

Pengembangan Media Animasi Misi Gabi (Mitigasi Banjir Berbasis Grok.AI) untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Siswa Sekolah Dasar

Athaya Qurrotul Aini^{a,1*}, Najwa Istighfarochah^{b,2}, Nurul Istiq'faroh^{c,3}

^{a,b,c}Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

¹24010644201@mhs.unesa.ac.id; ²nurulistiqlaroh@unesa.ac.id; ³24010644198@mhs.unesa.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 8 April 2026

Direvisi: 17 Mei 2026

Disetujui: 8 Juni 2026

Tersedia Daring: 1 Juli 2026

Kata Kunci:

Media Animasi Pembelajaran

Mitigasi Bencana

Kecerdasan Buatan

ABSTRAK

Bencana banjir merupakan salah satu ancaman alam yang paling dominan di Indonesia dan berdampak luas terhadap kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan upaya mitigasi yang sistematis sejak dini melalui pendidikan yang efektif. Namun, pembelajaran mitigasi bencana di sekolah dasar saat ini masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung kurang menarik dan belum mampu membangun kesiapsiagaan siswa secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran animasi "Misi Gabi" yang dikembangkan dengan mengintegrasikan desain visual berbasis Canva dan teknologi kecerdasan buatan Grok.AI dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai mitigasi bencana banjir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli media serta angket respon guru dan siswa, yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "Misi Gabi" memperoleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan skor rata-rata 93,06% berdasarkan penilaian ahli media. Selain itu, tingkat kepraktisan media juga tergolong sangat tinggi, ditunjukkan oleh respon positif guru dengan persentase manfaat sebesar 85% serta respon siswa yang mencapai tingkat pemahaman sebesar 90%. Dengan demikian, media animasi berbasis kecerdasan buatan ini dinyatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran mitigasi bencana banjir di sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya integrasi teknologi digital sebagai inovasi dalam meningkatkan kualitas edukasi kebencanaan yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

ABSTRACT

Keywords:

Animated Learning Media

Disaster Mitigation

Artificial Intelligence

Floods are one of the most prevalent natural hazards in Indonesia and have a significant impact on people's lives, including elementary school-aged children. Therefore, systematic early mitigation efforts are needed through effective education. However, disaster mitigation learning in elementary schools is currently dominated by conventional methods that tend to be less engaging and unable to build optimal student preparedness. This study aims to analyze the validity and practicality of the animated learning media "Gabi Mission," developed by integrating Canva-based visual design and Grok.AI artificial intelligence technology in improving students' understanding of flood disaster mitigation. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was carried out through media expert validation questionnaires and teacher and student response questionnaires, which were then analyzed using descriptive percentage techniques. The results showed that the "Gabi Mission" media obtained a very high level of validity with an average score of 93.06% based on

media expert assessments. Furthermore, the media's practicality was also very high, as demonstrated by positive teacher responses with a benefit percentage of 85% and student responses reaching a comprehension level of 90%. Therefore, this AI-based animation media is deemed highly feasible and practical for use in flood disaster mitigation learning in elementary schools. The implications of this study emphasize the importance of integrating digital technology as an innovation in improving the quality of disaster education, making it more engaging, interactive, and meaningful for students.

©2026, Athaya Qurrotul Aini, Najwa Istighfarochah, Nurul Istiq'faroh
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Berdasarkan catatan BPS, 2023 bencana banjir di Indonesia merupakan salah satu bencana yang menjadi salah satu bencana dominan di berbagai wilayah. Hal tersebut dikarenakan peningkatan intensitas curah hujan, perubahan tata guna lahan, serta perkembangan wilayah perkotaan. Kondisi ini menuntut adanya upaya mitigasi bencana yang sistematis agar masyarakat memiliki kesiapsiagaan dalam menghadapi potensi bencana sejak dini. Pendidikan mitigasi bencana pada tingkat sekolah dasar menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman warga negara mengenai risiko bencana yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran mitigasi bencana banjir di sekolah dasar masih belum banyak diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran formal, padahal pengembangan bahan ajar mitigasi terbukti dapat meningkatkan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana (Nindiawati et al., 2021). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa pendidikan kebencanaan di sekolah dasar dapat membangun budaya sadar bencana serta meningkatkan pengetahuan siswa mengenai penyebab dan dampak bencana banjir (Hidayat, 2023).

Gerakan literasi sekolah pada jenjang pendidikan dasar masih menunjukkan tingkat yang relatif rendah sehingga memerlukan penguatan melalui strategi pembelajaran yang tepat dan inovatif (Istiq'faroh et al., 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi tidak hanya menjadi tanggung jawab siswa, tetapi juga guru sebagai fasilitator pembelajaran. Oleh karena itu, penguatan budaya literasi guru dapat dilakukan melalui pelatihan penulisan artikel ilmiah sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar (Istiqfaroh et al., 2023).

