

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI METAMORFOSIS MENGGUNAKAN MODEL ADDIE DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Muhammad Nasir^{1*}, Wilda Al Aluf², Najmatun Nazihah³, Sutiah⁴

^{1,2,3,4}Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
risann666@gmail.com^{1*}, wildaaluf56@gmail.com², najmanazihah01@gmail.com³, sutiah@pai.uin-malang.ac.id⁴

Article History

Submitted :
19 Oktober 2025

Revised:
21 Oktober 2025

Accepted :
27 Oktober 2025

Published :
03 November 2025

Kata Kunci:

Video Pembelajaran,
Metamorfosis,
ADDIE.

Keywords:

Learning Videos,
Metamorphosis, ADDIE

Abstrak: Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam bidang pendidikan di era digitalisasi saat ini. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi mulai diterapkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Seperti halnya Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di tingkat pendidikan dasar yang membutuhkan media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik, supaya siswa bisa memahami pelajaran dengan lebih mudah, terutama pada materi yang bersifat abstrak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menampilkan materi ajar melalui video interaktif menggunakan audio visual yang menarik dalam pembelajaran yang mampu memantik minat belajar siswa, sehingga berdampak positif pada peningkatan pengetahuan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis Canva yang valid dan menarik untuk materi metamorfosis pada mata pelajaran IPAS kelas III SD. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Teknik Pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket, yang selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi oleh validator ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran, video pembelajaran yang dikembangkan skor rata-rata 92,56 % dengan kategori sangat valid. Uji coba kemenarikan video pembelajaran dilakukan di kelas III SDI Bahrul Maghfiroh yang berjumlah 12 siswa. Dari uji coba tersebut, tingkat kemenarikan video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat menarik dengan skor sebesar 90,89%.

Abstract: Technology plays a very important role in the field of education in the current era of digitalization. Various technology-based learning media are being implemented to improve the effectiveness of the teaching and learning process. Just like science and social studies learning at the elementary level, which requires interactive and engaging learning media so that students can understand the lessons more easily, especially for abstract material. One effort that can be made is to present teaching materials through interactive videos using engaging audio-visuals in learning that can spark students' interest in learning, thus having a positive impact on increasing students' knowledge. This research aims to develop valid and engaging Canva-based learning videos for metamorphosis material in 3rd-grade elementary school IPAS subjects. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires, which are then analyzed quantitatively and qualitatively. The validation results by subject matter experts, media experts, and learning practitioners showed that the developed learning video had an average score of 92.56% and was categorized as highly valid. The attractiveness test of the learning video was conducted in Class III of SDI Bahrul Maghfiroh, which has 12 students. From this test, the attractiveness level of the developed learning video was declared very interesting with a score of 90.89%.



This is an open access article
under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi telah membawa dampak besar di berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Perkembangan tersebut telah merubah *landscape* pendidikan dimana integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi sekedar pilihan, melainkan sebuah keharusan guna memenuhi tuntutan zaman (Nurbayanni et al., 2023). Dengan demikian di era digitalisasi saat ini, teknologi memiliki peran yang semakin penting dalam bidang pendidikan. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi mulai diterapkan untuk

meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak nyata secara positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari (Syafitri et al., 2024). Selain itu menurut (Sutiah & Supriyono, 2020) dengan adanya teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran mampu membangkitkan emosi positif pada proses pembelajaran. Dengan demikian, seorang guru hendaknya kreatif dalam menggunakan media berbasis teknologi guna membantu siswa dalam kegiatan belajarnya, terlebih untuk siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang sesuai.

Di tingkat pendidikan dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membutuhkan media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik supaya siswa bisa memahami pelajaran dengan lebih mudah, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti metamorfosis. Namun, temuan di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan sesuai tuntutan zaman masih jarang digunakan oleh para guru di sekolah dasar. Oleh sebab itu, dalam rangka meningkatkan kemahiran berpikir kritis siswa selama pembelajaran, penggunaan media yang sejalan dengan tuntutan zaman dan tingkat perkembangan siswa sangat direkomendasikan bagi guru (Panggabean & Rozi, 2024). Permasalahan serupa juga diungkapkan dalam penelitian (Amelia et al., 2024), bahwa pembelajaran yang dijalankan saat ini banyak yang masih dilakukan secara konvensional dimana sumber belajar dan media pembelajaran masih terbatas pada buku modul dan buku paket. Disisi lain, dalam kegiatan pembelajaran, teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media alternatif dan kurang variatif. Situasi ini membuat iklim kelas kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka mudah merasa jenuh dan cenderung bermain saat pembelajaran berlangsung. Keadaan pembelajaran yang kurang menarik ini menyebabkan pencapaian nilai kognitif siswa yang kurang memuaskan.

