

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL ANIMATION BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI TATA SURYA KELAS VI DI SDN MANGUNHARJO 1 KOTA PROBOLINGGO

Karima Aliyahtus Ibtihal, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, Faridahtul Jannah

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Panca Marga Probolinggo

Jalan Raya Dringu, Krajan, Pabean, Kec. Mayangan, Kota Probolinggo, Jawa Timur

Korespondensi: aliyatuskarima@gmail.com

Artikel history :	<i>Received</i>	: 5 Januari 2024	DOI : https://doi.org/10.29303/pepadu.v5i1.4188
	<i>Revised</i>		
	<i>Published</i>	: 30 Januari 2024	

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA yang kurang memuaskan, dikarenakan peserta didik tidak dapat maksimal dalam proses belajar. Kurangnya referensi dalam pembelajaran, kurangnya alat atau media dalam pembelajaran, serta terdapat faktor peserta didik cenderung lebih memahami pembelajaran menggunakan audio visual menjadi faktor utama. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran digital animation berbasis canva diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi sistem tata surya. Metode penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan Borg & Gall dengan modifikasi beberapa aspek menurut Utomo, Muslimin, dan Darsikin, yang meliputi tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan produk, tahap validasi produk, tahap uji coba lapangan dan revisi produk akhir. Berdasarkan hasil penelitian, Pengembangan Media Pembelajaran Animation Digital Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya Kelas VI di nyatakan valid dan praktis dengan hasil validasi ahli media memiliki nilai sebesar 46 dengan persentase sebesar 92%. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor keseluruhan sebesar 43 dengan persentase sebesar 86%. Hasil praktisi pembelajaran dengan perolehan skor total sebesar 48 dengan persentase sebesar 96%. Dan penilaian media pembelajaran IPA dengan digital animation berbasis canva, di peroleh hasil skor keseluruhan sebesar 1206 dengan persentase sebesar 86,14%. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktik untuk digunakan pada pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Digital Animation, *Canva*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah jalan untuk menolong jiwa individu baik secara lahir maupun batin, guna untuk mengarahkan peradaban manusia ke jalan yang lebih baik. Peran pendidikan sangat penting, guna untuk meningkatkan kualitas individu dari segi pengetahuan, keterampilan serta pengalaman (Sujana, 2019). Di dalam pendidikan memiliki bagian penting diantaranya yaitu kurikulum, metode mengajar, sarana prasarana hingga media pembelajaran. Pada penerapan pendidikan, sering kali terdapat hambatan atau permasalahan di dalamnya. Permasalahan tersebut dapat berkaitan dengan kurangnya referensi dalam pembelajaran, kurangnya alat atau media dalam pembelajaran, faktor peserta didik cenderung lebih memahami pembelajaran menggunakan audio visual dan permasalahan lain.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk proses belajar dan mengajar,

dikarenakan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Selain itu media pembelajaran dapat menjadi daya tarik dan minat peserta didik, serta dalam proses pembelajaran membantu peserta didik agar tidak bosan, dikarenakan media pembelajaran tidak hanya dapat digunakan oleh guru saja, tetapi peserta didik juga dapat menggunakan secara mandiri atau bersama dengan teman peserta didik lainnya (Zaenah *et al.*, 2019). Penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan untuk melengkapi cara-cara pembelajaran yang konvensional dalam menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa di dalam kelas. Media pembelajaran dikembangkan untuk mendistribusi konten pendidikan sesuai dengan kebutuhan pada pembelajaran (Hasanah *et al.*, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik yaitu Canva. Dengan menggunakan media pembelajaran Canva, dapat dimanfaatkan untuk memvisualisasikan ilmu pengetahuan dengan cara membuat animasi. Canva adalah sebuah program desain yang menyediakan beragam peralatan seperti presentasi, resume, poster, animasi, dan lain-lain. Salah satu keunggulan dari aplikasi Canva adalah memiliki berbagai desain menarik yang dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat menghemat waktu dalam proses pembuatan media pembelajaran. Selain dapat diakses melalui laptop atau komputer, Canva juga bisa digunakan melalui perangkat digital lainnya seperti Handphone (Tanjung & Faiza, 2019).

Pada umumnya dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang membuat peserta didik tidak dapat maksimal dalam proses belajar, seperti kurangnya referensi dalam pembelajaran, kurangnya alat atau media dalam pembelajaran, faktor peserta didik cenderung lebih memahami pembelajaran menggunakan audio visual. Banyak permasalahan yang berkembang di kelas yang menghambat kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan metode ilmiah, diantaranya: guru belum maksimal dalam mendesain kegiatan belajar mengajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Selain itu guru kurang melibatkan peserta didik dalam beberapa percobaan atau jarang aktif (Jannah *et al.*, 2022).

