



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

artikel ara same check

Author(s)

Coordinator

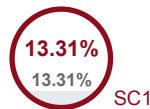
perpustakaan umsidahanin

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**25**

The phrase length for the SC 2

4050

Length in words

30331

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet	ß	5
Spreads	A→	0
Micro spaces		2
Hidden characters	␣	0
Paraphrases (SmartMarks)	a	34

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/download/52706/pdf	48 1.19 %
2	Pengembangan Media Pembelajaran 'MAPENA' Mainan Peta Anak Pada Pembelajaran IPS SD Lativa Qurrotaini, Putri Diva Alisya;	34 0.84 %
3	http://etd.uinsyahada.ac.id/5167/1/10%20330%200011.pdf	30 0.74 %
4	https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/article/download/6419/pdf	28 0.69 %

5	https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/article/download/6419/pdf	25 0.62 %
6	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Aris Doyan, Taufik Muhammad,Sevtia Al Fiyatoen;	22 0.54 %
7	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Aris Doyan, Taufik Muhammad,Sevtia Al Fiyatoen;	21 0.52 %
8	https://www.diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/download/880/353/	20 0.49 %
9	https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/download/52706/pdf	17 0.42 %
10	PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PLOTAGON MATERI FOTOSINTESIS DI KELAS IV SD SUPRIYADI 02 SEMARANG Qoriati Mushafanah, Karsono Karsono, Suyoto Suyoto,Khakim Ludfil;	16 0.40 %

from RefBooks database (6.40 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Aris Doyan, Taufik Muhammad,Sevtia Al Fiyatoen;	54 (4) 1.33 %
2	PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PLOTAGON MATERI FOTOSINTESIS DI KELAS IV SD SUPRIYADI 02 SEMARANG Qoriati Mushafanah, Karsono Karsono, Suyoto Suyoto,Khakim Ludfil;	50 (4) 1.23 %
3	Pengembangan Media Pembelajaran 'MAPENA' Mainan Peta Anak Pada Pembelajaran IPS SD Lativa Qurrotaini, Putri Diva Alisya;	34 (1) 0.84 %
4	Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar Prasasti Pinkan Amita Tri, Ivayuni Listiani,Indah Auliya Agustiningrum;	28 (2) 0.69 %
5	Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar Melisa Ayu Dia, Fadlan Muhammad Noer;	18 (3) 0.44 %
6	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta Ellis Salsabila,Anisa Novelina Santoso, Haeruman Leny Dhianti;	13 (2) 0.32 %
7	Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Mengukur Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau Pandra Viktor,Rizki Oviyanti, Elya Rosalina;	12 (1) 0.30 %
8	Improving Student Accessibility and Engagement with Applications as Learning Media in the Digital Era Hamdani Hamdani, Abdul Rahman, Haidah Haidah ;	10 (1) 0.25 %
9	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMASI PADA MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN DALAM MUATAN IPS DI KELAS V SD Leila Nur Pajrina;	7 (1) 0.17 %
10	PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS INKUIRI TERBIMBING PADA MATERI HIMPUNAN Meida Puput, Andayani Sutrisni, Nurul Farida;	7 (1) 0.17 %
11	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA BERBANTUAN LEAFLET DI SMA DWIJENDRA DENPASAR I Wayan Lasmawan,P.Md.Desy Dwisukamsurya, I Putu Sriartha;	6 (1) 0.15 %

12	Pengembangan Media Ular Tangga Melalui Pendekatan Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Ekosistem Kelas 3 Mata Pelajaran IPAS SD Negri Waduk Rahmawati Kurnia Dinda, Adinda Khoirunnisa, Dewi Nafisyah;	5 (1) 0.12 %
13	Profil Guru SD Dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Masa Pandemi COVID-19 Septi Budi Sartika, Novi Yuni Mayangsari;	5 (1) 0.12 %
14	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar Kowiyah Kowiyah, Zahra Kamila;	5 (1) 0.12 %