Sebagai upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah menciptakan trobosan baru yang menarik dalam pembelajaran, dan mampu memantik minat belajar siswa, sehingga berdampak positif pada peningkatan pengetahuan siswa. Upaya lain yang bisa dilakukan adalah yaitu dengan menampilkan materi ajar melalui video interaktif menggunakan audio visual. Selain itu (Afrilia et al., 2022) juga berpendapat bahwa media video pembelajaran sangat cocok jika diterapkan pada proses pembelajaran karena menarik minat siswa dan termotivasi dalam belajarnya. Video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang di dalamnya memuat teks, gambar, audio, gerakan, animasi yang digabungkan dan bersifat interaktif dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Zai et al., 2024). Disisi lain, Video pembelajaran juga sebagai sarana bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

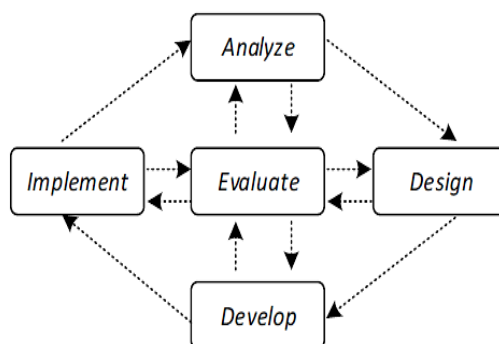
Penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran telah banyak dilakukan. Seperti penelitian oleh (Rahmawati et al., 2021), (Izzaturahma et al., 2021), dan (Ariawan et al., 2023) serta penelitian (Febriyanti et al., 2024) menyatakan bahwa produk multimedia interaktif menggunakan video mampu memotivasi semangat belajar siswa dan memperkuat ingatan siswa yang berdampak pula pada hasil belajar siswa. Disisi lain, dengan konsep materi yang disampaikan secara menarik dan interaktif dapat membantu siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, siswapun dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan kajian terdahulu tersebut, membuktikan bahwa pemanfaatan video pembelajaran mampu menguatkan pemahaman, motivasi, serta menarik minat siswa dalam belajar, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran memanfaatkan aplikasi *Canva*. Pemilihan aplikasi *Canva* ini karena pada aplikasi tersebut memiliki banyak komponen atau elemen yang dapat memudahkan peneliti dalam mengembangkan video pembelajaran. Selain itu, dibandingkan dengan aplikasi lain, *Canva* juga mudah untuk digunakan dan dipelajari bagi guru yang sering mengalami kesulitan dalam hal editing, karena semua elemen sudah tersedia dan disertai dengan petunjuk yang jelas dalam penggunaannya. Selain itu, kementerian pendidikan juga bekerja sama dengan aplikasi *Canva*, sehingga setiap guru, dapat memiliki akses ke aplikasi *Canva* secara luas tanpa harus membeli lisensi Premium melalui akun belajar yang telah disediakan oleh kementerian pendidikan untuk setiap guru.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* dengan materi metamorfosis mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas III yang valid dan menarik. Pentingnya penelitian ini guna menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran serta sebagai jawaban atas permasalahan mengenai kurang bervariasinya sumber dan media pembelajaran yang digunakan (masih konvensional) ketika proses belajar-mengajar. Melalui media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat memahami proses metamorfosis sebaik mungkin melalui tampilan visual yang interaktif dan menarik. Video pembelajaran berbasis *Canva* ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi secara lebih efektif dan menarik minat siswa untuk belajar materi IPAS, khususnya dalam memahami konsep metamorfosis yang membutuhkan pemahaman

visual yang kuat. Selain itu, menggunakan video pembelajaran yang menarik, siswa juga diharapkan dapat memahami materi dengan mudah dan memperoleh pengetahuan yang lebih baik mendalam.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). R&D merupakan metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk pendidikan (Nasir & Yuliandari, 2022). Adapun model R&D yang digunakan yaitu model ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari tahapan penelitian pada model tersebut yang meliputi *Analysis, Design, Development, Imlementasion, and Evaluation* (Noramelia et al., 2024). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa video pembelajaran tentang Metamorfosis untuk siswa kelas tiga sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDI Bahrul Maghfiroh Kota Malang pada semester genap 2024/2025, dengan subjek siswa kelas III yang berjumlah 12 siswa. Berikut merupakan gambar skema penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE.



