

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA AI PADA MATERI MENGHARGAI KERAGAMAN SISWA KELAS V MIN 1 LANGSA

Selma Putri Az Zahra¹, Ronald Fransyaigu², Inge Ayudia³

Universitas Samudra, Aceh

e-mail: ¹putriiselma@gmail.com, ²ronaldfransyaigu@unsam.ac.id,

³ingeayudia@unsam.ac.id

Abstract: This study aims to develop and evaluate Canva AI-based animated video learning media focused on the topic of "Respecting Diversity" for fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Langsa. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product evaluation covers two primary aspects: media feasibility and practicality. Feasibility was assessed based on content, media, and language dimensions using expert validation sheets, while practicality was measured via response questionnaires involving one teacher and 28 students. Feasibility assessment results showed scores of 96.92% for content, 96% for media, and 100% for language, placing all dimensions in the "highly feasible" category. Practicality testing yielded scores of 92.00% from the teacher and 94.00% from the students, indicating that the media falls into the "highly practical" category. Based on these results, the Canva AI-based animated video media developed using the ADDIE model demonstrates a high degree of feasibility and practicality, making it a promising tool to support Pancasila Education instruction on the topic of respecting diversity.

Keyword: ADDIE; Canva AI; instructional media; appreciating diversity.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran video animasi berbasis Canva AI pada materi Menghargai Keragaman untuk siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Langsa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Evaluasi produk mencakup dua aspek utama, yaitu kelayakan dan kepraktisan media. Kelayakan media dinilai berdasarkan dimensi materi, media, dan bahasa menggunakan lembar validasi ahli, sedangkan kepraktisan diukur melalui angket respons yang melibatkan 1 guru dan 28 peserta didik. Hasil penilaian kelayakan menunjukkan bahwa dimensi materi memperoleh 96,92%, media 96%, dan bahasa 100%, sehingga seluruh dimensi berada pada kategori sangat layak. Hasil pengujian kepraktisan memperoleh nilai 92,00% dari guru dan 94,00% dari peserta didik, yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi berbasis Canva AI yang dikembangkan melalui model ADDIE menunjukkan karakteristik sangat layak dan sangat praktis secara signifikan, sehingga berpotensi digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi menghargai keragaman.

Kata kunci: ADDIE; Canva AI; media pembelajaran; menghargai keberagaman.

PENDAHULUAN

Perubahan digital di bidang pendidikan tidak lagi berhenti pada pemakaian perangkat, tetapi telah

merambah proses merancang pembelajaran, menyiapkan sumber belajar, dan membangun interaksi belajar. Kehadiran generative artificial intelligence (GenAI) memperluas fungsi tersebut

karena teknologi dapat membantu menghasilkan ide, mengembangkan bahan, dan menyusun elemen multimedia. Meski demikian, keluaran AI tidak dapat langsung diposisikan sebagai produk pembelajaran tanpa telaah guru. Disamping itu penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran daring juga membuat siswa rentan terpapar konten negatif yang berujung pada masalah moralitas dan krisis karakter (Fransyaigu et al., 2021). Penelitian lain yang juga menemukan bahwa GenAI dapat membantu kreativitas dan efisiensi (Moundridou & Matzakos, 2025), tetapi masih perlu diperiksa secara kritis karena berpotensi terlalu umum atau kurang sesuai konteks. Karena itu, kemampuan pedagogis digital guru menjadi fondasi agar teknologi digunakan secara tepat guna (Bentri et al., 2025). Terutama jika di implementasikan ke peserta didik sekolah dasar.