Source: Paperity - abstrakty

1	PENGEMBANGAN HANDOUT SEBAGAI BAHAN AJAR MATERI INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP Deni Parlindungan, Johan Henny, Sefti Andriani, Yani Ariefa Primair, Sutarno Sutarno;	5 (1) 0.12 %
---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (6.91 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/download/52706/pdf	74 (3) 1.83 %
2	https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/article/download/6419/pdf	66 (4) 1.63 %
3	http://etd.uinsyahada.ac.id/5167/1/10%20330%200011.pdf	61 (4) 1.51 %
4	http://repository.unj.ac.id/20127/1/COVER.pdf	21 (2) 0.52 %
5	https://www.diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/download/880/353/	20 (1) 0.49 %
6	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6445/46253/51760	13 (1) 0.32 %
7	https://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/PICNHS/article/download/1809/1403/	12 (2) 0.30 %
8	https://repository.ummat.ac.id/2056/1/COVER-BAB%20III.pdf	7 (1) 0.17 %
9	https://digilib.uin-suka.ac.id/eprint/58926/1/21204081042_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	6 (1) 0.15 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman IPS Sekolah Dasar

Wahyu Anggraeni¹⁾, Tri Linggo Wati²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Page | 1

4 | Page

Page | 3

Abstract.

This research aims to develop learning media in the form of Canva-based animated videos to improve elementary school students' understanding of Social Studies subjects, especially on the material of Indonesia's cooperation with countries in the world. The development model used is **ADDIE** which

consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection techniques included observation, interviews, validation questionnaires, as well as pretests and posttests. The validation results from material experts and media experts showed that the animation video was classified as very feasible. **The trial results showed a significant increase in student learning** outcomes. The average pretest score was 67.69 and increased to 90.96 on the posttest. The N-Gain calculation shows an average score of 0.720 which is classified in **the high category. Based on these results, it can be concluded that** Canva-based animated videos are effective for improving student understanding in social studies learning.

Keywords - animated video; international cooperation; social studies; ADDIE; student understanding

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi kerja sama Indonesia dengan negara-negara di dunia. Model pengembangan yang digunakan adalah **ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket validasi,** serta pretest dan posttest. **Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media** menunjukkan bahwa video animasi tergolong sangat layak. Hasil uji coba menunjukkan **adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.** Nilai rata-rata pretest sebesar 67,69 dan meningkat menjadi 90,96 pada posttest. Perhitungan N-Gain menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,720 yang tergolong dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis Canva efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci - video animasi; kerja sama internasional; studi sosial; ADDIE; pemahaman siswa

1. I. Pendahuluan

1. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dan juga hal terpenting bagi Bangsa. Melalui pendidikan, siswa mendapatkan ilmu yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan proses mendasar yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, mengurangi kecemasan, serta meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri. **Potensi seseorang dikembangkan melalui pendidikan pada seluruh tingkat otak, emosional, dan sosial.** Proses ini tidak terbatas pada konteks lembaga, seperti sekolah dan universitas, tetapi juga terjadi dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi diri. Membangun rasa semangat dalam pembelajaran tentunya menjadi tantangan besar bagi guru, karena jika guru tidak berhasil membangun rasa semangat belajar kepada siswa maka apa yang sudah di rencanakan tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, secara keseluruhan pendidikan mencakup berbagai aspek kehidupan yang selalu berhubungan satu sama lain dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Salah satu hal yang memberikan dampak signifikan dalam proses pendidikan di sekolah adalah media. Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Media pembelajaran telah mengalami perubahan yang signifikan di era digital ini. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan akses yang lebih fleksibel ke sumber daya pembelajaran dan menciptakan peluang untuk pembelajaran berdasarkan fleksibilitas. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran memberi mereka keuntungan jangka panjang dan membantu mereka memahami banyak hal yang sudah mereka ketahui. Model-model pendidikan baru, seperti pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran berbasis proyek, menjadi semakin populer karena dapat melibatkan siswa secara aktif dan mendorong pemecahan masalah secara kreatif. Karena itu, seorang guru harus dapat mengevaluasi pelajaran dengan sebaik-baiknya, termasuk model dan materi pendidikan yang digunakan dalam kegiatan mengajar. Dengan cara ini, pendidikan menjadi lebih dari sekedar sarana transfer informasi, melainkan juga mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan sosial.

