

## Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Mi Jami' Sabilil Muttaqin

Reninda Septiansha<sup>1\*</sup>, Ratih Purnama Pertiwi<sup>2</sup>, Resti Septikasari<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Huda, Indonesia

\* E-mail: [renindaseptiansah@gmail.com](mailto:renindaseptiansah@gmail.com), [ratihpp@unha.ac.id](mailto:ratihpp@unha.ac.id), [resti@unuha.ac.id](mailto:resti@unuha.ac.id)

### INFO ARTIKEL:

#### Kata Kunci :

Video Pembelajaran,  
Canva, Pendidikan  
Pancasila, Model  
ADDIE, Hasil Belajar  
Siswa

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Mi Sabilil Muttaqin serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Subjek penelitian melibatkan validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran, serta peserta didik kelas IV MI Jami' Sabilil Muttaqin yang berjumlah 14 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Validasi ahli materi memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba skala besar keefektifan media dilihat dari hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata pretest 52,85 dan rata-rata posttest 83,57. Perhitungan N-gain sebesar 0,6 termasuk dalam kategori sedang. Respon guru terhadap video pembelajaran memperoleh skor 92% dan 95% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik sebesar 78% dengan kategori sangat praktis.. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.*

### Keyword:

*Learning Video, Canva-  
Based Media, Pancasila  
Education, ADDIE  
Development Model,  
Students Learning  
Outcomes*

### ABSTRACT

*This research aims to develop Canva-based learning videos for class IV Pancasila Education subjects at Mi Sabilil Muttaqin and determine their feasibility, practicality and effectiveness. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes analysis, design, development and implementation stages. The research subjects involved material expert validators, media experts, subject teachers, as well as 14 class IV MI Jami' Sabilil Muttaqin students. The research results showed that the learning videos developed were suitable for use in the teaching and learning process. Material expert validation received a score of 100% in the very appropriate category, while media expert validation received a score of 100% in the very appropriate category. In large-scale trials, the effectiveness of the media seen from the test results showed an increase in learning outcomes, with an average pretest score of 52.85 and an average posttest of 83.57. The N-gain calculation of 0.6 is included in the medium category. The teacher's response to the learning video received a score of 92% and 95% in the very practical category and the student response was 78% in the very practical category. Thus, the Canva-based learning video was declared valid, practical and effective so that it can be used as an alternative media in learning Pancasila Education to improve elementary school student learning outcomes.*

## 1. PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 menyatakan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Usaha sadar serta terencana dapat ditunjukkan dengan adanya proses yang disengaja atau dipikirkan secara matang terlebih dahulu sebelum adanya tindakan (Nurhamida, 2022). Perihal tersebut dapat diwujudkan dengan adanya peran guru dalam memberikan kesiapan pengelolaan kelas yang baik, sehingga mampu mewujudkan suasana belajar yang sesuai harapan peserta didik melalui rancangan kegiatan belajar menggunakan perangkat ajar yang tepat dengan perubahan era baru seperti saat ini.

Dunia pendidikan dihadapkan pada berbagai perubahan dalam berbagai aspek kehidupan dimasyarakat. Hal ini diakibatkan oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat (Dewi & Pertiwi, 2019). Teknologi diciptakan dengan sangat baik, tentunya memiliki manfaat yang akan sangat berguna jika dalam perkembangannya tersebut diimbangi dengan perkembangan teknologi yang sangat baik dalam dunia pendidikan. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia. Sehingga teknologi yang sedang berkembang sekarang ini, diharapkan juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Darwanto & Putri, 2021).

