

ABSTRAK

Tasya Kusuma, Adila. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Gejala Kemagnetan Dalam Kehidupan Sehari-hari*: Skripsi, Jurusan Pendidikan anak usia dini dan dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Prof. Drs. Syahrial, M.Ed., Ph.D. (II) Violita Zahyuni, S.Pd., MPd.

Kata Kunci : *Pengembangan, Video Animasi, Canva*

Penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari. (2) Mendeskripsikan tingkat validitas pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari. (3) Mendeskripsikan tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini, metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* dimana terdapat 5 fase atau tahapan utama, diantaranya Analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Apabila diartikan ke dalam bahasa Indonesia berarti menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Penelitian ini dilakukan di SD Pertiwi 1 Jambi. Data Penelitian diperoleh dari validasi materi, validasi media dan validasi bahasa.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa video animasi menggunakan aplikasi Canva Pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan Sehari-hari yang proses pengembangannya melalui tahapan model *ADDIE*. Tingkat yang diperoleh dari validator media pada tahap I yaitu 3,43 berada pada kategori “baik” dan validator pada tahap II yaitu 4,71 dan masuk ke dalam kategori “sangat baik”, dan validator materi tahap I yaitu 4,28 berada pada kategori “sangat baik” sedangkan validator tahap II yaitu 4,71 dan berada pada kategori “sangat baik”, dan validator bahasa tahap I yaitu 3,28 berada pada kategori “cukup” sedangkan validator tahap II yaitu 4,14 dan berada pada kategori “baik”.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva Pada materi gejala kemagnetan dalam kehidupan Sehari-hari ini sangat valid dan praktis. Multimedia interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.