Proses sosialisasi pertama di lingkungan formal adalah proses pendidikan IPS di Sekolah Dasar, oleh karena itu siswa sangat membutuhkan materi IPS. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan sosial dan kepribadian siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. IPS adalah program pendidikan yang berasal dari kehidupan sosial masyarakat umum dan dikembangkan dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial untuk memenuhi tujuan pendidikan. Pembelajaran IPS sering kali didasarkan pada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keefektifannya. Salah satu tantangan utama yang sering dihadapi oleh siswa adalah kesulitan dalam mengidentifikasi nama, dan detail penting. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang di mana **permasalahan dan tantangan tersebut adalah kesulitan peserta didik dalam belajar sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan sebagaimana mestinya yang mengakibatkan peserta didik merasa sulit dalam memahami pelajaran.**

Media video dapat digunakan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran IPS. **Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran dengan muatan materi pembelajaran yang luas dan cukup kompleks dijenjang pendidikan karena tujuan dari pembelajaran IPS tidak sekedar mencapai pemahaman saja tetapi juga penanaman sikap bagi siswa sehingga memerlukan peran aktif guru guna mencapai tujuan melalui aspek-aspek pembelajaran yang telah ditentukan.** Untuk mengatasi masalah tersebut, metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik diperlukan di pembelajaran IPS. Pembelajaran melalui video adalah salah satu inovasi yang dapat dilakukan. Berbagai upaya perlu dilakukan untuk memastikan bahwa siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran mereka. Salah satu upaya tersebut adalah penggunaan materi yang bersifat terbuka. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menawarkan solusi yang sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas pengajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah penggunaan media pendidikan yang menarik, seperti pembelajaran berbasis video.

Video edukasi merupakan salah satu jenis media yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Pembuatan video dilakukan dengan penuh kehati-hatian agar dapat menarik minat dan perhatian penonton sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu jenis video edukasi yang dapat menarik minat dan motivasi siswa adalah video animasi. Salah satu jenis media pendidikan yang ideal untuk membuat materi pembelajaran yang menarik adalah video animasi, yang merupakan jembatan dari media audiovisual bergerak. Media ini menggunakan elemen audio dan visual untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Dalam video animasi, informasi disajikan dalam bentuk gambar bergerak, narasi, dan teks, yang semuanya dimaksudkan untuk memudahkan siswa memahami materi. Manfaat utama dari penggunaan video animasi sebagai alat bantu pengajaran yang kemampuannya untuk merepresentasikan konten secara visual yang tidak dapat dipahami atau diperhatikan oleh siswa.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang tersedia secara online. Canva juga menawarkan berbagai macam template atau desain yang dapat dibuat, tidak hanya tentang presentasi. Pengembangan media video animasi edukasi berbasis Canva diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi para siswa. Canva menyediakan animasi-animasi berbasis pendidikan yang bervariasi untuk menunjang pembuatan media video animasi. Dengan berbagai template dan alat yang tersedia, guru dapat membuat video yang sesuai dengan kebutuhan materi ajar. Menggunakan Canva sebagai alat bantu mengajar dapat membantu guru menghemat waktu saat membuat materi pembelajaran dan memudahkan guru untuk menjelaskannya. Penggunaan media video animasi berbasis canva tentunya akan memberikan peningkatan kemampuan kognitif siswa di dalam kelas. Ketika siswa melihat representasi grafis dari mata pelajaran akademis atau konsep sosial, mereka menjadi lebih memperhatikan dan benar-

benar memiliki ikatan yang lebih kuat dengan materi tersebut. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa sekaligus meningkatkan motivasi dan antusiasme mereka untuk belajar.

Aspek lain yang tidak kalah penting adalah motivasi. Motivasi intrinsik, atau keinginan dari dalam diri setiap orang untuk belajar, merupakan faktor penting dalam keberhasilan pendidikan. Ketika siswa antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, mereka lebih mungkin untuk mendapatkan hasil lebih baik. Tujuan dari media video adalah untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat terinspirasi untuk belajar. Di sisi lain, konteks sosial dan budaya juga berdampak negatif terhadap pendidikan. Setiap individu memiliki gaya belajar, pendekatan belajar, dan pengalaman yang berbeda. Cara belajar generasi saat ini sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Saat ini, mereka belajar, bekerja, dan berlatih di mana pun mereka bisa dan dengan apa pun yang mereka bisa. Memahami keragaman ini sangat penting untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan berwawasan luas. Dengan mengakui perbedaan dan menciptakan kesempatan bagi setiap individu untuk berkontribusi, kita dapat menciptakan komunitas belajar yang lebih kuat.

