

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canhootmotion* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pelajaran IPAS Kelas V

Viga Adryan Nugraheni ✉, Universitas PGRI Madiun

Sardulo Gembong Universitas PGRI Madiun

Melik Budiarti Universitas PGRI Madiun

✉ vigaadryan@gmail.com

Abstract: *The development of Canhootmotion-based instructional media integrates the Problem Based Learning (PBL) model into the teaching of Science and Social Studies (IPAS) for fifth-grade elementary students. The media is designed as an animated video using Canva Motion, combined with an interactive quiz via Kahoot, to create an engaging, participatory, and contextual learning experience. The development process follows the ADDIE model, which includes needs analysis, material design, media production, classroom implementation, and evaluation. The content is aligned with the Merdeka Curriculum and tailored to the learning outcomes of students. Canhootmotion is intended to support active student engagement, promote critical thinking, and enhance problem-based learning through visual and interactive approaches.*

Keywords: *Canhootmotion, Problem Based Learning, IPAS, instructional media*

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* dilakukan dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V sekolah dasar. Media ini dirancang dalam bentuk video animasi menggunakan Canva Motion yang dipadukan dengan kuis interaktif berbasis Kahoot, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan kontekstual. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan materi, produksi media, implementasi di kelas, serta evaluasi kelayakan dan kepraktisan. Materi yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum Merdeka dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran siswa. Penggunaan *Canhootmotion* diharapkan dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, mendorong berpikir kritis, serta mendukung pembelajaran berbasis masalah secara visual dan interaktif.

Kata Kunci: *Canhootmotion, Problem Based Learning, IPAS, media pembelajaran*



PENDAHULUAN

Transformasi besar yang terjadi pada abad ke-21 menjadikan teknologi sebagai komponen vital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan kini dihadapkan pada tuntutan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, khususnya dalam penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan literasi teknologi (Hayati, 2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya mempercepat alur informasi, tetapi juga memengaruhi cara guru dan siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021).

Kondisi ini diperparah oleh pandemi COVID-19, yang mendorong percepatan digitalisasi dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang inovatif dan mampu memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran (Maulana Baihaqi et al., 2023). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengandalkan metode ceramah konvensional dan belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Salah satu contohnya ditemukan di SDN Jiwan 02 Kabupaten Madiun, di mana guru belum menggunakan media digital dalam proses belajar IPAS, sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki fungsi penting untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar antara guru dan siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat mengurangi kebosanan, meningkatkan minat belajar, dan membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret (Titin & Safitri, 2021). Media berupa video animasi telah terbukti efektif dalam menyajikan materi pelajaran dengan tampilan visual yang atraktif (Agustien et al., 2018).

Canva sebagai platform desain grafis menawarkan fitur Canva Motion, yang memungkinkan guru membuat animasi visual untuk menyampaikan materi secara menarik. Ketika dipadukan dengan platform Kahoot, yang menyediakan kuis interaktif berbasis permainan, keduanya membentuk media pembelajaran inovatif yang disebut *Canhootmotion*. Media ini menggabungkan aspek visual yang menarik dari Canva Motion dan aspek interaktif dari Kahoot untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif (Mustikawati, 2019).

Media pembelajaran akan lebih bermakna jika digunakan bersama dengan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media tersebut, pendekatan pembelajaran yang sesuai juga diperlukan. Salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model yang mendorong siswa untuk memecahkan permasalahan kontekstual dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara mandiri maupun kelompok (Yee & Huey Shyh, 2024). Model PBL sangat relevan dengan pelajaran IPAS yang bersifat kontekstual dan berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa (Afni, 2020). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS kelas V, guna meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara lebih menyenangkan dan bermakna.

METODE

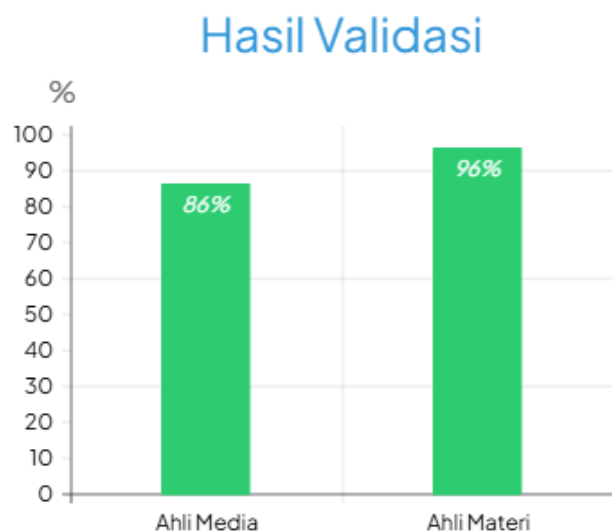
Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Canhootmotion* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri

