

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah suatu usaha untuk memajukan karakter, pikiran, dan fisik anak, agar dapat meningkatkan kualitas hidup anak yang sejalan dengan alam serta masyarakat. Pada Dediknas UU No.20 Tahun 2003, Pendidikan merupakan satu Upaya yang terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran.¹

Pendidikan merupakan sebuah pelajaran yang lebih dari sekedar mendapatkan informasi disamping juga menyampaikan pengetahuan baru, pendidikan juga membangun kepribadian, serta meningkatkan pemahaman mengenai lingkungan sekitar.² Tujuan Pendidikan Nasional pasal 3 Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 yang berbunyi “Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”³

Sebagai umat muslim, mencari ilmu adalah suatu hal yang paling penting dalam hidup di dunia. Yang dimana Allah SWT berfirman dalam surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ
آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-

¹ Depdiknas. Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003)

² Ridwan Idris, “Pendidikan sebagai Agen Perubahan menuju Masyarakat Indonesia Seutuhnya,” Lentera Pendidikan 16, No 1 (2013): 71

³ Yusuf Kusnoto, “Ternalisasi Nilai- Nilai Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan”, Jurnal Pendidikan Sosial, Vol 4, No 2, 2017, Hal 31-45

orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Surat Al-Mujadalah ayat 11 mengungkapkan seberapa pentingnya untuk mengejar pengetahuan. Dengan melakukan hal itu, Allah SWT akan mengangkat martabat mereka yang berkeinginan untuk belajar dan beriman. Berdasarkan pendapat S. Nasution, hasil belajar mencerminkan transformasi pada individu yang belajar, tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan dan pemahaman dalam diri individu yang menuntut ilmu.⁴ Bloom menjelaskan bahwa hasil pembelajaran mencakup aspek positif, afektif, psikomotor. Sementara itu, Lindgren menyatakan hasil pembelajaran mencakup keterampilan, pengetahuan, pemahaman dan sikap. Oleh karena itu, hasil pembelajaran dapat diartikan sebagai Tingkat kemajuan mental yang lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum proses pembelajaran terjadi.⁵

Hasil pembelajaran adalah indikator yang bisa digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa. Ketika siswa mampu merubah perilaku mereka, ini sudah bisa diartikan sebagai pencapaian dalam proses pendidikan. Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang muncul, hasil pembelajaran siswa dapat diamati sejauh mana mereka dapat mengingat materi yang diajarkan oleh guru selama proses pengajaran, serta guru juga berminat untuk mengetahui bagaimana siswa menerapkan pengetahuan yang telah diberikan dalam kehidupan sehari-hari dan juga menyelesaikan masalah yang muncul.⁶

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik, selama kegiatan belajar mengajar IPAS, peneliti menemukan satu masalah yaitu keterbatasan sumber belajar.

⁴ Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 155

⁵ Agus Suprijono, Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 6-7

⁶ Alidawati, "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko," Indonesia Journal Of Social Science Education 1, no. 1 (2019): 71.

Pengguna media berupa LKS, LKS dianggap tidak cukup menarik bagi para siswa untuk dibaca. Tipe media pembelajaran seperti tersebut kurang mampu menarik perhatian peserta didik.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yun Chumairoh, SPd. Merupakan wali kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Ia mengungkapkan bahwa siswa terkadang mengalami kesulitan dalam memahami serta membedakan perubahan bentuk benda. siswa masih kesulitan dalam memahami perubahan wujud benda. bahan ajar yang digunakan guru hanya mengandalkan buku LKS yang disediakan oleh sekolah. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas, Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran tambahan untuk proses belajar mengajar Pelajaran IPAS. Maka peneliti berpendapat bahwa jika media hanya mengandalkan buku cetak gambar hal itu terasa kurang menarik, sebab siswa tidak dapat melihat contoh nyata. Kondisi inilah yang menyebabkan hasil belajar rendah.⁸

Dalam proses belajar, salah satu metode yang bisa memperbaiki hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh pengajar untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penagajar dapat memanfaatkan media yang suda ada, namun kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran juga perlu dikembangkan oleh pengajar⁹ Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media merupakan segala jenis yang dibutuhkan untuk suatu proses penyebaran informasi. Sedangkan menurut *National Education Association* (NEA) media adalah benda yang dapat diubah, terlihat, serta alat-alat yang digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi pada

⁷ Wawancara. Yun Chumairoh, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 85 Mandepo Gresik, 9 September 2025.

⁸ Wawancara. Yun Chumairoh, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 85 Mandepo Gresik, 9 September 2025.