Gambar 1. Prosedur pengembangan model ADDIE (Sugiyono, 2019)

Pada penelitian ini, teknik dan instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket berupa lembar validasi produk dan respon kemenarikan siswa. Setelah itu, data yang didapat selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui hasil validasi para ahli. Data tersebut berupa kritik dan masukan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan mengklasifikasikan data tersebut. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh yaitu data berupa angka dari hasil penilaian kevalidan video pembelajaran oleh para validator. Setelah itu data yang diperoleh ditabulasikan, kemudian ditafsirkan menggunakan *rating scale* sebagaimana yang telah dikembangkan oleh (Sugiyono & Lestari, 2021) Hasil dari analisis ini digunakan sebagai acuan penilaian validitas dan kemenarikan dari video pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut merupakan tabel kevalidan video pembelajaran yang dikembangkan:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Video Pembelajaran

Presentase	Kriteria Kevalidan	Keterangan
85 – 100 %	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
68 – 84 %	Valid	Tidak Perlu Revisi
52 – 67 %	Cukup Valid	Perlu Revisi
36 – 51 %	Kurang Valid	Revisi
0 – 35 %	Tidak Valid	Revisi Total

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 2. Kriteria Kemenarikan Video Pembelajaran

Persentase	Kriteria Kemenarikan
85 – 100 %	Sangat Menarik
68 – 84 %	Menarik
52 – 67 %	Cukup Menarik
36 – 51 %	Kurang Menarik
0 – 35 %	Sangat Tidak Menarik

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dari tabel kevalidan video pembelajaran di atas dapat diketahui bahwa video pembelajaran dianggap valid dan menarik jika mendapat skor minimal 68 % dari hasil analisis kuantitatif yang terkumpul melalui angket validasi oleh validator.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel ini menjelaskan hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan prosedur yang berlaku. Penjabaran hasil dimulai dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Setiap langkah tersebut, mampu menjawab rumusan masalah, yaitu mengenai validitas video materi metamorfosis berbasis *Canva*, dan Kemenarikannya.



1. Tahap Analisis (*Analysis*)

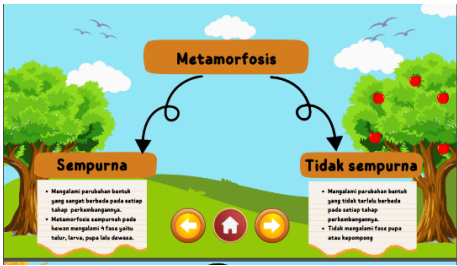
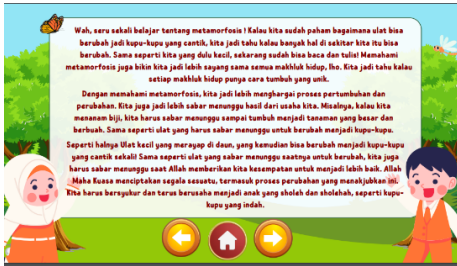
Di tahap ini, peneliti menganalisis masalah serta kebutuhan dalam pembelajaran IPA mengenai materi metamorfosis di sekolah. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran masih monoton, siswa tampak pasif, karena hanya mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Salah satu siswa mengungkapkan dalam wawancara bahwa saat pelajaran IPA, mereka tidak semangat dan merasa jenuh saat guru menjelaskan. Selain itu, melalui wawancara dengan guru menunjukkan bahwa saat pembelajaran berlangsung, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan lebih mengandalkan buku paket serta LKS sebagai media pembelajaran. Terkait masalah dalam pembelajaran, guru mengungkapkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung kegiatan belajar-mengajar di kelas misalnya seperti video pembelajaran yang interaktif. Guru percaya bahwa media ini dapat menarik minat belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih tertarik pada materi yang disajikan. Dengan saran dari guru, peneliti beranggapan bahwa penting untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif untuk materi metamorfosis. Hal ini sangat relevan karena materi tersebut berhubungan dengan pengalaman sehari-hari siswa untuk memahami fenomena alam. Dengan demikian, media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman nyata sangat dibutuhkan untuk merangsang minat belajar siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah mengumpulkan informasi mengenai kendala yang ditemui dan menganalisis kebutuhan guru, selanjutnya peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Desain video pembelajaran yang dilakukan pertama kali adalah membuat *storyboard* dan *storyline*. Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* dipilih sebagai *platform* pengembangan video karena aplikasinya mudah digunakan, bisa diakses melalui *website*, dan harganya terjangkau. Ilustrasi *storyboard* dari pengembangan video ini terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Tampilan Rancangan media

