseorang. Sebagai Pendidikan dasar yang mengajarkan ilmu-ilmu dasar sebagai pondasi di masa depan, maka dikatakan bahwa Sekolah Dasar memiliki peran penting yang menentukan masa depan siswa. Di Sekolah Dasar, proses pendidikan dirancang untuk mempersiapkan siswa agar dapat melanjutkan ke pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Tentu saja, peningkatan kualitas pendidikan erat kaitannya dengan banyak faktor, seperti guru,

e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

anak didik, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan kurikulum yang diterapkan pada mekanisme pembelajaran (Purba & Rahayu, 2023).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran banyak faktor yang harus dipertimbangkan salah satunya media pembelajaran. Media Pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Dalam penelitian oleh Khadijah Gani Harahap dan Hikmah Pradana (2024) berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa" menunjukan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam dunia Pendidikan.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan konsep, informasi, atau pengetahuan kepada peserta didik (Pratiwi, 2024). Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi 3 tujuan utama dalam penggunaan media, yaitu: (1) Menyampaikan Informasi (To Inform). Media berperan krusial dalam komunikasi sebagai jembatan yang menyalurkan pesan secara efisien dari pengirim kepada penerima. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media mempunyai tujuan guna menyampaikan sebuah informasi yaitu berupa materi pelajaran. (2) Memotivasi (to motivate). Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi peserta didik merupakan salah satu faktor yang akan menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran. (3) Menciptakan aktivitas belajar (to learn). Target atau tujuan dari kegiatan pembelajaran adalah hasil atau dampak yang ingin diperoleh dalam suatu proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, dikenal istilah "meaningful learning experience", yang merujuk pada pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas yang dapat memberikan pengalaman belajar

Asra (2007) sebagaimana dikutip (Pagarra H & Syawaludin, 2022) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa kategori utama. Media visual hanya dapat dilihat seperti foto, gambar, dan poster. Media audio yang hanya dapat didengarkan antara lain kaset audio, radio, dan MP3. Sedangkan media audio visual memadukan unsur visual dan suara, seperti film bersuara, video, televisi, dan slide suara. Multimedia menghadirkan kombinasi elemen seperti suara, animasi, video, grafik, dan film seringkali melalui komputer atau internet. Terakhir, media realia mencakup benda-benda nyata dari lingkungan alam, seperti tumbuhan, batu, air, dan sawah

Andi Kristanto (2016) menyatakan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran, (1) Media yang digunakan guru hendaknya relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,)2) Media yang dipilih harus selaras dengan materi yang akan diajarkan (3) Media pembelajaran sebaiknya dipilih berdasarkan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. (4) Media pembelajaran harus mempertimbangkan aspek efektivitas (kemampuan mencapai tujuan) dan efisiensi (penggunaan sumber daya yang minimal). (5) Media yang akan digunakan guru harus sesuai dengan tingkat kemampuan teknisnya.

Mata pelajaran IPAS yang merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan suatu pendekatan pembelajaran dalam Kurikulum Mandiri yang mengintegrasikan aspek keilmuan dan sosial ke dalam satu kesatuan. Sains bertujuan untuk membantu siswa memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana fenomena alam berinteraksi dengan kehidupan manusia di sekitarnya (Septiana & Winangun, 2023).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu dengan wawancara bersama guru kelas 5 SDN Kajar, peneliti mendapatkan informasi terkait situasi kondisi pembelajaran di kelas. Biasanya, guru memanfaatkan buku ajar yang tersedia baik untuk guru maupun siswa sebagai referensi utama. Selain itu, guru juga memanfaatkan papan tulis sebagai media untuk untuk memvisualisasikan materi secara lebih jelas. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas 5 SDN Kajar berdampak pada hasil pembelajarannya.