⁹ Ina Magdalena, et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains 3, no. 2 (2021): 313, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

keberhasilan pembelajaran.¹⁰ Media pembelajaran berperan sebagai salah satu elemen dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar adalah video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan sarana yang menampilkan elemen suara dan gambar yang mengandung materi guna untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.¹¹ Video merupakan satu jenis media yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Video alat audio visual menggabungkan elemen visual dan suara. Elemen visual memberikan informasi melalui pengamatan, sementara elemen suara memberi akses untuk menerima informasi lewat pendengaran, kombinasi dari kedua elemen ini bertujuan untuk menghasilkan pengalaman belajar yang berkualitas. Media video dapat berfungsi sebagai alat alternatif untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efisien.

Canva adalah platform daring yang menawarkan berbagai desain dalam bentuk template dan fitur-fitur yang menarik. aplikasi ini dirancang untuk mudah diakses dan dimanfaatkan. Salah satu keunggulan utama dari aplikasi ini adalah bisa diakses oleh siapa saja dan Dimana saja. Menurut Learven aplikasi canva adalah salah satu desain grafis yang tersedia di internet. Canva juga menyediakan berbagai jenis template atau pilihan desain yang berbeda seperti poster, ppt, banner dll.¹² Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran juga dapat membuat desain media pembelajaran lebih efisien, menghemat waktu dan biaya bagi guru, serta membantu dalam menyampaikan materi. Canva juga memberikan kemudahan bagi

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997).

¹¹ Putri Merdiana Nur Arifin, "Analisis Pengembangan Media Video," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 2 (30 Juli 2018): 130, <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n2.p%p>.

¹² Lailatul Hijrah et al., "Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa Di Samarinda," *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)* 3, no. 1 (2021): 98, <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>.

peserta didik dalam memahami materi, karna dapat menyajikan teks, video animasi, audio, gambar dan elemen lain yang dibutuhkan. Dapat menarik perhatian anak.

Salah satu Pelajaran yang memerlukan pengetahuan yang mendalam untuk peserta didik adalah Pelajaran IPAS. Proses pembelajaran IPAS diterapkan dalam kurikulum Merdeka yang berlaku saat ini. Dengan adanya perubahan IPA digabung IPS menjadi satu mata Pelajaran menjadi IPAS.¹³ Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.¹⁴ Dalam proses pembelajaran IPAS fokusnya adalah memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan media. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan melalui percobaan atau pengamatan yang berkaitan dengan fenomena alam.¹⁵

Berikut ini beberapa permasalahan yang ditemui oleh peneliti saat melakukan penelitian di kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik: Hasil belajar yang kurang maksimal, terbatasnya media untuk menunjang pembelajaran IPAS, kurangnya keterlibatan aktif peserta didik. Dalam permasalahan yang telah di paparkan di atas perlu, maka perlu dicari strategi pembelajaran yang baru dengan mengedepankan penguasaan kompetensi sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa (*Focus On Students*) serta memberikan pengalaman belajar mengajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata (*Provide relevant and contextualized subject matter*) dan mengembangkan pola berpikir yang kuat pada siswa. Disinilah guru perlu merancang pembelajaran yang dapat mengembangkan kompetensi siswa dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Strategi pembelajaran yang berpusat pada

¹³ Suhelayanti, dkk, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023).

¹⁴ Nurul Saadah Agustina and others, 'Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka', Jurnal Basicedu, 6.5 (2022), pp. 9180–9187 .

¹⁵ Gina Sonia, dkk, "Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD", Jurnal Family Education, Vol.3 No.3, 2023, 310-320.

siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan sangatlah penting guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata Pelajaran IPAS.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Malahayati tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Canva Pada Materi Menulis Puisi yaitu ahli materi rata-rata keseluruhan 77,37% dengan kategori layak, ahli media rata-rata keseluruhan sebesar 94,17% dengan kategori sangat layak. Lalu diperkuat juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati, Adi dan Praherdhiono untuk meningkatkan pemahaman pada materi Gaya Kelas IV, dalam penelitiannya menunjukkan media video sangat efektif diterapkan dalam suatu pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba, terdapat 30% peningkatan pemahaman siswa dan dari kegiatan pre-test serta post-test yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar 86,95%.¹⁶

Dalam penelitian ini alasan mengapa peneliti memilih media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi canva agar lebih membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan memepermudah peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan. Meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memanfaatkan sarana prasarana yang ada di kelas seperti LCD yang tidak dipakai.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA PADA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV UPT SDN 85 MANDEPO GRESIK”**

¹⁶ Amilia Sholikh Hidayati, Eka Pramono Adi, dan Henry Praherdhiono, “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang,” JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran 6, no. 1 (2019): 45–50, <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah penulis paparkan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva materi perubahan wujud benda kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik?
2. Bagaimana kelayakan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva materi perubahan wujud benda kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik?
3. Bagaimana efektivitas Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva materi perubahan wujud benda kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik.
2. Mendeskripsikan kelayakan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik.
3. Mendeskripsikan efektivitas Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik.

D. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan di dalam penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media audio visual berupa video animasi yang didalamnya terdapat kombinasi dari unsur teks, gambar, suara terkait dengan materi perubahan wujud benda yang diajarkan dikelas IV.

2. Menggunakan Aplikasi Canva, suara AI, *adobe premier*
3. Menggunakan *Wordwall* untuk *game*.
4. Bahan media yang dapat merangsang perhatian siswa antara lain: Gambar bergerak, teks, warna, suara atau musik dan *game*.
5. Sajian pendahuluan berisi tayangan pembuka, isi berupa materi, penutup berupa kode-QR
6. Luaran video di upload di *google drive*.
7. Video Animasi berjumlah 8 video diantaranya video wujud benda padat, wujud benda cair, wujud benda gas, perubahan wujud benda membeu, perubahan wujud benda mencair, perubahan wujud benda menguap, perubahan wujud benda menyublim dan perubahan wujud benda mengembun.
8. Poster yang berisi ringkasan materi dan *link google drive* video animasi dan *link wordwall*
9. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi latihan soal

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran IPAS Kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik melalui pengembangan media video animasi berbasis Canva sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan informasi tambahan tentang materi wujud benda dalam mata pelajaran IPAS. Mereka juga dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka. Penelitian ini juga dapat membantu menggunakan teknologi saat ini

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Dalam pengembangan media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva diharapkan mampu memudahkan dalam pemahaman peserta didik pada materi perubahan wujud benda dan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

b. Bagi Pendidik

Memberikan masukan kepada pendidik bahwa dalam penggunaan media pembelajaran media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva dapat membantu serta dapat menunjang pada proses belajar mengajar serta dapat membantu pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang lebih berkesan dan menarik.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri

Bagi Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, hasil penelitian dapat menambah referensi pada perpustakaan.

d. Bagi Lembaga Sekolah

Dengan kehadiran media animasi berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran IPAS, lembaga pendidikan yang diteliti diharapkan dapat memberikan inovasi kepada guru untuk menerapkan pembelajaran IPAS secara efektif, efisien, dan menarik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan dan keterbatasan pengembangan untuk Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS dalam penelitian ini meliputi:

1. Asumsi Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan media video pembelajaran dalam mata pelajaran pengetahuan alam dan sosial memiliki beberapa asumsi, antara lain:

- a. Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva dapat menunjang keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- b. Siswa akan mengubah pemikirannya tentang mata pelajaran Pengetahuan alam dan sosial yang awalnya dianggap membosankan menjadi menyenangkan dan menarik.
- c. Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan memancing konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Produk pengembangan media video pembelajaran mempunyai beberapa keterbatasan:

- a. Produk yang disediakan terbatas yaitu berupa media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada mata pelajaran pengetahuan alam dan sosial pada semester ganjil.
- b. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk hanya membahas mata pelajaran pengetahuan alam dan sosial materi perubahan wujud benda kelas IV.
- c. Produk yang dihasilkan memerlukan waktu dan kreativitas dalam pembuatan produk media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva.

G. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dan berkaitan dengan media video pembelajaran, yaitu

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV SSD Negeri 101826 Tuntungan	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu menggunakan materi perubahan wujud benda kelas IV untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran Media Interaktif Berbasis Canva, sedangkan penulis lebih spesifik pada media video animasi berbasis aplikasi canva	Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran

2.	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Rejosari	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu meneliti kelas IV SDN	Pada penelitian terdahulu menggunakan Pengembangan papan pintar dan menekankan media Pelajaran IPA tanpa menyebutkan materi, sedangkan penulis lebih spesifik pada media video animasi berbasis aplikasi canva pada Pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda	pendidikan alam dan sosial (IPAS) di kelas IV. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu: Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE.
3.	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Mata Pelajaran Ipas Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.P 2024/2025	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu menggunakan media video animasi berbasis canva untuk IPAS kelas IV	Pada penelitian terdahulu menggunakan materi bagian tumbuhan dan fungsinya untuk keaktifan peserta didik, sedangkan penulis lebih spesifik pada materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan hasil belajar.peserta didik.	
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi Kenampakan Alam dan Buatan Siswa Sekolah Dasar	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu menggunakan media video animasi berbasis canva.	Pada penelitian terdahulu menggunakan materi kenampakan alam dan buatan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada kelas III, sedangkan penulis lebih spesifik pada materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV.	
5.	Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ipas Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV.	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran papan pintar pada materi gaya, sedangkan penelitian penulis menggunakan materi perubahan wujud benda.	
6.	Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pelajaran IPAS kelas IV.	Pada penelitian terdahulu menggunakan media Interaktif Berbantuan Canva, sedangkan penelitian penulis menggunakan media	