Guru harus lebih banyak berfungsi sebagai tempat bernaung peserta didik dalam belajar, menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media ke dalam pembelajaran untuk digunakan secara aktif guna menunjang terlaksananya tugas-tugas dalam aktivitas belajar. Salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran pada aktivitas belajar mengajar di dalam kelas (Afrilia et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi penyampaian informasi (Kurniawan & Jakak, 2024). Selain itu, manfaat dari media pembelajaran juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, waktu belajar yang lebih singkat, kualitas belajar dapat meningkat, proses belajar lebih fleksibel, serta menambah pengalaman belajar peserta didik (Zahwa & Syafi'i, 2022). Pentingnya media dalam pendidikan tidak dapat dilebih-lebihkan karena membantu peserta didik memahami materi yang disajikan. Video pembelajaran merupakan salah satu media yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran (Fadillah, 2020). Melalui video pembelajaran, materi dapat divisualisasikan dengan cukup baik sehingga mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi yang kreatif kepada peserta didik karena tampilannya kaya akan gambar yang berwarna bahkan dapat bergerak, sehingga nantinya bisa timbul motivasi belajar yang berkelanjutan. Penggunaan video pembelajaran mampu memberikan suasana baru sekaligus menyenangkan. Biasanya, media video pembelajaran ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas agar dapat terlihat oleh seisi peserta didik di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Sabilil Muttaqin pada tanggal 25 Januari 2025, kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan adanya peluang untuk peningkatan, khususnya dalam pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Misalnya, beberapa media pembelajaran seperti proyektor belum digunakan secara maksimal dalam mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang dominan masih berfokus pada kegiatan membaca dan menulis, sehingga variasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif masih terbatas dan cenderung belum sepenuhnya mampu menarik minat belajar peserta didik secara optimal.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dan menciptakan kesenangan dalam proses kegiatan pembelajaran (Siregar et al., 2022). Keberhasilan dari peserta didik dalam belajar didalam kelas maupun keberhasilan dari suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah minat dan hasil belajar. Yang dimaksud minat belajar ini yaitu ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas yang diharapkan berjalan dengan lancar, kemudian hadirnya media dalam pembelajaran menjadikan peserta didik aktif mengikuti pembelajaran dan tidak melakukan aktifitas lainnya. Sedangkan yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Hasil belajar biasanya diukur melalui tes, penilaian tugas, observasi, atau instrumen lain yang dapat menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai.

Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi sehingga memudahkan setiap peserta mempelajari materi, dan juga penggunaan media yang lebih berwarna pastinya menumbuhkan minat belajar mereka (Robert, 2022). Minat belajar peserta didik timbul apabila adanya sesuatu yang membuatnya tertarik. Minat belajar peserta didik dapat dikenali guru dengan cara mengamati peserta didik seperti misalnya peserta didik memiliki rasa senang, memiliki antusiasme yang tinggi, dan peserta didik juga menunjukkan tidak ada rasa malas ketika hendak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil belajar dapat dikenali guru melalui berbagai indikator yang tampak setelah proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat menilai hasil belajar dari pencapaian akademik peserta didik melalui tes, ulangan harian, maupun tugas yang diberikan. Selain itu, hasil belajar juga dapat dilihat dari perubahan sikap yang ditunjukkan peserta didik di kelas, seperti meningkatnya keaktifan, kedisiplinan, tanggung jawab, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran..