Dalam realitanya, di kelas 5 SDN Kajar sebagian besar proses pembelajaran masih mengandalkan media konvensional, seperti ceramah dan buku teks. Arsyad 2013 menyebutkan kekurangan pembelajaran konvensional yaitu cenderung hanya mengandalkan komunikasi verbal, sehingga kurang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep yang membutuhkan visualisasi, seperti struktur atau proses. Meskipun buku memberikan informasi dasar yang penting, media ini cenderung

EDU JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND LEARNING TECHNOPEDIA
e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

kurang menarik perhatian siswa, terutama bagi generasi yang lebih akrab dengan teknologi digital. Selain itu, keterbatasan buku teks dalam menyampaikan informasi pembelajaran yang bersifat visual dinamis menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak atau materi yang memerlukan penjelasan lebih mendalam. Selain itu, buku teks juga kurang bisa memberi fasilitas yang baik kepada siswa dengan gaya belajar audiorial.

Menurut guru, pembelajaran mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dirasa cukup menantang karena kebanyakan materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks. Pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem pernapasan, ditemukan bahwa hasil ujian siswa secara umum masih rendah. Hal ini menjadi perhatian penting, mengingat setiap akhir pembelajaran suatu topik selalu diadakan evaluasi atau ulangan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Beberapa data pendukung yaitu daftar hasil nilai ujian topik pernafasan yang mendapat rata-rata 39,5 sementara KKM dari mata pelajaran IPAS sendiri sebesar 70. Mengingat materi mengenai organ pernapasan cukup mendetail, penjelasan tanpa disertai gambaran visual dapat menyulitkan siswa dalam memahami dan membedakan nama-nama organ pernapasan. Tanpa bantuan visual, seringkali mereka mengalami kebingungan, bahkan sering keliru dalam mengidentifikasi satu organ dengan organ lainnya.

Berdasar keterangan Guru dan beberapa siswa kelas 5 SDN Kajar, masalah belajar muncul pada materi Pernapasan pada mata Pelajaran IPAS. Masalah belajar itu adalah ketidakmampuan siswa dalam membedakan organ-organ pernapasan serta kesulitan dalam memahami bagaimana mekanisme pernapasan itu terjadi. Sebuah proses pernapasan akan lebih sulit jika hanya digambarkan dengan media cetak seperti buku yang hanya dapat memberikan visualisasi statis atau diam, sementara itu proses merupakan langkah-langkah yang terjadi sehingga termasuk dalam visualisasi dinamis atau bergerak. Berdasar hasil analisis masalah terdapat kesenjangan antara kebutuhan dan media pembelajaran yang tersedia. Oleh karena itu, hasil wawancara ini menunjukkan kebutuhan yang jelas bahwa siswa memerlukan media video pembelajaran yang mampu memperjelas visualisasi organ pernapasan sekaligus meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa selama proses belajar.

Menurut Piaget, siswa kelas 5 SD termasuk dalam tahap operasional konkrit yaitu rentang usia 7-11 tahun (Hartati & Panggabean, 2023). Pada fase ini siswa memiliki ciri-ciri berpikir logis, tapi masih terbatas pada hal yang konkret dan nyata, sulit memahami konsep abstrak tanpa bantuan visual, dapat memahai sebab-akibat dan urutan peristiwa, mulai bisa mengklasifikasi, membandingkan, dan mengurutkan objek. Video bisa menunjukkan gambar bergerak**,** simulasi**,** atau animasi**,** sehingga membantu siswa melihat secara nyata proses atau konsep yang abstrak (misalnya, bagaimana paru-paru bekerja saat bernapas). Dalam tahap ini, anak mulai berpikir logis tentang hubungan peristiwa. Video bisa menunjukkan alur peristiwa secara runtut**,** mendukung pemahaman mereka.

Oleh karena itu, pengembangan media video sebagai media pembelajaran di SDN Kajar dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi siswa.