No	Tampilan	Keterangan
1		Halaman depan Video Pembelajaran
2		Daftar Isi

No	Tampilan	Keterangan
4		Kegiatan Belajar
5		Integrasi Materi dengan Nilai-nilai Keislaman

3. Tahap Pengembangan (Development)

Di tahap ini, peneliti mulai menyatukan unsur-unsur yang tersedia di aplikasi *Canva*, yang disusun mengacu pada *storyline* yang telah dirancang. penggunaan suara dilakukan dengan menambahkan suara narasi yang menjelaskan tentang metamorfosis, menggunakan aplikasi perekam di *smartphone* untuk menghasilkan suara yang lebih jernih. Setelah direkam, suara di *input* ke dalam video menggunakan aplikasi *Capcut*, yang juga digunakan untuk menambahkan efek suara dan teks. Media video pembelajaran yang dikembangkan ini menyajikan konten audio visual, menampilkan video dengan animasi, latar belakang, serta musik pengiring, sehingga diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan mengurangi kebosanan selama pembelajaran. Video pembelajaran ini dinilai efisien karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Penambahan efek suara juga dimaksudkan agar membantu siswa dalam memahami isi video pembelajaran dan menjaga video tetap dinamis, sehingga tidak cepat bosan. Selain itu juga diharapkan mampu meningkatkan proses penyampaian pengetahuan antara guru dan siswa, yang bisa berdampak positif pada kualitas belajar siswa. Pada tahap pengembangan, media video pembelajaran tentang mata pelajaran IPAS materi metamorfosis dilakukan validasi untuk menguji kevalidan video hasil pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran sebagai syarat kelayakan. Hasil validasi menyatakan bahwa video ini Sangat Valid sehingga layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Berikut merupakan hasil validasi dari validator ahli terhadap media video pembelajaran tersebut.

Tabel 4. Validitas Media

Valiator	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	92 %	Sangat Valid
Ahli Media	96,5 %	Sangat valid
Praktisi Pembelajaran	89,2 %	Sangat Valid
Rata - Rata	92,56%	Sangat Valid

Dari data di atas, ahli materi memberikan skor kevalidan dengan skor 92 %, dalam artian Sangat Valid tanpa perlu revisi. Validator ahli media menilai kevalidan dengan skor sebesar 96,5 % dalam artian Sangat Valid juga. Sedangkan dari praktisi pembelajaran juga menyatakan Sangat Valid skor dengan kevalidan sebesar 89,2 %. Dari ketiga Validator ahli ini, didapatkan skor rata-rata tingkat kevalidan sebesar 92,56% dan dinyatakan Sangat Valid. Melalui hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan video pembelajaran materi metamorfosis dinyatakan sangat valid dan layak di gunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun video pembelajaran sudah dinilai Sangat Valid dan dapat digunakan, namun masih terdapat Komentar dan saran oleh para validator ahli yang dapat dijadikan pertimbangan untuk melakukan