Bagi peserta didik sekolah dasar, informasi yang disajikan melalui visual dan audiovisual dapat membantu menjembatani materi yang abstrak dengan representasi yang lebih mudah dipahami. Penelitian yang dilakukan Hindriana memperlihatkan bahwa visualisasi dalam media audiovisual animasi dapat mendukung pengolahan konsep yang kompleks (Hindriana et al., 2026). Pada konteks lain menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan dengan muatan lokal dapat digunakan untuk memperkuat pengalaman belajar siswa sekolah dasar (Handayani et al., 2025). Temuan tersebut mengisyaratkan bahwa mutu media tidak cukup diukur dari tampilan yang menarik, melainkan juga dari keselarasan antara isi, bentuk visual, penggunaan bahasa, dan tujuan pembelajaran.

Canva menjadi salah satu lingkungan kerja digital yang banyak dipilih untuk produksi bahan visual maupun video karena menggabungkan elemen grafis, animasi, audio, dan dukungan berbasis AI. Dalam studi juga memperlihatkan bahwa pengembangan media digital yang berorientasi pada

peserta didik memerlukan tahapan analisis kebutuhan, perancangan prototipe, dan penilaian ahli (Hasanudin et al., 2024). Dengan pijakan tersebut, Canva AI dalam penelitian pengembangan tidak semata-mata dipakai sebagai aplikasi desain, tetapi ditempatkan sebagai perangkat produksi di dalam proses yang tetap mencakup analisis, rancangan pedagogis, validasi, perbaikan, dan uji penggunaan.

Dalam Pendidikan Pancasila, materi menghargai keragaman diarahkan agar peserta didik mampu mengenali adanya perbedaan, menghormati, serta memahami keberagaman. Materi yang berorientasi nilai membutuhkan contoh yang dekat dengan pengalaman sehari-hari tetapi melalui kebiasaan-kebiasaan kecil yang membentuk karakter (Fransyaigu & Astuti, 2020). Studi lain pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memasukkan konteks budaya dan respons terhadap keberagaman dapat mendukung kompetensi multikultural (Patras et al., 2025). Atas dasar itu, video animasi berpeluang digunakan untuk menghadirkan situasi sosial, tokoh, dan contoh perilaku yang membantu peserta didik memaknai sikap menghargai perbedaan secara lebih konkret.

Observasi dan wawancara dengan guru di kelas V-B MIN 1 Langsa dilakukan. Pembelajaran telah memanfaatkan buku paket, gambar, dan PowerPoint, tetapi belum tersedia video animasi yang secara khusus membahas materi menghargai keragaman. Penyampaian materi bergantung penjelasan langsung guru; kondisi tersebut sebagian siswa mudah kehilangan perhatian dan tidak ada visual situasi keberagaman yang dibahas. Kebutuhan inilah yang menjadi dasar pemilihan media audiovisual sebagai produk yang dikembangkan dalam penelitian.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah memanfaatkan ADDIE yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* untuk menghasilkan video pembelajaran di sekolah dasar (Putri et al., 2023) dan (Humaira et al., 2026). Studi lain juga

terdapat penelitian tentang animation short movie berbasis Canva untuk materi sistem pencernaan di SMA (Pelawi et al., 2025), video animasi berbasis Animaker pada materi keanekaragaman hayati (Sinurat et al., 2025), dan penggunaan media audiovisual Canva pada pembelajaran sistem pencernaan (Melisa et al., 2025). Hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa video dan Canva relevan sebagai sarana pembelajaran. Namun, sebagian besar konteks penelitian berada pada mata pelajaran sains jenjang menengah dan belum menempatkan dukungan AI pada Canva untuk pengembangan materi nilai keberagaman di Madrasah Ibtidaiyah.

Kesenjangan penelitian terletak pada terbatasnya studi pengembangan video animasi berbasis Canva AI yang diterapkan pada Pendidikan Pancasila, terutama topik menghargai keragaman untuk siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Kebaruan penelitian ini berada pada kombinasi penggunaan dukungan AI dalam proses produksi video, konteks materi nilai keberagaman, validasi dari tiga bidang keahlian (materi, media, dan bahasa), serta penilaian kepraktisan oleh guru dan peserta didik. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian diarahkan untuk: (1) menghasilkan media video animasi berbasis Canva AI melalui prosedur ADDIE; (2) memperoleh tingkat kelayakan berdasarkan penilaian para ahli; dan (3) mendeskripsikan tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru serta peserta didik kelas V MIN 1 Langsa.