Platform seperti Canva kini dapat digunakan untuk membuat video animasi dengan mudah dan tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Canva mendukung pembuatan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Hidayatullah & Wahyuni 2022). Canva merupakan platform desain yang mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik secara visual (Suparman 2021). Penggunaan video pembelajaran berbasis Canva diharapkan dapat memenuhi kebutuhan ini, karena media audio visual seperti video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, asalkan konten yang disajikan dan durasi video sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas 5 SDN Kajar. Melalui pengembangan ini, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang layak dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.

JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND LEARNING
EDU TECHNOPEDIA
e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D). Seels dan Richey (1994) mendefinisikan R&D sebagai studi komprehensif mengenai desain, pengembangan, dan evaluasi program, proses, serta produk pembelajaran yang harus memenuhi syarat validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Slamet, 2022). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti kerangka desain instruksional ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model desain pengembangan media pembelajaran yang menawarkan tahapan dasar desain pengembangan yang mudah dipahami (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Peneliti menggunakan teori model ADDIE dari Robert Maribe Branch. Model ADDIE, seperti namanya, terdiri dari lima tahapan pokok: (A) analisis (*analysis*), (D) desain (*Design*), (D) pengembangan (*Development*) , (I) implementasi (*Implementation*), dan (E) evaluasi (*Evaluation*).

Penelitian ini dilakukan di SDN Kajar yang terletak di Kajar, Karngtengah, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan subjek penelitian 21 siswa kelas 5. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu panduan wawancara guru dan siswa serta angket penilaian untuk kelayakan dan kepraktisan media. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuanitatif.

Prosedur

Robert Maribe Branch menawarkan konsep ADDIE dalam buku Instructional Design: The ADDIE Approach. Konsep ini terdiri dari tahap Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (Batubara et al., 2020). Model ini merupakan salah satu konsep penelitian dan pengembangan yang populer dan berguna untuk membantu dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran (Branch 2009). Model desain sistem pembelajaran ADDIE terdiri atas 5 langkah dan harus menyelesaikan dilakukan secara sistematis.

	Analyze	Design	Develop	Implement	Evaluate
Concept	Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation
Common Procedures	1. Validate the performance gap 2. Determine instructional goals 3. Confirm the intended audience 4. Identify required resources 5. Determine potential delivery systems (including cost estimate) 6. Compose a project management plan	7. Conduct a task inventory 8. Compose performance objectives 9. Generate testing strategies 10. Calculate return on investment	11. Generate content 12. Select or develop supporting media 13. Develop guidance for the student 14. Develop guidance for the teacher 15. Conduct formative revisions 16. Conduct a Pilot Test	17. Prepare the teacher 18. Prepare the student	19. Determine evaluation criteria 20. Select evaluation tools 21. Conduct evaluations
	Analysis Summary	*Design Brief*	*Learning Resources*	*Implementation Strategy*	*Evaluation Plan*

Gambar 1 Prosedur Pengembangan ADDIE Branch 2009

Kelima langkah tersebut terdiri atas :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)
   Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta kendala-kendala yang ada. Hasil analisis akan menjadi dasar dalam merancang media yang tepat sasaran.
2. Tahap Desain *(Design*)
   Pada tahap ini disusun rancangan awal media pembelajaran, termasuk alur konten, pemilihan metode, strategi penyajian, dan perancangan evaluasi. Tujuannya agar pengembangan media sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Tahap Pengembangan *(Development*)

EDU JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND LEARNING TECHNOPEDIA
e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

Tahap ini melibatkan pembuatan media berdasarkan rancangan yang telah disusun. Setelah selesai, media diuji dan diperbaiki berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi.