Secara global, salah satu faktor yang berkontribusi terhadap pembelajaran di media pendidikan adalah adanya hubungan yang baik antara siswa dan guru. Siswa dapat secara efektif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan menggunakan tampilan halaman gerakan dan audio untuk meningkatkan motivasi siswa. media pembelajaran menjadi faktor amat penting bagi hasil belajar serta siswa dapat termotivasi, sebab media pembelajaran membantu siswa mengembangkan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan harus turut serta dalam perkembangan IPTEK karena pendidikan memiliki tujuan yang lebih dari sekedar membina pengetahuan dan keterampilan serta mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan di masa sekarang, tetapi juga untuk kehidupan di masa yang akan datang. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia ini, harus didukung oleh beberapa aspek dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah aspek pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dan wawancara dengan guru kelas VI-B, banyak permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Masalah utamanya adalah materi IPS yang sulit dimengerti dan dipahami oleh siswa. Dalam proses pelaksanaannya, diperlukan sebuah alat bantu yang berfungsi sebagai media edukasi untuk menjelaskan konsep-konsep yang diajarkan oleh guru dan memudahkan siswa dalam memahaminya. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan platform seperti Canva juga menawarkan fleksibilitas bagi guru dalam menyajikan materi. Dengan berbagai template dan alat yang tersedia, guru dapat dengan mudah merancang video animasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Ini tidak hanya mengurangi beban kerja guru, tetapi juga meningkatkan kreativitas dalam penyampaian materi.

Selain itu, siswa juga memperlihatkan gerak-gerik bahwa mereka merasa bosan selama pelajaran berlangsung. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam pelajaran IPS relatif rendah, yang mungkin berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami dan mengerti materi tersebut hanya dengan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Dibutuhkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang konteks dan peristiwa sejarah untuk membantu siswa mengembangkan representasi mental yang kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Ketika mengajar, seorang guru memiliki kemampuan untuk terlibat penuh dengan materi yang diajarkan kepada siswa, termasuk menggunakan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pendidikan untuk memudahkan siswa memahami tujuan dan konsep materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Mempertimbangkan masalah-masalah yang teridentifikasi, sangat penting untuk melakukan koreksi terhadap metodologi pengajaran, sehingga dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas media video animasi dalam konteks tersebut. Media pengajaran yang inovatif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan kepekaan siswa selama proses pembelajaran IPS. Sebagai hasilnya, diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat secara signifikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan akan metode pengajaran yang lebih efektif dan menarik di kelas IPS dengan mengembangkan materi video animasi berbasis Canva yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas IPS. Diharapkan dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya mampu memahami informasi tetapi juga memahami konteks dan makna dari materi yang diajarkan. Selain itu, pengembangan media edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Dengan memasukkan elemen interaktif ke dalam film animasi, siswa dapat menganalisis informasi, membandingkan berbagai sudut pandang, dan menarik kesimpulan dari materi yang diajarkan. Hal ini merupakan keterampilan yang sangat penting untuk membekali siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan, di mana mereka diharapkan dapat menggunakan pemikiran kritis dan kreatif untuk memecahkan masalah yang kompleks. Diharapkan penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan IPS di sekolah dasar dan mendorong siswa untuk menjadi individu yang kritis, kreatif, dan peduli terhadap lingkungan sosialnya.

2. II. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan digunakan untuk menciptakan sebuah produk berdasarkan kebutuhan pengguna, dalam proses menciptakan sebuah kreasi untuk sarana pendidikan, ada beberapa metode berbeda yang dapat digunakan untuk membuat studi pengembangan. Temuan-temuan studi ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan desain pengembangan ADDIE. Ini adalah pola pikir pengembangan pendidikan yang menyoroti elemen desain proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas yang sederhana dan mudah dipelajari. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru dan survei kepada siswa untuk mengetahui tantangan dan kebutuhan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan produk dan mengevaluasi kualitas hasil akhir menggunakan aplikasi Canva, ADDIE pada Pengembangan media pembelajaran video animasi pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang **dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Model ADDIE** ini memiliki lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Gambar 1. Model ADDIE dari Robert Maribe Branch (2009).