METODE

Desain Penelitian

Rancangan penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk menghasilkan serta menilai sebuah produk media pembelajaran. Proses pengembangannya diorganisasikan melalui kerangka ADDIE yang memuat lima rangkaian kerja, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kerangka ini dipilih

karena memungkinkan kebutuhan pembelajaran, rancangan media, produksi produk, uji penggunaan, dan evaluasi ditempatkan dalam satu alur yang saling berkaitan. Penerapan ADDIE juga ditemukan pada penelitian pengembangan video pembelajaran dan media audiovisual terkini (Hindriana et al., 2026; Pelawi et al., 2025; Putri et al., 2023). Penelitian dibatasi pada pengembangan produk, penilaian kelayakan, dan pengukuran kepraktisan, sehingga tidak dimaksudkan sebagai uji efektivitas hasil belajar.

Lokasi, Subjek, dan Objek Penelitian

Kegiatan penelitian berlangsung di MIN 1 Langsa pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Penilaian kelayakan melibatkan masing-masing satu validator untuk bidang materi, media, dan bahasa. Uji kepraktisan dilakukan bersama satu guru kelas V-B dan peserta didik kelas V-B yang mengikuti penggunaan produk. Produk yang menjadi objek penelitian adalah video animasi pembelajaran berbasis Canva AI untuk materi menghargai keragaman dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Prosedur Pengembangan ADDIE

Pada fase Analysis, data kebutuhan dihimpun melalui observasi dan wawancara. Fokusnya mencakup kondisi pembelajaran yang berjalan, jenis media yang telah dimanfaatkan, kebutuhan peserta didik, karakter materi, serta sarana yang tersedia di kelas. Informasi tersebut kemudian digunakan untuk menetapkan bentuk produk dan cara penyajian materi yang akan dikembangkan.

Fase Design berfokus pada penyusunan rancangan media sebelum produksi, meliputi penetapan tujuan dan cakupan materi, urutan penyajian, storyboard, narasi, ilustrasi, animasi, serta audio. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan awal, sedangkan angket mencakup validasi ahli materi, media, bahasa, serta respons guru dan peserta

didik. Dokumentasi digunakan untuk merekam proses pengembangan dan uji coba produk. Penilaian pada instrumen validasi dan respons pengguna menggunakan skala Likert lima tingkat dari skor terendah hingga tertinggi.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk teknik dan instrumen pengumpulan data terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Instrumen Pengumpulan Data dan Output

Variabel	Dimensi	Responden	Instrumen	Output
Kelayakan Media	Materi	Ahli materi	Lembar validasi	Persentase kelayakan
	Media	Ahli media	Lembar validasi	Persentase kelayakan
	Bahasa	Ahli bahasa	Lembar validasi	Persentase kelayakan
Kepraktisan Media	Respons guru	Guru kelas V	Angket	Persentase kepraktisan
	Respons siswa	Siswa kelas V	Angket	Persentase kepraktisan
Analisis kebutuhan*	Kebutuhan media, kondisi pembelajaran, karakteristik siswa	Guru/situasi kelas	Observasi dan wawancara	Data deskriptif