4. Tahap Implementasi
   Implementasi terdiri atas 2 tahap yaitu mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa.
5. Tahap Evaluasi
   Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan ADDIE dilanjutkan dengan revisi sesuai hasil evaluasi yang didapatkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media video pembelajaran berbasis canva yang layak dan praktis untuk mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN Kajar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

1. *Analyze*
   Analisis yang dilakukan adalah :
   a. Validasi kesenjangan kinerjan
      Validasi kesenjangan kinerja dilakukan dengan mengumpulkan data awal melalui wawancara dengan guru dan siswa Kelas 5 SDN Kajar. Pada hasil wawancara ini ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan di SDN Kajar masih sangat minim, mengandalkan buku teks siswa dan guru. Meskipun buku dapat menyampaikan informasi pembelajaran, namun terkadang beberapa materi yang kompleks kurang tersampaikan sehingga dibutuhkan media lain untuk mengatasinya. Seperti pada pembelajaran IPAS dimana terdapat materi Pernapasan yang membutuhkan banyak gambaran terkait masing-masing organ dan prosesnya sendiri.
   b. Menentukan Tujuan Instruksional
      Dalam hal ini tujuan instruksional pembuatan Video Pembelajaran adalah terciptanya media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa. Dengan dibuatnya Video tersebut diharapkan dapat mengatasi masalah kurangnya media belajar yang ditemukan di SDN Kajar.
   c. Mengonfirmasi Audiens yang Dituju
      Tahap ini juga disebut sebagai analisis peserta didik. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru sikap para siswa cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa siswa cukup tertarik untuk belajar dengan media video. Mereka menyukai warna-warna cerah seperti merah, biru, hijau dan pink. Selain itu para siswa juga mengaku senang dengan video yang menampilkan banyak gambar dengan lagu atau musik sebagai pengiringnya.
   d. Mengidentifikasi Sumber Daya yang Dibutuhkan
      Sumber Daya yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sumber daya manusia sebagai tenaga dalam mengembangkan media video berbasis canva dan menjadi pengisi suara, teknologi digital canva untuk mendesain elemen yanga da dalam video, buku sebagai sumber materi yang akan dimasukan ke dalam video, dan sumber daya pendukung lain seperti proyektor sebagai media untuk menayangkan video.
   e. Menentukan Sistem Pengiriman Potensial
      Analisis potensi didapatkan hasil berdasarkan wawancara berupa adanya fasilitas lcd, proyektor dan wifi di SDN Kajar. Berdasarkan hal itu media elektronik seperti video akan lebih mudah untuk diakses. Video Pembelajaran memiliki keunggulan yaitu estimasi biaya yang lebih ringan, jika dibandingkan media cetak.
   f. Menyusun Rencana Pengelolaan Proyek
      Video Pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPAS dikembangkan dengan 3 sub topik yaitu Organ Pernafasan, Proses Pernafasan dan Gangguan kesehatan pernapasan. Ketiga subtopic tersebut dipisahkan menjadi 3 video pula yang masing-masing video berisikan materi

e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

yang bersumber dari buku siswa dan buku guru. Di akhir video ketiga berisikan kuis yang harus dijawab oleh siswa sehingga diharapkan dapat menambah interaktifitas.