perbaiki supaya video pembelajaran yang dikembangkan semakin baik lagi. Berikut komentar serta saran dari validator yang tertuang pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Komentar dan Saran			
No	Validator	Komentar dan saran	Perbaikan
1	Ahli Materi	Sebaiknya siswa diajak untuk mencermati fenomena dahulu, baru setelah itu diajak menyimpulkan bersama menjadi suatu kesimpulan. Utamakan pembentukan pengetahuan bukan pemberian, agar sesuai dengan konstruktivisme	Memperbaiki tampilan dan memperjelas pada bagian apersepsi, serta menambahkan kalimat penghubung untuk membuat video pembelajaran lebih interaktif
2	Ahli Media	Bisa digunakan, setelah menambahkan foto penyusun	Menambahkan foto penyusun
3	Praktisi Pembelajaran	Untuk Video diberikan penjelasan, serta diperhatikan untuk icon tombol-tombol agar dicek dan disesuaikan dengan halaman	Memperjelas isi konten dalam video serta penggunaan kalimat yang mudah dipahami agar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan memeriksa kembali untuk memastikan icon tombol pada video sesuai dengan transisi video.

Berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli tersebut, kemudian video pembelajaran diperbaiki kembali supaya menjadi lebih baik lagi, mulai dari kejelasan isi konten serta ditambahkan kalimat penghubung yang membuat video pembelajaran lebih interaktif serta dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri sebagaimana dalam teori konstruktivisme yang disarankan oleh ahli materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, media diuji untuk mengetahui tingkat kemenarikannya dengan menyebarkan angket respons kepada siswa. Angket tersebut mengungkapkan tanggapan siswa terhadap video pembelajaran IPAS materi metamorfosis berbasis *Canva*. Berikut merupakan dokumentasi Implementasinya.



Gambar 2. Implementasi



Gambar 3. Implementasi

Pada tahap ini juga dilakukan penilaian terhadap video pembelajaran oleh siswa melalui angket respon siswa yang telah dibagikan setelah penerapan video. Hasil angket yang dilakukan untuk menilai respons kemenarikan siswa terhadap media video pembelajaran mengenai materi metamorfosis menunjukkan tingkat kemenarikan sebesar 90,89 % yang termasuk dalam kategori "Sangat Menarik." Data ini diperoleh dari 12 siswa kelas tiga di SDI Bahrul Magfiroh Kota Malang yang mengisi angket, dengan penilaian berdasarkan 13 indikator yang telah ditentukan. Setelah itu, data yang terkumpul dianalisis, dan berikut merupakan hasil analisisnya.

Tabel 6. Kemenarikan Media

Butir Pertanyaan	Jumlah Skor Setiap Butir Pertanyaan													Jumlah Keseluruhan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Skor Yang diperoleh	59	52	45	57	56	58	56	53	56	59	51	57	50	709
Skor Maksimal	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	780
Persentase (%)														90,89 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa video pembelajaran mengenai materi Metamorfosis yang dikembangkan dengan aplikasi *Canva* menyajikan konten yang mudah dipelajari. Selain itu, penyampaian materi menggunakan bahasa mudah dipahami, serta efisiensi dalam penggunaan media ini, sehingga video pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa di kelas ketika mempelajari materi metamorfosis.

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada pengembangan ini tidak dilakukan di akhir saja, namun dilakukan dalam setiap tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan seperti yang tercantum dalam skema penelitian yang terdapat pada metode penelitian. Tahap ini sangat penting dilakukan pada setiap fase penelitian untuk mengidentifikasi kekurangan, melakukan perbaikan, dan menyempurnakan proses pengembangan media video pembelajaran Metamorfosis agar layak digunakan. Melalui tahap evaluasi ini, dilakukan perbaikan-perbaikan merujuk pada komentar dan saran dari oleh validator ahli meskipun video pembelajaran sudah dinyatakan Sangat valid dengan rata-rata skor 92,26 %. Setelah dilakukan perbaikan, selanjutnya video di implementasikan ke siswa kelas III SDI Bahrul Maghfiroh yang berjumlah 12 siswa. Pada tahap implementasi ini dilakukan penilaian kemenarikan video pembelajaran melalui angket yang sebariskan kepada siswa. Dari angket tersebut diperoleh nilai kemenarikan sebesar 90,89% dengan kategori sangat menarik. Sehingga setelah kegiatan Implementasi, video pembelajaran dinyatakan sangat valid dan Sangat menarik serta layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