Teknik Analisis Data

Informasi berbentuk komentar, saran dan catatan observasi diolah secara deskriptif kualitatif untuk menentukan bagian media yang memerlukan revisi. Sementara itu, skor yang berasal dari validasi ahli dan respons pengguna dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Setiap skor diubah menjadi nilai persentase dengan membandingkan total skor yang diperoleh terhadap total skor maksimum, kemudian hasil perbandingan dikalikan 100%. Begitu juga data persepsi peserta didik terhadap keempat dimensi tersebut dikumpulkan melalui angket menggunakan skala Likert empat tingkat dan lima tingkat, sedangkan aspek pemahaman dan penerapan dapat diperkuat melalui tes hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

$$P = \left(\frac{\sum x.w}{\sum x_{\max}} \right) \times 100\% \quad (1)$$

Dimana P menyatakan persentase hasil penilaian, $\sum x$ merupakan akumulasi skor yang diperoleh, sedangkan $\sum x_{\max}$ menunjukkan total skor maksimum dan w adalah bobot nilai. Nilai persentase

selanjutnya dicocokkan dengan kategori pada pedoman penilaian instrumen.

Desain Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Penilaian kelayakan dilakukan oleh tiga validator dimana penilaian ini mengukur dari aspek materi, media, dan bahasa. Tujuannya adalah memastikan bahwa produk tidak hanya menarik dari sisi visual, tetapi juga akurat secara isi, tersusun dengan baik, dan menggunakan bahasa yang sesuai bagi peserta didik.

Tabel 1 Indikator Penilaian Dimensi

Dimensi	indikator
Kelayakan Materi	Kesesuaian CP, Kesesuaian tujuan, Ketepatan konsep, Kelengkapan, Kontekstualitas, Tingkat kesulitan, Nilai karakter dan Urutan mater
Kelayakan Media	Tampilan, Komposisi visual, Kualitas ilustrasi, Animasi, Warna, Keterbacaan teks, Audio, Sinkronisasi, Durasi, Alur, Kemudahan, Fungsi Canva AI

Dimensi	indikator
Kelayakan Bahasa	Ketepatan bahasa, Kesederhanaan, Komunikatif, Istilah, Kejelasan, Usia siswa, Kesantunan, Konsistensi

Setelah ini menggunakan Persamaan (1) teknik analisis data agar menghasilkan persentasi hasil penilaian. Kemudian di skalakan sesuai dentan Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 2 Skala Persentase dan Interpretasi

Persentase	Interpretasi
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup Layak
21–40%	Kurang Layak
0–20%	Tidak Layak

Tabel 3 Standar Validasi Media Pembelajaran

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	96,92%	Sangat Layak
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, penilaian ahli materi harus mencapai minimal 96,92%, ahli media 96%, dan ahli bahasa 100% sehingga dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

Desain Penilaian Kepraktisan Media

Kepraktisan media dalam penelitian ini merupakan tingkat kemudahan dan penerimaan siswa terhadap media pembelajaran disaat digunakan secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi menghargai keragaman siswa kelas V MIN 1 Langsa.

Pengukuran dilakukan menggunakan angket respons yang mencakup beberapa aspek, yaitu

kemudahan penggunaan, keterlaksanaan dalam pembelajaran, efisiensi penggunaan, kenyamanan, serta penerimaan siswa terhadap media pembelajaran dan tingkat menarik media pembelajaran tersebut. Penilaian guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana media mudah dioperasikan, dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, serta membantu penyampaian materi secara efisien, sedangkan penilaian peserta didik diarahkan pada kemudahan mengikuti video, kejelasan tampilan dan audio, kenyamanan penggunaan, serta penerimaan mereka terhadap media selama pembelajaran.

Tabel 4 Dimensi Kepraktisan Media

Dimensi	Responden
Kemudahan penggunaan	Guru & siswa
Keterlaksanaan dalam pembelajaran	Guru & siswa
Efisiensi penggunaan	Guru

Untuk mengukur kepraktisan untuk guru menggunakan skor dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 5 Skor dan Kategori Kepraktisan Guru

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Untuk mengukur kepraktisan untuk siswa menggunakan skor sebagai berikut.

Tabel 6 Skor dan Kategori Kepraktisan Siswa

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Setelah skor dan kategori ditentukan maka pembuatan questioner dilakukan

berdasarkan variabel yang telah ditentukan. Selanjutnya nilai dihitung menggunakan Skala Likert. Hasil dari perhitungan tersebut kedua persentase di rata-ratakan sehingga menghasilkan bentuk persentasi yang mewakili keduanya dan dinyatakan praktis atau tidak praktis sesuai dengan kategori pada tabel berikut.