2. *Design*
   a. Melakukan Inventaris Tugas
      Inventaris tugas dilakukan dengan menyusun rancangan media yaitu terditi atas 3 bagian pembukaan, isi dan penutup. Pembukaan diawali dengan bumper judul topik "Pernapasan pada Manusia" dilanjutkan dengan pertanyaan pemantik siswa. Pada bagian isi terdiri atas definisi, organ pernapasan, sistematika pernapasan, dan kesehatan organ pernapasana. Penutup terdiri atas Kuis dan rangkuman dari materi yang sudah ditayangkan sebelumnya.
   b. Menyusun Tujuan Kinerja
      Terdapat tiga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada video ini yaitu, siswa dapat memprediksi akibat jika manusia tidak bernapas; Mendeskripsikan mekanisme pernapasan pada manusia; dan Merefleksikan pentingnya menjaga kesehatan organ pernapasan.
   c. Menghasilkan Strategi Pengujian
      Pengujian produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan 2 tahap.
3. *Development*
   a. Menghasilkan konten
      Menghasilkan konten dan mengembangkan media video dengan materi yag sudah dirancang yaitu terkait topik Pernapasan Pada Manusia. Berikut hasil dari pengembangan awal yang dilakukan peneliti menggunakan aplikasi Canva:
   b. Media Pendukung
      Media yang dibutuhkan antara lain buku guru dan buku siswa IPAS Kelas 5 SDN Kajar sebagai sumber materi pernafasan, latihan atau evaluasi yang akan dimasukan kedalam video pembelajaran, serta hal-hal lain terkait kegiatan pembelajaran seperti perangkat laptop LCD dan proyektor yang akan digunakan untuk menayangkan video pembelajaran kepada siswa.
   c. Mengembangkan Panduan Untuk Guru
      Panduan untuk guru dikembangkan sebagai arahan untuk dapat memudahkan proses pembelajaran agar terarah. Panduan ini berisikan komponen video dan langkah-langkah penggunaan media video pembelajaran berbasis canva terkait materi Pernapasan.
   d. Mengembangkan Panduan Untuk Siswa
      Panduan untuk siswa dikembangkan sebagai arahan untuk dapat memudahkan proses pembelajaran agar terarah. Panduan ini berisikan langkah-langkah siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media video pembelajaran berbasis canva terkait materi Pernapasan. Panduan Siswa dapat dilihat pada halaman lampiran.
   e. Melakukan Revisi Formatif
      Revisi dilakukan setelah mendapatkan validasi penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

Table 1. Hasil Validasi Materi Tahap 1

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi	80%	Layak
2,	Kelayakan Materi	92%	Sangat Layak
3.	Kebahasaan	90%	Sangat Layak
4.	Kualitas Tes	80%	Layak
	Jumlah	86,6%	Sangat Layak

Hasil rerata penilaian validasi tahap 1 86,6% masuk dalam rentang 81 % - 100 % (Sangat Layak).

EDU JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND LEARNING TECHNOPEDIA
e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

Table 2 Hasil Validasi Materi Tahap 2

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria
1.	Kesesuaian Materi	100%	Sangat Layak
2,	Kelayakan Materi	88%	Sangat Layak
3.	Kebahasaan	85%	Sangat Layak
4.	Kualitas Tes	80%	Layak
	Jumlah	88%	Sangat Layak

Hasil rerata penilaian validasi tahap 2 88% masuk dalam rentang 81 % - 100 % (Sangat Layak). Dari kedua tahap ujicoba mendapatkan hasil **Sangat Layak**.

Table 3 Hasil Validasi Media Tahap 1

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria
1.	Tampilan Media	90%	Sangat Layak
2,	Audio	80%	Layak
3.	Kualitas Penyampaian	80%	Layak
4.	Kemudahan dan Interaktifitas Media	92%	Sangat Layak
Jumlah		87,5%	Sangat Layak

Tahap 1 ini mendapatkan hasil 87,5% termasuk dalam rentang (Sangat Layak).

Table 4 Hasil Validasi Media Tahap 2

No	Aspek	Rata-rata	Kriteria
1.	Tampilan Media	100%	Sangat Layak
2,	Audio	100%	Sangat Layak
3.	Kualitas Penyampaian	100%	Sangat Layak
4.	Kemudahan dan Interaktifitas Media	96%	Sangat Layak
Jumlah		98,75 %	Sangat Layak

Hasil rerata penilaian validasi tahap 2 98,75 % masuk dalam rentang 81 % - 100 %. Berdasar kedua tahap dihasilkan kategori Sangat Layak. Ujicoba kemudian dilakukan. Terdapat 3 tahapan yaitu :

1) *One to One Trial*
   Ujicoba ini dilakukan bersama dengan 3 siswa kelas 5 SDN Kajar. Hasil Ujicoba satu satu mendapatkan skor 81,3% yang mana berada pada rentang 81 % - 100 % sehingga berada pada kategori Praktis.
2) *Small Trial*
   Ujicoba kelompok kecil dilakukan bersama dengan 6 siswa kelas 5 SDN Kajar. Hasil ujicoba menunjukan skor 84 % dengan kateogori Sangat Praktis.
3) *Field Trial*
   Hasil rerata ujicoba kelompok besar dengan 21 siswa kelas 5 SDN Kajar yaitu 91,04% masuk dalam rentang 81%-100% dengan kategori (Sangat Praktis).