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D). Metode pengembangan (*Research and Development*) yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Aulia & Masniladevi, 2021). Tahapan analisis dan implementasi produk ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada kelas IV MI Sabilil Muttaqin. Subyek Ahli dalam penelitian ini terdiri dari 4 ahli yakni 2 ahli materi dan 2 ahli media, sedangkan subjek coba ialah siswa kelas IV MI Sabilil Muttaqin yang berjumlah 14 siswa. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, kuesioner, soal dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif yang mencakup aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media. Kelayakan media dianalisis melalui validasi ahli menggunakan skala Likert 1–4, kemudian hasilnya dihitung dalam bentuk persentase dan dikategorikan dari kurang valid hingga sangat valid. Kepraktisan dinilai dari respon guru dan peserta didik, dengan persentase hasil yang dikategorikan mulai dari tidak praktis hingga sangat praktis. Sementara itu, keefektifan media dianalisis menggunakan uji N-gain berdasarkan perbandingan skor pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Sabilil Muttaqin. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model ADDIE. Berikut merupakan uraian hasil dari setiap tahapan dalam pengembangan video pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### 3.1 Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi di kelas IV MI Sabilil Muttaqin pada 25 Januari 2025 untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran materi Keberagaman Budaya di Indonesia. Hasilnya menunjukkan pembelajaran masih didominasi metode konvensional, sementara pemanfaatan media visual-interaktif kurang optimal sehingga minat dan partisipasi siswa rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi berupa video pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka agar mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Analisis tugas juga menegaskan pentingnya penguasaan kompetensi terkait pengenalan keberagaman budaya, sikap toleransi, gotong royong, serta penerapan hidup rukun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, video pembelajaran dirancang untuk menyajikan materi secara kontekstual dengan narasi, animasi, dan ilustrasi agar siswa tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya secara nyata.

### 3.2 Tahap Desain

Tahap desain dilakukan dengan merancang video pembelajaran berbasis Canva untuk materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada kelas IV. Perancangan mencakup isi materi, alur penyajian, desain visual, serta pemilihan aplikasi Canva dan CapCut untuk pengolahan gambar, animasi, narasi, dan transisi. Video berdurasi sekitar lima menit dibagi menjadi tiga bagian: pembuka, isi, dan penutup, dengan tampilan visual cerah, karakter kartun, serta suara narasi yang jelas. Selain itu, tahap ini juga menyusun instrumen validasi, angket, serta kisi-kisi soal pretest dan posttest agar pengembangan berjalan sistematis dan sesuai tujuan pembelajaran.

### 3.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan realisasi dari desain menjadi video pembelajaran yang siap digunakan. Proses ini mencakup pembuatan konten menggunakan Canva untuk merancang teks, gambar, dan animasi, kemudian dilanjutkan dengan pengeditan di CapCut untuk menambahkan narasi, musik latar, serta transisi. Video disusun secara sistematis dalam tiga bagian, yaitu pembukaan, penyampaian materi inti, dan penutup berupa rangkuman serta evaluasi singkat, sehingga menghasilkan media yang komunikatif dan sesuai karakteristik siswa. Berikut adalah tampilan dari beberapa bagian video pembelajaran :



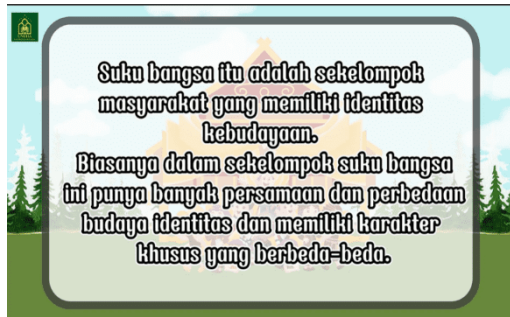
Gambar 3.1 Tampilan Pembukaan

Slide pembuka menampilkan judul materi "Keberagaman Budaya di Indonesia" yang merupakan bagian dari pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Bab 1 Topik A. Tampilan ini dilengkapi dengan nama penyusun dan nomor induk mahasiswa. Desain visual menggunakan latar belakang rumah adat dan pepohonan yang memberikan kesan kontekstual dan menarik bagi siswa.



Gambar 3.2 Tampilan tujuan Pembelajaran

Slide ini menyajikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Tujuannya mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi keberagaman budaya, suku, dan adat di Indonesia.