Melalui pemaparan data pada penelitian dan pengembangan ini diketahui bahwa video pembelajaran dinyatakan sangat valid dan sangat menarik bagi siswa. Pada tahap awal penelitian, analisis kebutuhan mengenai inovasi pembelajaran IPA, terlebih pada materi Metamorfosis, telah diidentifikasi. Melalui observasi dan wawancara bersama guru dan siswa, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang masih konvensional berdampak pada lemahnya motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh (Hardiyanti et al., 2020) dan (Belva Saskia Permana et al., 2024) yang menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu direncanakan untuk mendukung proses pengetahuan yang sejalan dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Proses desain video pembelajaran diawali dengan pembuatan *storyboard* dan *storyline* yang sistematis sebagai langkah penting dalam mengembangkan video yang efektif. Berdasarkan teori multimedia *learning* oleh (Mayer & Moreno, 2010), pembuatan *storyboard* yang tepat membantu penyampaian informasi secara menyeluruh dan terstruktur, yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan mengkombinasikan elemen verbal dan visual. Pengembangan video ini juga memanfaatkan *Canva* dan *Capcut*, untuk mengintegrasikan elemen audio dan visual guna membangun suasana belajar yang interaktif. Penggunaan aplikasi sebagaimana konsep teknologi pendidikan yang mendorong pemanfaatan media digital yang dapat diakses dengan mudah dan ramah pengguna dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran (Ilham & Desinatalia, 2022). Hasil validasi video pembelajaran membuktikan kevalidan yang sangat tinggi yaitu sebesar 92,56 % menandakan bahwa video ini layak untuk digunakan. Validator ahli memberikan masukan positif, yang menunjukkan bahwa video ini memenuhi standar pengetahuan yang dibutuhkan. Validasi ini penting untuk memastikan materi yang disajikan dalam video yang dikembangkan akurat dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Kemenarikan video didapat melalui tanggapan siswa, dan hasilnya menunjukkan bahwa video ini sangat menarik, dengan skor rata-rata kemenarikan yang tinggi dari siswa yakni sebesar 90,89 %. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Utomo, 2023), yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh pada efektivitas dalam proses belajar mengajar. Guru juga menyatakan bahwa video

pembelajaran ini memudahkan dalam mengajarkan materi dan menarik perhatian siswa, selaras dengan prinsip pedagogi yang menegaskan pentingnya media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa. Hal ini seperti yang dijelaskan (Isnaini et al., 2023), berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa video pembelajaran mampu menjadikan siswa belajar lebih efektif dan menarik minat belajar siswa. Begitu juga dengan penelitian oleh (Velinda et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan video dalam pembelajaran sains mampu menarik minat belajar siswa, karena dapat memberikan pemahaman yang lebih faktual tentang konsep materi yang bersifat abstrak.

Penelitian ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya mengenai manfaat penggunaan media interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Seperti pada penelitian (Habibah et al., 2020) dan (Belva Saskia Permana et al., 2024) mengungkapkan bahwa media audio visual berpengaruh positif terhadap motivasi dan capaian belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian tersebut, yang menunjukkan bahwa penggunaan video berhasil menarik antusiasme belajar siswa dan berpengaruh positif terhadap keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga konsisten dengan kajian (Damarjati & Miatun, 2021), (Arif et al., 2021), dan (Wulandari et al., 2023), yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat memperkuat pemahaman materi dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian ini berdampak penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. pemanfaatan media video pembelajaran interaktif sebaiknya selaraskan lebih luas dalam kurikulum guna meningkatkan pemahaman tentang konsep ilmiah yang bersifat abstrak. Disamping itu, kemenarikan video pembelajaran ini menunjukkan perlunya guru untuk lebih sering memanfaatkan media interaktif dalam proses pembelajaran. Sebagai saran, penelitian selanjutnya, dapat dilakukan untuk mengkaji efektivitas media ini pada mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan yang berbeda. Pengembangan lebih lanjut dapat mencakup penambahan fitur-fitur interaktif lain, misalnya simulasi atau kuis yang mudah diakses siswa secara langsung.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran interaktif berbasis video menggunakan Canva pada materi metamorfosis telah dinilai sangat valid dan menarik. Validitas media ini ditunjukkan melalui hasil evaluasi ahli dengan skor rata-rata 92,56%, sedangkan tingkat kemenarikan media bagi siswa mencapai 90,89%. Media ini memanfaatkan elemen visual dan audio yang interaktif, menjadikan siswa memahami konsep metamorfosis yang abstrak secara lebih konkret. Media ini memberikan kontribusi penting bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, video ini mampu menarik minat belajar siswa dan mendukung pembelajaran aktif dan berpikir kritis. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran ini relevan untuk mendukung kebutuhan pendidikan di era digital. Penggunaan video pembelajaran berbasis teknologi seperti ini diharapkan dapat diterapkan lebih luas untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi yang kompleks.