   Selain itu juga dilakukan ujicoba kepada guru kelas 5 SDN Kajar. Hasil rerata uji kepraktisan menurut guru menunjukan skor 94,6% termasuk dalam rentang 81% - 100% dengan kateogori Sangat Praktis.

EDU JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND LEARNING TECHNOPEDIA
e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

4. *Implementation*
   a. Menyiapkan Guru
      Persiapan dilakukan dengan mengadakan pertemuan bersama Guru SDN Kajar kemudian menjelaskan hasil dan tata urutan atau tahapan menggunakan Video pembelajaran.
   b. Menyiapkan siswa
      Persiapan dilakukan dengan mengadakan pertemuan bersama seluruh siswa kelas 5 SDN Kajar dengan jumlah 21 siswa
5. *Evaluation*
   a. Menentukan Kriteria Evaluasi
      Kriteria evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan dan kepraktisan Video Pembelajaran. Kriteria evaluasi terdapat pada tabel kisi-kisi angket mulai dari ahli materi hingga respon siwa.
   b. Memilih Alat Evaluasi
      Instrumen evaluasi didasakan pada kriteria penilaian yang telah ditetapkan untuk para validator dan para pengguna.
   c. Melakukan Evaluasi
      Tahapan evaluasi ini dilakukan dengan memberikan kesimpulan keseluruhan tahapan-tahapan penelitian dan evaluasi media yang dikembangkan. Berdasarkan evaluasi secara keseluruhan tahapan pengembangan media telah tersusun secara sistematis dan menjawab dari rumusan masalah yang telah ditentukan. Media yang dikembangkan telah melalui uji kelayakan oleh ali media dan ahli materi dan mendapatkan hasil akhir layak untuk diujicobakan tanpa revisi sehingga dilakukan uji kepraktisan dengan menguji coba media yang telah dikembangkan kepada siswa dan guru kelas 5 SDN Kajar dan mendapatkan hasil praktis dari uji kepraktisan yang telah dilakukan. Evaluasi juga dilakukan pada setiap tahap pengembangan ADDIE.

PEMBAHASAN

Produk akhir penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPAS siswa kelas 5 SDN Kajar. Tujuan adanya media ini dalam proses pembelajaran adalah sebagai media pembelajaran yang akan menyalurkan materi kepada siswa dengan teknologi digital. Media video pembelajaran ini telah melewati langkah-langkah sistematis yang menggunakan ADDIE.

Setelah itu dilakukan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi guna melihat kelayakan media sebelum diujicobakan. Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali dan mendapatkan hasil akhir layak untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali dan mendapatkan hasil akhir layak untuk diujicobakan dilapangan tanpa revisi. Proses penilaian validasi oleh ahli menggunakan angket penilaian yang dimana aspek instrumennya memiliki pembahasan teori tentang media dan materi yang disajikan. Aspek Instrumen yang dinilai oleh ahli media meliputi tampilan media, audio, kualitas penyampaian serta interaktifitas video. Tahap validasi ahli media mendapatkan skor akhir 98,75% yang termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dinyatakan layak diuji cobakan tanpa revisi. Sedangkan aspek instrument yang dinilai ahli materi meliputi kesesuaian materi, kelayakan materi, kebahasaan, dan kualitas tes. Tahap validasi ahli materi mendapatkan skor akhir 88% yang termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dinyatakan layak diuji cobakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil dari uji kelayakan dan keprakrisan yang mana mendapatkan hasil sangat layak dan juga sangat praktis, video pembelajaran berbasis canva sudah memenuhi syarat tujuan media pembelajaran itu sendiri. Menurut Kemp dan Dayton (1985) bahwa tujuan utama adanya media pembelajaran utnuk menyampaikan informasi, memotivasi, dan menciptakan suasana belajar. Dalam implementasinya, video pembelajaran berbasis canva sudah berhasil menyampaikan informasi kepada audiens yaitu siswa kelas 5 SDN Kajar. Kemudian pada angket kepraktisan juga terdapat pertanyaan