1. Tahap analisis

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas VI-B, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS akibatnya, proses pembelajaran tidak terlalu menarik, dan proses pembelajaran itu sendiri tidak terlalu efektif. Hal ini juga gagal memotivasi siswa untuk mempelajari materi. Ada beberapa hal yang tidak digunakan secara maksimal, terutama dalam pendidikan IPS. Selain itu, siswa juga menunjukkan rasa bosan selama proses pembelajaran yang terus menerus, yang mengindikasikan tingkat keterlibatan mereka, yang dapat berdampak buruk pada hasil belajar.

2. Tahap Design,

Tema dipilih dan materi dibuat dengan menggunakan Canva. Untuk mengatasi masalah yang muncul di sekolah ini maka dicari solusi dan mulai menganalisis video pembelajaran seperti pengembangan dan pengujian perangkat lunak. Pemilihan software untuk video pembelajaran ini menggunakan Canva. Menekankan pada video pembelajaran animasi. Kombinasi gambar dan teks yang digunakan untuk menceritakan sebuah cerita

atau menyampaikan informasi dengan cara yang menarik disebut dengan video animasi (. Dalam video animasi, terdapat gambar yang digunakan untuk menciptakan kesan gerakan, sedangkan efek suara (seperti musik, efek suara, dan narasi) digunakan untuk meningkatkan pengalaman visual dan menonjolkan pesan yang disampaikan. video pembelajaran ini diyakini dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.

Gambar 2. Halaman awal video animasi

Gambar 3. Penjelasan materi

Gambar 4. Proses menyimpan video animasi

3. Tahap Development

Setelah media selesai dikembangkan, media tersebut dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media. Tahap pengembangan ini adalah tahap yang membuat rancangan desain menjadi kenyataan (. Di dalam video animasi pembelajaran IPS ini disertai teks dengan ilustrasi yang sebelumnya telah digambar pada desain. Hal ini merupakan langkah awal dari media pembelajaran video animasi. Materi pembelajaran video animasi yang telah dibuat diekspor dalam bentuk video dengan menggunakan aplikasi Canva. Video animasi tersebut kemudian diunggah ke Google Drive dan diverifikasi oleh validator yang telah ditetapkan.

4. Tahap implementation

Seperti yang telah disampaikan oleh ahli materi, materi pendidikan yang akan dibahas pada tahap ini adalah "Kerja Sama Indonesia Dengan Negara-Negara di Dunia". Revisi produk akan dilakukan sesegera mungkin jika desain tidak memenuhi tingkat kevalidan dan keefektifan yang diharapkan .

Pada tahap ini, jika media pembelajaran sudah dianggap layak oleh validator, maka media pembelajaran akan digunakan kepada siswa kelas VI SD. Pada tahap implementasi ini, peneliti menggunakan dua orang validator untuk melakukan review terhadap setiap produk video pembelajaran untuk siswa yang telah dinyatakan sahih. Pada tahap ini dilakukan menggunakan LCD proyektor untuk menampilkan video pembelajaran, dan peserta didik menonton video yang telah ditampilkan sebelumnya. Beberapa kali proses ujicoba dilakukan oleh kelompok kecil dan kelompok besar, masing-masing dengan menggunakan angket untuk mengetahui reaksi siswa terhadap media yang dimaksud, yaitu video animasi pembelajaran berbasis Canva.

5. Tahap evaluation

Langkah terakhir adalah menilai keefektifan sumber video pembelajaran. Proses evaluasi dilakukan dengan melihat data hasil praktikum siswa dalam menggunakan materi pembelajaran video animasi. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mengevaluasi produk setelah diimplementasikan.

Evaluasi pada tahap ini meliputi perbaikan produk yang dihasilkan dari angket **yang diberikan kepada ahli media (dosen) dan ahli materi (dosen).** Setelah itu, peneliti dapat melakukan perbaikan. Valid atau tidak validnya video animasi dapat dilihat dari sudut pandang mahasiswa.

Tanggapan dan saran ini dapat dijadikan landasan dalam analisis video animasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa sebagai berikut: 1) Observasi dilakukan di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Metode observasi adalah teknik pengamatan yang digunakan untuk menganalisis perilaku manusia dalam kaitannya dengan aktivitas dan fenomena yang terjadi dalam kehidupan responden. . Metode ini digunakan untuk mengetahui potensi dan permasalahan yang ada serta penggunaan media pembelajaran di kelas VI SDN KIDUL DALEM 1. Pengamatan yang dilakukan terdiri dari respon atau tanggapan guru mengenai pembelajaran yang sedang dilakukan.