Tabel 7 Kategori Kepraktisan Pada Media Pembelajaran

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Praktis
61–80%	Praktis
41–60%	Cukup Praktis
21–40%	Kurang Praktis
0–20%	Tidak Praktis

Dari kategori pada tabel, standar yang digunakan pada studi ini terhadap sebuah media pembelajaran nilai persentasi harus lebih dari 61% dengan kata lain dinyatakan praktis atau sangat praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Berdasarkan Tahap ADDIE

1. Analysis. Pembelajaran materi menghargai keragaman di kelas V-B MIN 1 Langsa telah menggunakan buku paket, gambar, dan PowerPoint, tetapi belum didukung video animasi khusus. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan media visual yang menarik dan kontekstual, sehingga dikembangkan video animasi.
2. Design. Perancangan dilakukan dengan menetapkan tujuan dan materi pembelajaran, kemudian menyusun storyboard, narasi, visual, karakter, dan audio. Adegan dibuat dekat dengan kehidupan peserta didik agar konsep menghargai perbedaan lebih mudah dipahami.
3. Development. Rancangan dikembangkan menjadi video animasi berbasis Canva AI yang memadukan teks, ilustrasi, animasi, audio, dan narasi. AI digunakan sebagai

pendukung produksi, sedangkan isi, bahasa, urutan penyajian, dan kesesuaian materi tetap dikendalikan oleh pengembang.

4. Implementation. Setelah divalidasi dan direvisi, media diuji coba kepada guru dan peserta didik kelas V-B MIN 1 Langsa untuk memperoleh data pengalaman pengguna dan kepraktisan media.
5. Evaluation. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan selama pengembangan, hasil validasi ahli, dan respons pengguna untuk menyempurnakan produk serta menentukan ketercapaian kriteria kelayakan dan kepraktisan media.



Gambar 1 Tampilan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva AI

Sumber: Dokumentasi penelitian (2026).

Kelayakan Media Pembelajaran

Studi ini melibatkan penilaian ahli pada pengembangan media audiovisual animasi melalui ADDIE. Dalam konteks Canva, dilakukan tahapan pengembangan dan pemeriksaan validator. Hasil penilaian yang di berikan oleh ahli ditunjukkan pada Tabel 10.

Tabel 8 Hasil Penilaian Kelayakan

Dimensi	Akt	Max	%	Kategori
Kelayakan Materi	63	65	96,92%	Sangat Layak
Kelayakan Media	72	75	96%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	50	50	100%	Sangat Layak
Rata-rata			97,64%	Sangat Layak

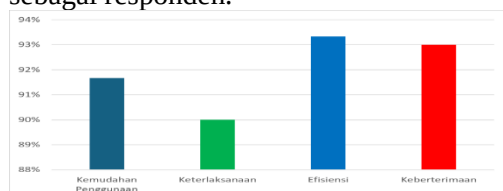
Kepraktisan Media Pembelajaran

Sisi kepraktisan media dinilai oleh pengguna. Rekapitulasi hasil penilaian pengguna ditampilkan pada Tabel 11.

Tabel 9 Rekapitulasi hasil uji kepraktisan media pembelajaran untuk Guru

Dimensi	Item	%	Kategori
Kemudahan Penggunaan	G1-G3	92%	Sangat Praktis
Keterlaksanaan	G4-G6	90%	Sangat Praktis
Efisiensi	G7-G9	93%	Sangat Praktis
Penerimaan Media	G10-G12	93%	Sangat Praktis

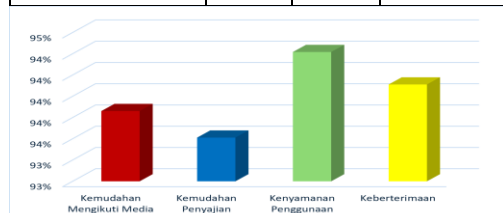
Hasil uji menunjukkan persentase rata-rata berjumlah 92% dari 1 guru sebagai responden.