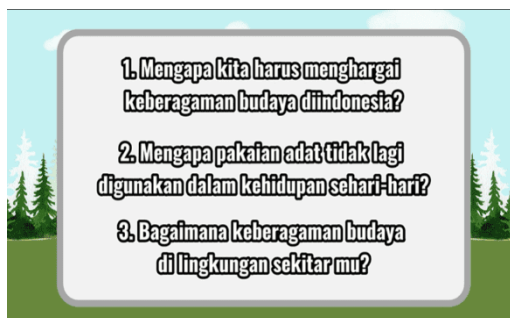
Gambar 3.3 Tampilan Penjelasan Materi

Slide ini menjelaskan pengertian suku bangsa sebagai kelompok masyarakat yang memiliki identitas budaya dan ciri khas. Pada Slide ini juga menampilkan peta Indonesia yang dilengkapi dengan persebaran beberapa suku bangsa, bertujuan untuk memberikan pemahaman visual kepada siswa tentang keberagaman budaya di berbagai wilayah.



Gambar 3.4 Tampilan Contoh

Slide ini menjelaskan contoh keberagaman pakaian adat dan alat musik yang tersdapat diseluruh indonesia. Bertujuan untuk menjelaskan kepada peserta didik mengenai asal dari pakaian adat dan alat musik tradisional.



Gambar 3.5 Tampilan Soal Refleksi

Slide ini menyajikan dua pertanyaan reflektif sebagai bentuk evaluasi singkat. Pertanyaan berkaitan dengan pentingnya menghargai keberagaman budaya dan penggunaan pakaian adat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa sekaligus mengajak berpikir kritis.



Gambar 3.6 Tampilan Penutup

Slide terakhir menampilkan ucapan “Terima Kasih” sebagai penutup pembelajaran. Visual latar menampilkan rumah adat dan suasana alam, menciptakan kesan yang menyenangkan dan apresiatif terhadap siswa yang telah mengikuti materi hingga selesai.

Media yang dikembangkan selanjutnya diuji validasi yang dilakukan oleh tenaga profesional yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan pada 22 Juli 2025 oleh Bapak Nur Kholidin, M.Pd (Dosen FAI Universitas Nurul Huda) dan Bapak Okta Muzaki, S.Pd (Guru Pendidikan Pancasila). Tahap ini bertujuan menilai kelayakan materi *Keberagaman Budaya di Indonesia* agar sesuai digunakan sebagai bahan pembelajaran. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel 3.1:

Tabel 3.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase	Rata-Rata	Kategori
Validator 1	100%	98,5%	Sangat Valid
Validator 2	97%		

Hasil validasi ahli materi menunjukkan penilaian 100% dari validator 1 dan 97% dari validator 2, dengan rata-rata 98,5%. Berdasarkan kriteria (Prabowo et al., 2019), nilai tersebut termasuk kategori “sangat valid”, sehingga materi pada video pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

Validasi media dilakukan pada 17 Juli 2025 oleh Bapak M. Iqbal Mustofa, M.Kom (Kaprodin PTI Universitas Nurul Huda) dan Ibu Sutriani, S.Pd (guru mata pelajaran) untuk menilai kelayakan video pembelajaran sebagai media ajar. Hasil validasi ahli media disajikan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	Rata-Rata	Kategori
Validator 1	100%	98,9%	Sangat Valid
Validator 2	97,9%		

Hasil validasi ahli media menunjukkan penilaian 100% dari validator 1 dan 97,9% dari validator 2, dengan rata-rata 98,9% termasuk kategori “sangat valid”. Hal ini membuktikan bahwa video pembelajaran memiliki kualitas visual, audio, serta desain yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

### 3.4 Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba skala besar pada 14 siswa kelas IV SD Negeri 01 Gumawang dengan instrumen pretest, posttest, serta angket respon siswa dan guru. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,6 yang termasuk kategori “sedang”, menandakan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan video pembelajaran berbasis Canva. Dengan demikian,

media ini dinyatakan efektif, praktis, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

### 3.5 Tahap Evaluasi

Evaluasi kepraktisan media dilakukan melalui angket respon guru dan peserta didik menggunakan skala Likert 1–4. Instrumen terdiri dari 10 butir untuk guru dan 7 butir untuk siswa guna menilai tingkat kepraktisan video pembelajaran yang digunakan. Berikut merupakan hasil uji kepraktisan respon guru terhadap video pembelajaran berbasis Canva.