dari lima tahapan sistematis yaitu: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur dan fleksibel untuk merancang serta mengevaluasi produk media pembelajaran secara efektif. Penelitian dilaksanakan di SDN Jiwan 02 Kabupaten Madiun, dengan subjek penelitian yaitu 13 orang siswa kelas V. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada temuan awal bahwa guru belum menggunakan media digital dalam pembelajaran, padahal infrastruktur pendukung seperti proyektor dan jaringan internet telah tersedia. Selain itu, guru juga menyampaikan adanya kebutuhan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

HASIL PENELITIAN

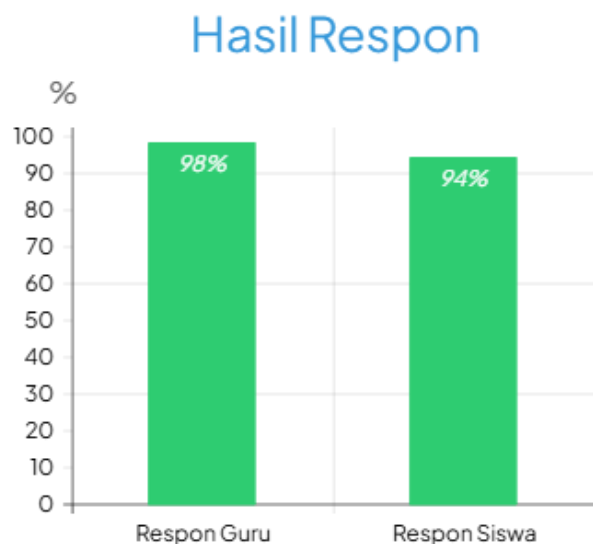
Hasil penelitian menghasilkan sebuah produk media pembelajaran inovatif bernama *Canhootmotion*, yang dikembangkan dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). Pengembangan media ini mengikuti model pengembangan ADDIE. Hasil observasi yang dilakukan di SDN Jiwan 02 Kabupaten Madiun menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih berlangsung secara konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan sarana digital yang sebenarnya sudah tersedia, seperti LCD proyektor dan jaringan internet. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, kurangnya motivasi belajar, serta kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Wawancara dengan guru kelas V juga mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif.

Melihat pada kondisi yang ada, tahap desain diarahkan pada pengembangan media pembelajaran *Canhootmotion* yang membahas topik peristiwa alam pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V. Penyusunan materi mengacu pada Kurikulum Merdeka dan mencakup tujuan pembelajaran, konten, visualisasi materi, serta penilaian berbasis kuis interaktif. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan fitur *Canva Motion* untuk pembuatan video animasi, dan aplikasi Kahoot untuk pelaksanaan kuis evaluatif. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen validasi serta angket kepraktisan bagi guru dan siswa.



GAMBAR 1. Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan gambar 1, hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi menunjukkan bahwa media *Canhootmotion* sangat layak digunakan, dengan penilaian dari ahli media mencapai 86% dan ahli materi mencapai 96%, keduanya berada dalam kategori "sangat valid". Validasi ini menilai aspek visual, isi materi, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Beberapa masukan dari validator, seperti perbaikan posisi subtitle teks, telah ditindaklanjuti untuk meningkatkan kualitas tampilan.



GAMBAR 2. Hasil Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan gambar 2 menunjukkan hasil uji coba bahwa media ini sangat praktis digunakan, dengan persentase penilaian dari guru sebesar 98% dan dari rata-rata siswa sejumlah 13 anak menghasilkan sebesar 94%. Guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menjelaskan konsep yang sulit dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Sementara itu, siswa menganggap media ini menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan, terutama dengan adanya kuis yang memotivasi dan menciptakan suasana belajar yang kompetitif.