Gambar 2 Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Guru

Tabel 10 Rekapitulasi hasil uji kepraktisan media pembelajaran untuk Siswa

Dimensi	Item	%	Kategori
Kemudahan Mengikuti Media	S1-S3	94%	Sangat Praktis
Kemudahan Penyajian	S4-S6	94%	Sangat Praktis
Kenyamanan Penggunaan	S7-S9	94%	Sangat Praktis
Keberterimaan	S10-S12	94%	Sangat Praktis



Gambar 3 Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Siswa

Oleh sebab itu, respons guru dan siswa memberikan informasi tambahan

mengenai keterterimaan dan kemudahan penggunaan produk.

Pembahasan: Posisi Kebaruan dan Implikasi

Posisi kontribusi penelitian ini dibedakan dari studi Canva sebelumnya. Pelawi et al. mengembangkan animation short movie berbasis Canva untuk materi sistem pencernaan di SMA, Melisa et al. membahas media audiovisual Canva pada jenjang sekolah menengah, sedangkan Sinurat et al. mengembangkan video Animaker untuk materi keanekaragaman hayati. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah, materi Pendidikan Pancasila tentang menghargai keragaman, serta pemanfaatan dukungan AI dalam Canva. Dengan demikian, kebaruan penelitian terletak pada kombinasi jenjang pendidikan, materi nilai, dan integrasi AI dalam pengembangan media.

Secara pedagogis, materi menghargai keragaman memerlukan contoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Patras et al. (2025) menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila yang responsif terhadap konteks budaya dapat mendukung kompetensi multikultural. Dalam penelitian ini, animasi digunakan untuk memvisualisasikan situasi sosial sehingga siswa dapat mengenali perbedaan dan sikap saling menghormati. Guru dapat memanfaatkan video sebagai pengantar diskusi yang dihubungkan dengan pertanyaan reflektif dan pengalaman nyata siswa.

Pemanfaatan AI ditempatkan sebagai alat bantu, bukan pengganti pertimbangan pedagogis. Karena keluaran GenAI dapat bersifat umum atau kurang sesuai konteks, validasi materi, media, dan bahasa digunakan sebagai proses kurasi terhadap produk yang dikembangkan. Dengan demikian, penggunaan generative AI tetap berada dalam rancangan pedagogis dan kontrol pendidik agar mendukung proses pembelajaran secara tepat.

Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan perlu diperhatikan. Uji coba hanya dilakukan pada kelas V-B MIN 1 Langsa, sehingga hasil belum dapat digeneralisasi ke sekolah atau peserta didik dengan karakteristik berbeda. Penilaian juga masih terbatas pada aspek kelayakan dan kepraktisan. Dokumentasi penggunaan fitur Canva AI, prompt, dan proses penyuntingan manusia perlu diperjelas untuk mendukung replikasi. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen atau kuasi-eksperimen, serta mengukur hasil belajar dan sikap secara lebih terstruktur.

SIMPULAN

Penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva AI pada materi Menghargai Keragaman untuk siswa kelas V MIN 1 Langsa. Pengembangan dilakukan melalui tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang dan mengembangkan media, menerapkannya dalam pembelajaran, serta mengevaluasi kelayakan dan kepraktisannya.