Dengan adanya faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang kurang maksimal, dapat diselesaikan dengan memanfaatkan pengembangan media digital pada pembelajaran. Dikarenakan peserta didik yang lebih cenderung memahami pembelajaran berbasis audio visual, media digital dapat menjadi solusi dalam pembelajaran. Selain itu media digital juga dapat menjawab permasalahan tentang minimnya media yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Ni Made Sumartiwati, I Made Suarjana, dan Putu Rahayu Ujianti dengan meneliti media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan Luas lingkaran. Pada penelitian ini dinyatakan bahwa aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran memiliki validitas dan kepraktisan yang sangat baik. Implikasi dari penelitian ini adalah peserta didik dapat belajar menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran audio visual yang menggunakan aplikasi Canva, pada materi keliling dan luas lingkaran.

Peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media digital Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang membutuhkan nilai audio visual yaitu pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Media digital canva juga terbukti dapat memvisualisasikan materi dengan detail dan baik. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran digital animation berbasis canva diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi tata surya.

METODE KEGIATAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Penelitian dilakukan di SDN

Mangunharjo 1 Kota Probolinggo, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VI yang berfokus pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi tata surya. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2024. Terdapat 10 langkah yang digunakan pada model penelitian Research and Development yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Pada penelitian ini langkah penelitian disederhanakan, dikarenakan peneliti memiliki keterbatasan dalam waktu, biaya, dan tenaga.

Metode penelitian disederhanakan dengan mengacu pada Utomo *et al.* (2016). Tahapan penelitian disederhanakan dengan menggunakan lima tahap penelitian dan memfokuskan pada tahap tinjauan penelitian dan penelitian skala kecil. Tahapan penelitian terdiri dari studi pendahuluan, perancangan media pembelajaran digital animation, validasi produk, uji lapangan dan revisi produk.

Validasi produk digunakan untuk menguji kelayakan dan kesiapan media pembelajaran digital animation berbasis canva kepada para ahli dengan menggunakan angket sebagai metode pengumpulan data dan hasil data berupa data kualitatif kuantitatif. Uji coba lapangan digunakan untuk menguji produk pada subjek penelitian dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran digital animation

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa produk media pembelajaran digital animation berbasis canva pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi tata surya kelas VI. Hasil penelitian dan pengembangan meliputi:

A. Studi Pendahuluan

Setiap siswa memerlukan pendidikan untuk menunjang ilmu, pengetahuan, keterampilan serta minat dan bakat. Di dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di dalam kelas, salah satunya yaitu pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang monoton dan konvensional membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang menggairahkan dan tidak menarik. Menurut Hamalik (*dalam* Wahyuningtyas, 2020) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar

B. Pengembangan Produk

a. Penyusunan Kerangka Media Pembelajaran

Perencanaan media pembelajaran digital animation dirancang dengan membuat RPP dan story board. RPP yang digunakan pada rancangan media pembelajaran ini menggunakan pelajaran IPA materi tata surya dengan kompetensi dasar 9.1 tentang mendeskripsikan sistem tata surya dan posisi penyusun tata surya. Perancangan story board menyesuaikan materi atau isi dari RPP serta perancangan story board ditujukan untuk mempermudah pembuatan produk media pembelajaran berupa digital animation.

b. Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran digital animation berbasis canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi tata surya kelas VI. Langkah pembuatan media pembelajaran digital animation sebagai berikut:

- 1) Membuat tampilan awal atau cover media pembelajaran animation digital dengan memuat beberapa komponen seperti tulisan, gambar, logo yang relevan serta tombol untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.
- 2) Membuat tampilan menu atau fitur yang relevan untuk menuju ke tampilan yang dituju.
- 3) Membuat rancangan petunjuk penggunaan media untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media.
- 4) Membuat halaman tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar yang sudah di tentukan dan relevan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 5) Membuat halaman materi pembelajaran yang mencakup materi tentang sistem tata surya yaitu matahari, 8 planet yang termasuk ke dalam tata surya dan benda-benda langit lainnya, serta penjelasan dasar awal tentang tata surya dan galaksi.
- 6) Membuat halaman menu materi inti dengan tujuan untuk dapat memilih penjelasan tentang matahari dan planet dengan menekan planet yang di pilih. Dan terdapat penjelasan tentang planet yang dipilih

C. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan guna untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini menggunakan validasi ahli media, validasi ahli materi, serta praktisi pembelajaran. Validator ahli media adalah Bapak Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Panca Marga Probolinggo. Validator ahli materi adalah Ibu Ani Anjarwati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Universitas Panca Marga Probolinggo, dan praktisi pembelajaran yaitu bapak Agung Tri Hidayatullah, S. Pd. selaku guru kelas VI SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. Validasi produk menggunakan lembar angket kuisisioner untuk mengumpulkan data validasi.