Melalui hasil validasi dari para ahli dan implementasi di kelas, *Canhootmotion* terbukti layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Selama uji coba berlangsung, tidak ditemukan hambatan berarti baik secara teknis maupun dari segi respon pengguna. Keseluruhan proses menunjukkan bahwa media berbasis *Canva Motion* dan *Kahoot* dengan pendekatan PBL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran *Canhootmotion* dikembangkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran berbasis digital yang mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa. Mengacu pada model ADDIE, tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis dari analisis hingga evaluasi (Cahyadi, 2019). Menurut hasil observasi yang dilakukan di SDN Jiwan 02 menunjukkan perlunya inovasi karena guru belum menggunakan media digital dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media dianggap mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa (Magdalena et al., 2021).

Materi IPAS yang dikembangkan, khususnya tentang bencana alam, disajikan dalam bentuk video animasi dan kuis. Visualisasi media dibuat menarik melalui Canva Motion, sementara Kahoot digunakan sebagai platform kuis. Media ini dirancang sesuai prinsip bahwa pembelajaran visual memudahkan siswa memahami materi dan mendorong berpikir kritis (Kustandi et al., 2021).

Tampilan media disesuaikan dengan karakteristik siswa, dengan animasi dan ilustrasi yang mencerminkan kondisi nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat (Azmi et al., 2021) bahwa siswa lebih tertarik pada tampilan grafis dibanding teks panjang. Video memungkinkan siswa menganalisis dan menarik kesimpulan, sebagaimana dijelaskan oleh (Sari et al., 2022), bahwa media tayangan visual mempermudah pemahaman konsep yang disampaikan guru.

Penambahan kuis berbasis Kahoot dalam media ini dirancang kompetitif, dengan fitur skor dan batasan waktu, sehingga mendorong siswa berpikir cepat dan aktif. (Rahmawati, 2023) menegaskan bahwa quiz interaktif melalui Kahoot efektif meningkatkan kemampuan berpikir dan menyelesaikan masalah. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *canhootmotion* ini disesuaikan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Adapun tahapan PBL, dimulai dengan pemberian masalah, diskusi kelompok, dan diakhiri dengan presentasi serta refleksi (Pratiwi et al., 2022). Guru berperan sebagai fasilitator dan mendukung penggunaan media yang mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Canhootmotion tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Canhootmotion* yang dikembangkan dengan pendekatan model Problem Based Learning (PBL) pada pelajaran IPAS kelas V terbukti layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Canhootmotion terdiri atas video animasi yang disusun melalui Canva Motion dan dilengkapi dengan kuis interaktif berbasis Kahoot, yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam memahami materi bencana alam.

Validasi dari ahli media dan materi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan rata-rata persentase sebesar 91%. Selain itu, hasil angket respon dari guru dan siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 96% sehingga media ini sangat praktis digunakan di kelas, karena tampilannya menarik, mudah diakses, dan mampu menyampaikan materi secara visual dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, *Canhootmotion* tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karena siswa diajak untuk menganalisis, berdiskusi, dan memecahkan masalah sesuai prinsip PBL.

Dengan demikian, media pembelajaran *Canhootmotion* tidak hanya menjadi alternatif dalam inovasi pembelajaran IPAS, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media ini sangat direkomendasikan untuk digunakan kembali dalam pembelajaran tematik kontekstual lainnya dan dapat dikembangkan lebih lanjut pada topik maupun jenjang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afni, N. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1001–1004. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
2. Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*.
3. Azmi, S., Sarjana, K., Junaidi, J., Yulis Tyaningsih, R., & Wahidaturrahmi, W. (2021). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Kreatif Bagi Guru Matematika SMP Se-Kota Mataram. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 220–229. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v1i2.99>
4. Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
5. Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
6. Hayati, T. U. . (2022). *ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR*.
7. Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
8. Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
9. Maulana Baihaqi, W., Dwias Putri, A., Ayu Mutiara, D., Nursaddam, M., & Ajril Izzati, F. (2023). Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 99–108. <https://doi.org/10.37802/society.v3i2.263>
10. Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
11. Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
12. Rahmawati, S. (2023). *Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran ipa sd*. 6(1), 30–34.
13. Sari, W. N., Gustanu, P., Suprayitno, M., Etriya, R., & Aprilia, C. A. (2022). *Penerapan Video Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Kelas V SD N Pulorejo 02*. 5, 2795–2800.

14. Titin, & Safitri, E. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
15. Yee, K. K., & Huey Shyh, T. (2024). Problem-Based Learning: Media and Information Literacy Project to Combat Misinformation for Future Communicators. *Journalism and Mass Communication Educator*, 79(3), 340–364. <https://doi.org/10.1177/10776958241256404>