

ABSTRAK

Aliyah Ibtihal, Karima. 2023. Pengembangan Media Digital Animation Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya Kelas VI Di SDN Mangunarjo 1 Kota Probolinggo, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Panca Marga Probolinggo, Pembimbing (I) Ribus Prastiwi Sriwijiyanti, S.Pd.I., M.Pd., Pembimbing (II) Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Digital Animation, Canva

Penelitian dilatar belakangi oleh hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA yang kurang memuaskan. Terdapat beberapa faktor yang membuat peserta didik tidak dapat maksimal dalam proses belajar. Hal ini ditandai dengan kurangnya referensi dalam pembelajaran, kurangnya alat atau media dalam pembelajaran, serta terdapat faktor peserta didik cenderung lebih memahami pembelajaran menggunakan audio visual. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa media *digital animation* pada mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar materi "Tata Surya". Produk media pembelajaran digital animation ini dibuat dengan menggunakan *Canva*.

Metode penelitian yang digunakan yaitu model penelitian dan pengembangan Borg & Gall dengan modifikasi beberapa aspek menurut Utomo, Muslimin, dan Darsikin (2016), yang meliputi tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan produk, tahap validasi produk, tahap uji coba lapangan dan revisi produk akhir. Pengumpulan data penelitian menggunakan angket kuisioner

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital animation berbasis canva pada mata pelajaran IPA materi tata surya kelas VI menunjukkan hasil yang valid dan praktis. Dengan hasil validasi ahli media memiliki nilai sebesar 46 dengan persentase sebesar 92%. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor keseluruhan sebesar 43 dengan persentase sebesar 86%. Hasil praktisi pembelajaran dengan perolehan skor total sebesar 48 dengan persentase sebesar 96%. Dan penilaian media pembelajaran IPA dengan digital animation berbasis canva, di peroleh hasil skor keseluruhan sebesar 1206 dengan persentase sebesar 86,14%. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktik untuk digunakan pada pembelajaran.