Hasil penilaian menunjukkan kelayakan sebesar 96,92% pada dimensi materi, 96% pada dimensi media, dan 100% pada dimensi bahasa, sehingga media termasuk kategori sangat layak. Kepraktisan media memperoleh nilai 92,00% dari guru dan 94,00% dari peserta didik, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, efisien, nyaman, dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, media video animasi berbasis Canva AI memenuhi kriteria sangat layak dan sangat praktis serta berpotensi mendukung pemahaman, kejelasan penyajian, keterlibatan, dan penerapan konsep menghargai keragaman. Media dapat diakses

<https://drive.google.com/file/d/1JvKlO69E4HGQF3yuNYnjtxxlajpivjg/view>

DAFTAR PUSTAKA

- Bentri, A., Hidayati, A., Saputra, A., & Arina, N. (2025). The analysis of teacher digital pedagogical competencies in facing technological development in learning. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 44(2), 221–233.
<https://doi.org/10.21831/CP.V44I2.70839>
- Fransyaigu, R., Asnawi, R., Kennedy, A. K., Mulyahati, B., & Ramadhani, D. (2021). Technology-Based Character Education Through the “Moodle” Application. *Proceedings of the 2nd International Conference on Science, Technology, and Modern Society (ICSTMS 2020)*, 576, 353–356.
<https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.210909.079>
- Fransyaigu, R., & Astuti, S. (2020). Analisis Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1078–1088.
<https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3229>
- Handayani, W., Handayani, W., & Adi, B. S. (2025). Enhancing Reading and Writing Skills Through the Local Wisdom-Based Animated Video Media. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 82–93.
<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.81915>
- Hasanudin, C., Fitriarningsih, A., Fitriyana, N., & Ulfaida, N. (2024). Design and Validity of Local-Wisdom-Based Reading Apps Using Adobe Animate CC 2022. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(1), 1–11.
<https://doi.org/10.18178/IJiet.2024.14.1.2017>
- Hindriana, A. F., Turki, H. I., Prihatin, Y., Setiawati, I., Abidin, Z., & Pratami, A. R. (2026). Cognitive load

- management: Learning abstract and complex scientific concepts using visual metaphors and metonymies. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 45(1), 84–100.
<https://doi.org/10.21831/CP.V45I1.83196>
- Humaira, Asnawi, & Fransyaigu, R. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III SDN 2 LANGSA. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 304–319.
<https://doi.org/10.46773/NNPK0S15>
- Khairuddin, Masun, Handayani, S. G., & Jaslindo. (2025). The influence of health education through physical education on the healthy living behavior of elementary school students. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 44(1), 238–247.
<https://doi.org/10.21831/CP.V44I1.78625>
- Melisa, M., Siagian, G., & Silaban, W. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 PEMATANGSIANTAR. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 8(4), 5306–5311.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v8i4.5073>
- Moundridou, M., & Matzakos, N. (2025). Generative AI in an Educational Technology Course for Pre-Service Mechanical Engineering Educators: A Case Study. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(5), 867–881.
<https://doi.org/10.18178/IJiet.2025.15.5.2293>
- Patras, Y. E., Japar, M., Rahmawati, Y., & Hidayat, R. (2025). Integration of Culturally Responsive Teaching Approach, Local Wisdom, and Gamification in Pancasila Education to Develop Students' Multicultural Competence. *Educational Process: International Journal*, 14.14.45.
<https://doi.org/10.22521/EDUPIJ.2025.14.45>
- Pelawi, E. F., Pelawi, E. F., Silaban, W., & Sirait, G. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMATION SHORT MOVIE BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI KELAS XI SMA SWASTA YP HKBP PEMATANGSIANTAR. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 8(4), 4359–4366.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v8i4.4719>
- Putri, S. N. R., Prasetya, A. E., & Rusmawan, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Melatihkan Kreativitas Dan Inovasi Pada Materi Kegiatan Ekonomi Dan Jenis Pekerjaan Kelas IV SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 014–025.
<https://doi.org/10.17977/UM038V6I12023P014>
- Sinurat, R. A., Sinurat, R. A., Siagian, G., & Situmorang, M. V. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS X SMA SWASTA TELADAN PEMATANGSIANTAR. *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 8(4), 5363–5371.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v8i4.5087>