Gambar 5. Observasi kelas

2) Wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur yang digunakan untuk memahami kesulitan-kesulitan yang muncul saat mengajar. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada guru kelas VI-B SDN KIDUL DALEM 1 Bangil untuk memahami permasalahan yang ada di sekolah tersebut.

Gambar 6. Wawancara dengan guru kelas

3) Angket kebutuhan siswa dan guru. Angket digunakan sebagai bahan, media, pendidik, dan tes reaksi dan respon siswa. Memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan mengenai kondisi dan kebutuhan sekolah yang diteliti untuk mendukung proses pembelajaran.

kuesioner atau angket instrumen kinerja dengan menggunakan skala Likert. **Penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut: 1. Tujuan dari validasi angket** adalah untuk mengetahui kevalidan produk yang digunakan di kelas dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan, yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari para ahli mengenai kualitas media yang digunakan dalam instruksi video.

Berdasarkan data tersebut, dilakukan analisis terhadap hasil uji ahli dengan menggunakan **skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5.**

No Kategori Skor 1 Sangat Layak 5 2 Layak 4 3 Cukup Layak 3 4 Kurang Layak 2 5 Tidak Layak 1

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli

Sumber: Sugiyono

2. Soal Evaluasi digunakan untuk menentukan apakah media yang digunakan untuk pendidikan efektif atau tidak. Biasanya diberikan kepada siswa di kelas. Nilai yang diperoleh siswa kemudian dibandingkan dengan kriteria evaluasi yang telah ditetapkan dalam modul terbuka.

3. **Analisis keefektifitas media pembelajaran diukur dari pretest dan posttest peserta didik yang kemudian dilakukan uji N-Gain dengan rumus sebagai berikut:**

No Nilai Kategori

1	(Tinggi
2		Sedang
3		Rendah

Tabel 2. Kategori Skor Gain

Sumber : Yohanis dalam

Hasil rata-rata nilai standar gain yang diubah ke bentuk persentase selanjutnya dikategorikan berdasarkan tafsiran efektifitas standar gain seperti pada tabel berikut :

No Presentase (%) Kategori

1	<40	Tidak efektif
2	40-55	Kurang efektif
3	56-75	Cukup efektif
4	>76	Efektif

Tabel 3. Tafsiran Efektifitas Standar Gain

Sumber : Solikha dalam

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS di sekolah dasar. **Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video** animasi untuk materi IPS subtema kerja sama antara Indonesia dengan negara lain di dunia. **Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi** menunjukkan bahwa video animasi yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan dari aspek visual, narasi, dan ilustrasi serta kesesuaian materi dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas enam di salah satu sekolah dasar, dan hasilnya menunjukkan bahwa para siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap film animasi tersebut. Mereka merasa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dan mereka lebih tenang dan penuh perhatian saat mengikuti pelajaran di kelas. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Hasil penelitian diperoleh melalui beberapa tahapan, yaitu validasi ahli, uji coba terhadap siswa, serta analisis efektivitas media pembelajaran.

Penelitian ini digunakan model penelitian ADDIE yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi), Adapun tahapan model penelitian ADDIE. Adapun hasil dan pembahsana dari penelitian menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

1. Analysis

peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di mana siswa mengalami kesulitan memahami konsep kerja sama internasional secara abstrak. Selain itu, analisis karakteristik siswa dan kurikulum menunjukkan perlunya media pembelajaran berbasis visual untuk mendukung proses belajar.

2. Design

dilakukan dengan merancang skenario pembelajaran berupa storyboard video animasi, menentukan isi materi, narasi, gambar ilustrasi, dan teknik animasi yang sesuai. Rancangan ini mempertimbangkan aspek pedagogis dan estetika agar dapat menarik perhatian siswa.

3. Development

dilakukan dengan membuat video animasi menggunakan aplikasi Canva. Video dikembangkan berdasarkan storyboard yang telah dirancang, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi **menunjukkan bahwa media ini sangat** layak digunakan, berdasarkan penilaian aspek isi, tampilan, bahasa, dan efektivitas media.

4. Implementation

dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas VI. Pada tahap ini, video animasi digunakan dalam proses pembelajaran, dan respon siswa serta hasil belajar mereka diukur menggunakan pretest dan posttest.