e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

seputar motivasi belajar menggunakan media video dan mendapatkan hasil sangat praktis yaitu angka 4 dan 5. Kemudian suasana belajar juga tecipta pada implementasinya karena siswa tidak hanya pasif mendengar dan menonton tetapi juga memberikan respon balik berupa menjawab kuis sehingga terjadi proses belajar dan menginat materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Sesuai juga dengan pendapat dari Levie & Lentsz (1982) bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi atensi, afektif, dan kognitif.

Selain itu dalam pendapat (Kristanto, 2016) kriteria pemilihan media salah satunya sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Video pembelajara berbasis canva ini sudah memenuhi kedua hal tersebut, sesuai dengan penilaian dari ahli materi. Kesesuaian dengan karakter peserta didik, dalam wawancara yang dilakukan Bersama guru dan siswa kelas 5 SDN Kajar terlihat bahwa mereka merupakan siswa yang cukup aktif. Siswa yang telah menginjak kelas tinggi akan memiliki daya konsentrasi yang tinggi (Hayati, 2021). Selain itu siswa Sekolah Dasar saat ini merupakan generasi yang akrab dengan digital sehingga media video terasa alami dan menyenangkan bagi mereka. Kesesuaian dengan fasilitas pendudukung, pengembangan media video pembelajaran berbasis canva ini dikembangkan juga berdsasar fasilitas yang ada di SDN Kajar yaitu LCD dan proyektor yang ada di setiap kelas sehingga mudah dalam penyampaiannya.

Menurut Cheppy Riyana dalam (Khairani et al., 2019) karakteristik media video pembelajaran yaitu Clarity of Massage (kejelasan pesan), Visualisasi dengan media, User Friendly, Representasi Isi, Visualisasi dengan media, dan Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi. Dalam pengembangannya media video pembelajaran berbasis canva sudah memenuhi hal tersebut. Sesuai dengan penilaian dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Dalam angket penilaian rata rata menjawab pada angka 4 dan 5 yang berarti sangat layak dan sangat praktis. Kejelasan pesan, visualisasi, representasi isi, dan kualitas resolusi sudah tervalidasi oleh kedua ahli materi dan ahli media. Kemudian aspek *user friendly* terdapat pada uji kepraktisan oleh para siswa itu sendiri dimana penilaian menunjukan siswa paham dengan apa yang disampaikan dalam video pembelajaran. Kemudian menurut (Navarrete et al., 2025) terkait Durasi video, beberapa penelitian telah menyimpulkan bahwa video pembelajaran pendek lebih disukai oleh pelajar. Video berdurasi lima hingga tujuh menit lebih disukai dalam dua penelitian (Engeness & Noh dalam Navarrete et al., 2025). Video pembelajaran berbasis canva ini telah dikembangkan dengan durasi masing-masing kurang dari 7 menit dengan harapan siswa tetap fokus selama menonton video pembelajaran.

Penggunaan warna dalam media video pembelajaran berbasis canva ini dipilih dari warna-warna cerah seperti hijau, kuning, dan merah, karena warna-warna tersebut dianggap sesuai untuk siswa sekolah dasar dan mampu memberikan kesan visual yang menarik bagi mereka. Sebagaimana dikemukakan oleh Pujiriyanto dalam (Yantini et al., 2021), pada pembelajaran untuk siswa sekolah dasar, disarankan untuk memilih warna-warna yang cerah. Selain itu, keselarasan antara gambar, teks, dan warna sebaiknya disusun secara simetris agar tampilan media menjadi lebih harmonis dan mudah dipahami.