Tabel 3.3 Hasil Respon Guru

Respon Guru	Persentase	Rata-Rata	Kategori
Respon Guru 1	92%	93,5%	Sangat Parktis
Respon Guru 2	95%		

Berdasarkan hasil angket respon guru, media pembelajaran berbasis Canva memperoleh skor 92% dari guru pertama dan 95% dari guru kedua. Jika dirata-rata, diperoleh persentase 93,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” menurut kriteria Akbar (2013). Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva dinilai efektif membantu guru dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa. Sementara itu, respon siswa kelas IV MI Sabilil Muttaqin menunjukkan persentase 78% dengan kategori “Sangat Praktis”, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa senang, lebih mudah memahami materi, serta termotivasi untuk belajar menggunakan video pembelajaran berbasis Canva. Dengan demikian, baik dari perspektif guru maupun siswa, media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan praktis, menarik, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### 3.6 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Jami’ Sabilil Muttaqin dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku paket, sehingga siswa kurang antusias dan kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, dipilih media video yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Video dirancang menggunakan Canva dengan memadukan teks, gambar, animasi, dan narasi yang mengacu pada Kurikulum Merdeka.

Tahap pengembangan menghasilkan video berdurasi 5 menit yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi dan ahli media sama-sama memperoleh skor 100% (Sangat Layak), menunjukkan bahwa isi materi, bahasa, tampilan visual, serta penyampaian informasi sudah sesuai. Implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas IV dengan memberikan pretest, pembelajaran menggunakan video, lalu posttest.

Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan siswa. Hasil angket guru menunjukkan skor 92% dari Okta Muhzaki, S.Pd dan 95% dari Sutriani, S.Pd dengan rata-rata 93,5%, yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Guru menilai bahwa video ini membantu penyampaian materi, mempermudah pemahaman siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sementara itu, respon siswa memperoleh persentase 78% dengan kategori “Praktis”. Siswa menyatakan media ini memudahkan mereka memahami materi, memiliki animasi yang menarik, serta menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Dari sisi keefektifan, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Rata-rata nilai pretest sebesar 52,86 meningkat menjadi 83,57 pada posttest. Analisis N-Gain menghasilkan skor rata-rata 0,69 atau kategori sedang, yang berarti media ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya di Indonesia, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar..

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Jami' Sabilil Muttaqin dinyatakan layak, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli materi dan media memperoleh skor 100% (sangat layak), menunjukkan kesesuaian isi, bahasa, visual, dan audio dengan kurikulum serta karakteristik siswa. Dari segi kepraktisan, respon guru mencapai rata-rata 93,5% dan respon siswa 78%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media terbukti melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dari 52,86 (pretest) menjadi 83,57 (posttest), dengan skor N-Gain 0,69 (kategori sedang/cukup efektif). Dengan demikian, media ini mampu meningkatkan pemahaman, minat, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran..

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD*.
- Darwanto, D., & Putri, A. M. (2021). Penguatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi pada pembelajaran di sekolah:(sebuah Upaya Menghadapi Era Digital dan Disrupsi). *Eksponen*, 11(2), 25–35.
- Dewi, S. E. K., & Pertiwi, R. P. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Tari Bambu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPA di Pendidikan Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 1(1), 16–20.
- Fadillah, M. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan pemanfaatan media audio-visual di kelas rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16–26.
- Kurniawan, A., & Jakak, P. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Pada Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi Dan Edukasi*, 1(2), 1–10.
- Nurhamida, B. (2022). Implementasi Pembelajaran Kalor Melalui Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Mata Pelajaran IPA Siswa MTs. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 2(1), 101–107.
- Robert, S. P. J. (2022). Pengembangan media pembelajaran video pada sub materi Konservasi Flora dan Fauna di Indonesia. *Edu Geography*, 10(3), 40–56.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.