a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi menggunakan angket kuisisioner yang ditujukan kepada validator media Bapak Didit Yulian Kasdriyanto, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Universitas Panca Marga Probolinggo. Hasil dari validasi media pembelajaran terdapat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
1.	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari oleh siswa		✓			
2.	Kesesuaian media pembelajaran digital animation dengan kurikulum yang berlaku	✓				
3.	Pentingnya media pembelajaran digital animation		✓			
4.	Efisien media pembelajaran digital animation terhadap pembelajaran	✓				
5.	Media dapat dengan mudah di gunakan	✓				
6.	Ketepatan konsep media pembelajaran	✓				

7.	Kesesuaian dengan kondisi dan situasi peserta didik		✓			
8.	Media dapat digunakan dalam kelompok besar dan kecil	✓				
9.	Media pembelajaran menarik untuk peserta didik	✓				
10.	Media pembelajaran meningkatkan minat belajar peserta didik		✓			
Total Skor : 46						
Persentase : $\frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$						
Kritik dan Saran :						
1. Ditambahkan audio / dubbing untuk media						

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari validator ahli media pembelajaran adalah sangat layak. Hal tersebut berdasarkan pada perolehan hasil persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Media dikategorikan sebagai kategori sangat layak dikarenakan hasil persentase melebihi 80%. Hasil penilaian oleh validator menghasilkan persentase 92%. Sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kevalidan materi pembelajaran yang digunakan pada media pembelajaran. Validasi menggunakan angket kuisioner yang ditujukan kepada validator media yaitu Ibu Ani Anjarwati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Universitas Panca Marga Probolinggo. Hasil dari validasi materi pembelajaran terdapat pada Tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
1.	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari oleh siswa	✓				
2.	Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas		✓			
3.	Penggunaan judul menarik dan membuat peserta didik minat dalam belajar		✓			
4.	Media sesuai dengan kurikulum yang berlaku		✓			
5.	Isi materi dalam media sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	✓				

6.	Isi materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)		✓			
7.	Media melibatkan partisipasi siswa		✓			
8.	Media dapat digunakan dalam kelompok besar dan kecil	✓				
9.	Media mudah digunakan oleh siswa		✓			
10.	Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat		✓			
Total Skor : 43						
Persentase : 86%						
Kritik dan Saran :						
1. Menambahkan penjelasan mengenai karakteristik 8 planet yang ada di tata surya						

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi pembelajaran adalah sangat layak. Hal tersebut berdasarkan pada perolehan hasil persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Materi dikategorikan sebagai kategori sangat layak dikarenakan hasil persentase melebihi 80%. Hasil penilaian oleh validator ahli materi menghasilkan persentase sebesar 86%. Sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

c) Validasi Praktisi Pembelajaran

Validasi praktisi pembelajaran digunakan untuk mengukur kevalidan materi dan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Validasi menggunakan angket kuisioner yang ditujukan kepada praktisi pembelajaran yaitu Bapak Agung Tri Hidayatullah, S. Pd., selaku guru kelas VI SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. Hasil dari validasi praktisi pembelajaran terdapat pada Tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Validasi Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
1.	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari oleh siswa	✓				
2.	Tujuan dan manfaat pembelajaran disampaikan dengan jelas	✓				
3.	Penggunaan judul menarik dan membuat peserta didik minat dalam belajar	✓				
4.	Media sesuai dengan kurikulum yang berlaku	✓				
5.	Isi materi dalam media sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	✓				

6.	Isi materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)		✓			
7.	Media melibatkan partisipasi siswa	✓				
8.	Media dapat digunakan dalam kelompok besar dan kecil	✓				
9.	Media mudah digunakan oleh siswa	✓				
10.	Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat		✓			
Total Skor : 48						
Persentase : $\frac{48}{50} \times 100\% = 96$						
Kritik dan Saran :						
1. Dalam mengajar sudah baik dan dapat lebih meningkatkan lagi mengenai pengkondisian kelas						

Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi pembelajaran, perolehan persentase layak sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Dari perhitungan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan dikategorikan sebagai sangat layak dengan perolehan persentase sebesar 96%. Sehingga media dapat digunakan sebagai bahan penunjang pembelajaran di dalam kelas.

D. Revisi Produk

Berdasarkan hasil dari penilaian dari ahli media pembelajaran, media dikatakan sangat layak dan dengan revisi. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran yaitu dengan menambahkan unsur audio kepada media digital animation. Penggunaan audio ini dapat menggunakan suara ataupun dubbing untuk mengisi penjelasan sesuai dengan teks yang ada di dalam media digital animation ini. Selain itu pada laman cover media pembelajaran lebih di sederhanakan agar headline atau judul dari media pembelajaran dapat terlihat jelas.