			video animasi berbasis aplikasi canva.
7.	Media Pembelajaran Papan Perubahan Wujud Benda (PARUWDA) Pada IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu menggunakan materi perubahan wujud benda dan hasil belajar siswa.	Pada penelitian terdahulu menggunakan media papan pintar sedangkan penulis lebih spesifik pada media video animasi berbasis aplikasi canva.
8.	Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SDN 157641 Masnauli 2	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu menggunakan materi perubahan wujud benda dan hasil belajar siswa	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis Qr Code. sedangkan penulis lebih spesifik pada media video animasi berbasis aplikasi canva.
9.	Pengembangan Media Papan Dan Kartu Rahasia (PAKARSA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu menggunakan materi perubahan wujud benda dan hasil belajar siswa	Pada penelitian terdahulu menggunakan pengembangan media Papan Dan Kartu Rahasia (PAKARSA) sedangkan penulis lebih spesifik pada media video animasi berbasis aplikasi canva.
10.	Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang hendak dilakukan memiliki persamaan yaitu menggunakan materi perubahan wujud benda	Pada penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pelajaran IPA kelas V. sedangkan penulis lebih spesifik pada media video animasi berbasis aplikasi canva ada Pelajaran IPAS kelas IV.

H. Definisi Oprasional

1. Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁷ Pengembangan yang dimaksud oleh peneliti disini adalah pengembangan dengan model ADDIE dan yang dikembangkan berupa media video animasi berbasis aplikasi canva untuk materi perubahan wujud benda pada pelajaran IPAS.
2. Media Pembelajaran adalah suatu bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual yang dibuat untuk menyampaikan suatu pesan ataupun informasi. Sehingga media pembelajaran adalah strategi untuk menentukan keberhasilan proses belajar pada dunia pendidikan.¹⁸ Media pembelajaran pada penelitian ini yang dimaksud adalah media video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda pada pelajaran IPAS kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik.
3. Video Animasi berbasis Aplikasi Canva adalah alat pembelajaran audio visual yang menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan suara yang diikuti oleh karakter animasi, yang bermanfaat untuk pendidikan anak-anak yang menggunakan aplikasi canva. Selain itu, video animasi menggerakkan gambar untuk waktu yang ditentukan, menciptakan rasa gerak dan suara yang mendukung gerakan gambar, seperti suara, percakapan, dan lainnya. Video Animasi berbasis Aplikasi Canva yang luarannya berupa video yang terupload di *google drive*.
4. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata Pelajaran yang diterapkan melalui percobaan atau pengamatan yang berkaitan dengan fenomena alam

¹⁷ Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

¹⁸ M.A Dr. Muhammad Yaumi.M, Hum., "Media dan Teknologi Pembelajaran," 1 ed. (jakarta: PrenadaMedia, 2018).

dan sosial.¹⁹ Pelajaran IPAS yang digunakan pada peneliti ini adalah pada materi perubahan wujud benda kelas IV.

5. Perubahan Wujud Benda adalah suatu bentuk terjadinya tanda-tanda perubahan pada benda sebagai tidak sama wujud dari sebelumnya, baik ukuran, bentuk, warna, serta aroma yang berubah.²⁰ Materi perubahan wujud benda yang digunakan pada penelitian ini adalah sub pokok pengertian perubahan wujud benda.
6. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²¹ Hasil belajar yang akan diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek pengetahuan.
7. Karakteristik peserta didik adalah aspek aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki.²² Karakter peserta didik yang digunakan pada penelitian

¹⁹ Gina Sonia, dkk “Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD”, *Jurnal Family Education*, Vol.3 No.3, 2023, 310-320.

²⁰ Dwi Suhartanti, Mahardika Satria Hadi, dan Sentot Widitanto, *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD Kelas III*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), Hal. 75

²¹ Ahmad Fadillah, ‘Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa’, *MATHLINE* : *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1.2 (2016), pp. 113–22, doi:10.31943/mathline.v1i2.23.

²² Hamzah. B. Uno “Mengetahui Karakteristik Peserta Didik Untuk Memaksimalkan Pembelajaran,” (2021).