

ABSTRAK

FATIMAH SIHOMBING. Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik T.A. 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kelayakan, Kepraktisan dan keefektivitasan produk Video Animasi berbasis *Canva* Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik T.A. 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) Model ADDIE yakni *Anlaysia, Desain, Developmen, Implementation, Evaluation*. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SD Negeri Aek Botik. Sedangkan instrumen atau alat pengumpulan datanya adalah observasi, angket, wawancara dan tes. Hasil penelitian ini adalah Video Animasi Berbasis *Canva* dengan meliputi 4 aspek yakni : penilaian terhadap aspek kelayakan isi materi dengan hasil presentase 85% (Valid/Layak Digunakan). Aspek kelayakan tampilan desain teknologi dengan presentase 86% (Valid/Layak Digunakan). Aspek soal dengan presentase 95% (Valid/Layak Digunakan). Aspek praktikalitas 93,3% (Valid/Layak Digunakan). Berdasarkan hasil uji kelayakan, kepraktisan dan keefektivitasan produk ini maka dapat disimpulkan bahwa Video Animasi Berbasis *Canva* pada pembelajaran IPAS ini sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan.

Kata kunci : Video Animasi, Berbasis Canva, IPAS, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

FATIMAH SIHOMBING. Development of Canva-Based Animation Videos in Science Learning for Grade IV of SD Negeri 173243 Aek Botik Academic Year 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, 2024.

This study aims to determine the Feasibility, Practicality and Effectiveness of Canva-Based Animation Video Products for Science Learning for Grade IV of SD Negeri 173243 Aek Botik Academic Year 2023/2024. Thesis. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, 2024. The method used in this study is the Research and Development (R&D) ADDIE Model method, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of the study were grade IV students of SD Negeri Aek Botik. While the instruments or data collection tools were observation, questionnaires, interviews and tests. The results of this study are Canva-Based Animation Videos covering 4 aspects, namely: assessment of the feasibility aspect of the material content with a percentage result of 85% (Valid/Suitable for Use). The feasibility aspect of the technology design display with a percentage of 86% (Valid/Suitable for Use). The question aspect with a percentage of 95% (Valid/Suitable for Use). The practicality aspect is 93.3% (Valid/Suitable for Use). Based on the results of the feasibility test, the practicality and effectiveness of this product, it can be concluded that the Canva-Based Animation Video in this science learning is very feasible, practical and effective to use.

Keywords: Animated Video, Canva Based, Science, Elementary School Students