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi, materi pada media pembelajaran sudah layak dan dengan dilakukan revisi. Revisi tersebut yaitu dengan menambahkan muatan materi pada penjelasan tentang 8 planet tata surya. Dengan menambahkan beberapa karakteristik planet seperti jarak tiap planet ke matahari. Saran tersebut digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki media pembelajaran pada cakupan muatan materi.

Menurut praktisi pembelajaran, media yang dihasilkan sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas. Praktisi pembelajaran menjelaskan bahwa media sudah dapat digunakan sebagai bahan untuk menunjang pembelajaran dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu praktisi pembelajaran memberikan kritik yang menekankan pada pelaksanaan pembelajaran dengan lebih meningkatkan cara mengkondisikan pembelajaran di dalam kelas.

E. Uji Lapangan

Uji lapangan difungsikan untuk menguji produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan dilaksanakan uji coba kepada siswa. Uji coba lapangan menggunakan angket responden yang dibagikan kepada siswa sejumlah 28 siswa. Tujuan dari uji coba

lapangan yaitu untuk mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran. Sebelum mengujikan produk media pembelajaran kepada siswa, dilakukan revisi yang diperoleh dari lembar validasi dan praktisi

Uji lapangan dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Januari 2024 di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. Berdasarkan hasil angket responden siswa dihasilkan rata-rata 86,14%. Hal tersebut menunjukkan hasil kepraktisan media yang dikembangkan dalam penelitian tersebut media layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba lapangan dipaparkan pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
Penggunaan Media Pembelajaran						
1.	Apakah media mudah digunakan?	12	16			
2.	Apakah petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas?	14	12	1	1	
3.	Apakah kamu suka dengan tampilan media pembelajaran digital animation menggunakan canva?	8	19	1		
Reaksi Pemakai						
4.	Apakah kamu senang menggunakan media pembelajaran digital animation dengan menggunakan canva?	18	10			
5.	Apakah kamu setuju jika materi lain menggunakan media pembelajaran digital animation berbasis canva?	16	10	2		
6.	Apakah kamu semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran digital animation berbasis canva?	7	16	4	1	
7.	Apakah kamu memahami isi materi yang ada dalam media pembelajaran?	8	17	1	1	1
8.	Apakah kamu berminat menggunakan media pembelajaran digital animation berbasis canva pada kegiatan pembelajaran di sekolah?	17	10	1		
9.	Apakah kamu berminat menggunakan media pembelajaran digital animation berbasis canva di rumah?	9	15	4		
10.	Apakah media pembelajaran digital animation berbasis canva ini mudah digunakan	12	13	1	1	1
Total Skor : 1206						
Persentase : $1206/1400 \times 100\% = 86,14\%$						

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan untuk menguji produk pembelajaran kepada siswa, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak dengan hasil persentase sebesar 86,14%. Pengumpulan data menggunakan kuisioner angket dengan perhitungan hasil persentase kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert. Hasil uji coba pemakaian terbatas pada 28 siswa yaitu media dapat dipahami oleh siswa dan siswa senang menggunakan media pembelajaran digital animation.

Media pembelajaran yang juga dapat menarik minat belajar siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital animation berbasis canva yang dikembangkan adalah media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran digital animation berbasis canva pada mata pelajaran IPA tentang tata surya layak digunakan sebagai media ajar. Dengan adanya media pembelajaran digital animation berbasis canva tersebut efektif dalam menyampaikan isi materi pembelajaran serta dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran IPA dengan digital animation berbasis canva diperoleh skor keseluruhan sebesar 46 dengan persentase sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran IPA dengan digital animation berbasis canva diperoleh skor keseluruhan sebesar 43 dengan persentase sebesar 86% dan termasuk kedalam kategori sangat layak. Selain itu penilaian media pembelajaran IPA dengan digital animation berbasis canva di nilai oleh praktisi pembelajaran dengan perolehan skor total sebesar 48 dengan persentase sebesar 96% dan termasuk pada kategori sangat layak. Sedangkan hasil dari penilaian media pembelajaran IPA dengan digital animation berbasis canva, di peroleh hasil penilaian dari siswa dengan jumlah 28 siswa, diperoleh skor keseluruhan sebesar 1206 dengan persentase sebesar 86,14% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U., Sriwijayanti, R. P., Wijayanti, M., Soleha, W., & Sarahwati, Z. (2022). Learning Assistance Using Image Media in Increasing Reading Interest of Students of Grade 1 Madrasah Ibtidaiyah Darul ' Ula Tarokan Lor Village. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 528-543 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v3i1.2052>
- Jannah, F. & Kasdriyanto, D. Y. (2022). Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Pendil. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*. 1, 193-197 <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *J Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2).
- Utomo, L. A., Muslimin, M., & Darsikin, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg And Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 1 Marawola. *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 4(2), 16.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27
- Zaenah, S., Darma, Y., & Hodiyanto. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan

Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Bilangan Bulat. *Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II)*.