Adapun saran bagi guru atau pendidik agar lebih meningkatkan kreativitasnya dalam melaksanakan pembelajaran IPA. Hal ini karena berkaitan dengan sifat materi IPA yang abstrak dan membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi secara menyeluruh dan kontekstual. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, juga akan berdampak pada minat belajar siswa di kelas. Sedangkan bagi pemangku kebijakan, diharapkan lebih banyak memfasilitasi pelatihan atau *workshop* tentang pengembangan media pembelajaran bagi guru. Sedangkan saran bagi penelitian selanjutnya yakni dapat dikembangkan lagi serta implikasinya, misalnya implikasinya terhadap peningkatan motivasi belajar ataupun hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrilia, L., Neviyarni, 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. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Amelia, C. R., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi 3d Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas V. *Jurnal Holistika*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24853/Holistika.8.1.1-10>
- Ariawan, K. Y., I Kadek Suartama, & Ndara Tanggu Renda. (2023). Video Animasi Rotasi Bumi Dan Akibatnya Berbasis Powtoon. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 38–46.

<https://doi.org/10.23887/Jmt.V3i1.52070>

- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2021). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i1.1804>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/Khatulistiwa.V4i1.2702>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/Anargya.V4i2.6442>
- Febriyanti, V., Santika, Y., Apriyanti, K. S., Safitriyanah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Interaktif Tentang Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10935–10948. <https://doi.org/10.31004/Innovative.V4i3.10735>
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/Tpd.V2i2.1070>
- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin. (2020). Gorontalo 96128 2 Pgmi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Pendidikan. *Indonesia Jl. Kapt. Piere Tendean*, 3(2), 93563.
- Ilham, M., & Desinatolia, R. (2022). Pemanfaatan Media Gambar Animasi Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 15(2), 100. <https://doi.org/10.31332/Atdbwv15i2.5350>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/Alpen.V7i1.183>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Addie Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V9i2.38646>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2010). Techniques That Reduce Extraneous Cognitive Load And Manage Intrinsic Cognitive Load During Multimedia Learning. In *Cognitive Load Theory* (Pp. 131–152). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/Cbo9780511844744.009>
- Nasir, M., & Yuliandari, R. N. (2022). Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Pecahan Di Kelas Iv Sd/Mi. *Seminar Nasioanal Pgsd Unikama*, 6(November), 63–71. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Noramelia, N., Khairunnisa, Y., & Istyadi, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Terhadap Partisipasi Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya Siswa Smp Kelas Vii. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, 6(2), 525–534. <https://doi.org/10.29100/V6i2.4497>
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & Dahlan, D. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 183–189. <https://doi.org/10.47647/Jsh.V6i1.1499>
- Panggabean, T. U., & Rozi, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Ipa Di Sdn 101768 Tembung. *Jurnal Handayani*, 15(1), 89. <https://doi.org/10.24114/Jh.V15i1.58209>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/Judikdas.V1i1.163>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Edisi 2; C). Alfabeta.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sutiah, & Supriyono. (2020). Software Testing On The Learning Of Islamic Education Media Based On Information Communication Technology Using Blackbox Testing. *International Journal Of Information System & Technology Akreditasi*, 3(36), 254–260. <https://ijstech.org/ijstech/index.php/ijstech/article/view/57>
- Syafitri, S., Sholeh, M., Fransiska, A., Tasya, A., Amanda, A. F., Lorenza, D. M., Hidayat, R., & Hoiriyah, V. N. (2024). Transformasi Karakter Peserta Didik Akibat Penggunaan Teknologi. *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–508. <https://doi.org/10.55681/Nusra.V5i2.2496>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>

- Velinda, F., Valentinna, C. R., Ningrum, S. K., Hasanah, S. D., & Permatasari, T. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2420–2430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7872>
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>
- Zai, Y. P., Lase, A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 407–417. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2378>