SIMPULAN

Mengembangkan media video pembelajaran berbasis canva yang layak dan praktis pada mata pelajaran IPAS SDN Kajar yaitu dengan mengikuti langkah sesuai dengan model yang digunakan yaitu ADDIE tanpa melewatkan salah satu urutannya. Kemudian melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan masing-masing 2 tahap validasi serta ujicoba pengguna. Validasi tahap 2 oleh ahli media mendapatkan skor 98,75 % termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil respon guru Kelas 5 SDN Kajar memperoleh skor 94,6 % dengan kategori “sangat praktis”. Hasil Ujicoba satu-satu mendapat skor 81,3 % dengan kategori “Praktis”. Hasil Ujicoba kelompok kecil memperoleh skor 84 % dengan kategori “sangat praktis”. Untuk hasil uji kelompok besar memperoleh skor 91,04 % dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Sehingga media video pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran IPAS kelas 5 SDN Kajar dinyatakan “Layak dan Praktis”.

EDU JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND LEARNING TECHNOPEDIA
e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya Peneliti selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas dari media video pembelajaran berbasis canva ini.

DAFTAR PUSTAKA

Afianti, D. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran*. 9–16.

Anam S, M., & Dwiyogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang*, 2. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/Teori_Belajar_Behavioristik_Dan_Implikas.pdf

Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *7*(1), 36–44.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Batubara, H. H., Islam, U., & Walisongo, N. (2020). *Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran*. *November*.

Citriadin, Y. (2019). *Pengantar Pendidikan*.

Fadlilah, U. N., & Purbasari, I. (2024). *Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V*. *06*(03), 16314–16321.

Harefa, E., Patalatu, J. S., Azizah, N., Yusufi, A., & Husnita, L. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*.

Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *4*(1), 5–10. https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13431

Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. *5*, 1809–1815.

Imanulhaq, R. (2022). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun*. *3*(2), 126–134.

Iskarina, M. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Kelas Xi Ips Di Sman 1 Way Serdang*.

Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.

Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology*.

Judijanto, L., Muhammadiah, M. U., Bosowa, U., Boari, Y., Ottow, U., Papua, G., & Laksono, R. D. (2024). *Metodologi Research And Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)* (Issue June).

Juwantara, R. A., Pendidikan, P., Madrasah, G., Universitas, P., Negeri, I., & Kalijaga, S. (2019). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam*. *9*(1), 27–34.

Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). *Studi meta analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik*. *1*.

Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*.

Marwoto, B. S. H., Andayani, S., Waryanto, N. H., & Yusri, T. A. S. (2024). *Pelatihan pengembangan video pembelajaran dan kuis interaktif berbantuan software lumi Training*. *8*(1), 20–24.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. *41*.

Monoarfa, M., & Haling, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. 1085–1092.

Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). *A closer look into recent Video-based Learning Research : A Comprehensive Review of Video Characteristics , Tools , Technologies , and Learning Effectiveness*. https://doi.org/10.1007/s40593-025-00481-x

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

e-ISSN: (Sedang proses pengajuan)
Volume 1, Nomor 1 2025
Halaman: 11-21

Pratiwi, M. (2024). *Media Pembelajaran* (Issue February).

Purba, P., & Rahayu, A. (2023). *Penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta*. *1*(2), 136–152.

Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). *Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar*. *1*(1), 43–54.

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*.

Sugiyono, P. D. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari

Suryani, E. (2024). *Pengembangan e-module terintegrasi belajar mandiri sebagai sumber belajar materi dasrul arqam dasar ikatan mahasiswa muhammadiyah bulaksumur-karangmalang*.

Wahab, D. G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*.

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

Yantini, C., Fita, M., Untari, A., & Listyarini, I. (2021). *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kubus Siswa Kelas V SDN Ngemplak Simongan 01 Semarang*. *2*(1), 28–33.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video*. *6*, 247–257.