5. Evaluation

Perhitungan N-Gain menghasilkan skor rata-rata sebesar 0,708 yang termasuk dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis ADDIE dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kerja sama internasional.

No Indikator Ahli 1 Ahli 2

1	Tujuan pembelajaran dalam media ini disampaikan secara jelas.	3	4
2	Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas	4	4
3	Alur pembelajaran diuraikan dengan jelas.	3	3
4	Media pembelajaran dapat dijadikan media pembelajaran mandiri oleh siswa.	3	3
5	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.	3	3
6	Media pembelajaran membantu mempermudah peserta didik memahami materi.	3	4
7	Media dapat digunakan berulang kali.	3	4
8	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	4
9	Media pembelajaran relevan dengan materi pembelajaran.	3	4
10	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten.	3	3
11	Penggunaan software tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi.	3	4
12	Backsound tidak mengganggu dalam menyampaikan materi.	3	3
13	Media pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik.	4	3
		41	46

No Indikator Ahli 1 Ahli 2

1	Soal sesuai dengan indikator menurut tes tertulis	3	4
2	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai	3	4
3	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi (urgensi, relevansi, kontinuitas, keterpakaian sehari-hari tinggi)	4	3
4	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang jenis sekolah atau tingkat kelas.	3	3
5	Kesesuaian pernyataan sub indikator dengan indikator.	3	3
6	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.	3	4
7	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar.	3	4
8	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.	3	4
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	3	4
10	Bahasa yang digunakan efektif.	3	3

- 11 **Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku.** 4 4
 12 Penulisan sesuai dengan EYD. 3 3
 13 **Rumusan soal tidak mengandung kata ungkapan yang dapat menyinggung perasaan siswa.** 3 3
 (41:13)+(46:13)=6,69 Skor maksimum 4+4=8 41 46

$$\begin{aligned}\text{Rata-rata Presentase} &= \times 100\% \\ &= 0,83625 \times 100\% \\ &= 83,63\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kerja sama internasional. Media visual mampu membantu memperjelas informasi dan menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media video animasi berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan. Selain membantu siswa memahami konsep, media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini penting untuk mendukung proses pembelajaran abad 21 yang menekankan pada kreativitas, komunikasi, dan berpikir kritis.

X_{Pretest}	X_{posttest}	$X_{\text{Posttest}} - X_{\text{Pretest}}$	X_{max}	X_{Pretest}	N-Gain	Kategori
67.69	90.96	23.27	32.31	0.72	Tinggi	

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain peserta didik

Lebih lanjut, hasil N-Gain individu menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami pertumbuhan pembelajaran yang sangat baik, dengan nilai N-Gain di atas 0,7. Mungkin ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai N-Gain 1.000 atau lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa mereka mengalami percepatan pembelajaran semaksimal mungkin. Seorang siswa yang mengalami penurunan nilai posttest dari pretest, dengan nilai N-Gain negatif sebesar -0.400, mungkin disebabkan oleh faktor individu atau kondisi peserta tes.

Penggunaan video animasi yang menstimulasi secara visual, yang disertai dengan narasi, ilustrasi, dan poin-poin penting, membuat siswa lebih memperhatikan dan terlibat saat mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mengembangkan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa animasi video banyak digunakan sebagai alternatif dari pengajaran tradisional di kelas, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti kolaborasi internasional. Jenis media ini dapat memberikan informasi dengan cara yang menarik, visual, dan runtut, sehingga pemahaman siswa dapat meningkat secara signifikan.

IV. **KESIMPULAN Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran** berupa video animasi yang dimasukkan ke dalam materi IPS tentang bekerja sama di Indonesia dan negara lain efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai siswa pada posttest dibandingkan dengan pretest dan rata-rata N-Gain sebesar kurang lebih 0,720 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Video animasi yang disusun dengan pendekatan visual, narasi yang jelas, dan alur yang menarik berhasil meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dalam materi kerja sama internasional. Media ini juga mendapatkan tanggapan positif dari siswa, yang merasa terbantu dan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, video animasi dapat dianggap sebagai alternatif yang inovatif dan dapat menghibur dalam proses pembelajaran IPS, terutama untuk materi-materi yang membutuhkan alat bantu visual. Diharapkan penggunaan media ini dapat meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di semua bidang.