Selain itu, peningkatan kualitas pembelajaran juga dapat didukung melalui pelatihan manajemen kelas yang efektif. Guru yang memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dengan baik akan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Setiawan et al., 2023). Di sisi lain, pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa. Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal terbukti mampu membentuk ketahanan (resiliensi) siswa dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Hendratno et al., 2025). Sejalan dengan perkembangan teknologi, penerapan model pembelajaran berbasis blended learning juga menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan dasar mengajar, khususnya pada masa pandemi Covid-19 (Istiq'faroh et al., 2022).

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran memungkinkan pengembangan media yang lebih inovatif dan kreatif. Saat ini, Canva menjadi *tools* yang trend di kalangan pendidik. Canva memungkinkan guru dan siswa membuat berbagai media pembelajaran seperti infografik, presentasi dan lembar kerja interaktif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Maria et al., 2025)

penggunaan media pembelajaran berbantuan Canva dapat meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian oleh (Dasar et al., 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan simulasi mitigasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa karena materi disajikan secara konkret dan kontekstual.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Bumi et al., 2025) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media visual dan interaktif dalam pendidikan kebencanaan mampu membantu siswa memahami konsep yang kompleks melalui penyajian yang lebih konkret dan sistematis. Salah satu AI yang digunakan untuk membuat animasi secara mudah adalah [Grok.AI](#). Namun, hingga saat ini, masih jarang ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan [Grok.AI](#) dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, termasuk media berbasis inovasi, dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Nurhalizah Apriyani et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan [Grok.AI](#) sebagai alat untuk membuat animasi mitigasi bencana untuk siswa sekolah dasar, memiliki kebaruan yang menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik, adaptif, dan interaktif.

Media pembelajaran berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, teks, dan aktivitas interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2024) menunjukkan bahwa pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai mitigasi bencana masih terbatas sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman serta arahan tindakan yang tepat dalam menghadapi bencana. Selain pengembangan media pembelajaran, beberapa penelitian juga menekankan pentingnya integrasi pendidikan kebencanaan dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk membangun budaya sadar bencana sejak dini. Penelitian oleh (Mustofa & Handini, 2023) menunjukkan bahwa pendidikan mitigasi bencana yang diterapkan di sekolah dasar dapat membantu membentuk budaya kesiapsiagaan serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap potensi bencana yang ada di lingkungan sekitar.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat media digital dalam pembelajaran, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penyampaian materi berbasis buku teks. Sehingga, cenderung membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian tentang pembelajaran mitigasi banjir di SD menunjukkan bahwa pembelajaran mitigasi bencana yang dilakukan secara konvensional cenderung kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang konkret (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024). Sebaliknya, pembelajaran berbasis media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Nugraha et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, integrasi media digital interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan integrasi media pembelajaran berbasis Canva dan teknologi kecerdasan buatan [Grok.AI](#) dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai mitigasi bencana banjir. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan

belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep mitigasi bencana secara lebih konkret dan aplikatif.

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa kontribusi penting baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai pembelajaran mitigasi bencana di sekolah dasar dengan menghadirkan model integrasi media digital berbasis desain visual dan kecerdasan buatan berbasis [Grok.AI](#). Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan adaptif sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta kesiapsiagaan siswa terhadap bencana banjir. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan pendidikan kebencanaan di sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi digital secara lebih optimal.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan **ADDIE** yang terdiri dari lima tahap sistematis: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pemilihan model ini didasarkan pada strukturnya yang komprehensif untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian meliputi siswa kelas rendah/tinggi sebagai subjek uji coba kepraktisan, serta melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator untuk menguji kevalidan produk. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. **Analisis (*Analysis*):** Tahap awal untuk mengidentifikasi kesenjangan antara pembelajaran konvensional dengan kebutuhan media digital interaktif dalam materi mitigasi banjir. Analisis juga mencakup karakteristik siswa sekolah dasar yang memerlukan visualisasi konkret untuk memahami konsep abstrak bencana.
2. **Desain (*Design*):** Melibatkan penyusunan *storyboard* petualangan "Misi Gabi", perancangan tata letak visual menggunakan Canva, serta pemilihan aset animasi yang akan diintegrasikan dengan teknologi AI.
3. **Pengembangan (*Development*):** Tahap produksi media "Misi Gabi" dengan mengintegrasikan elemen visual dari Canva dan animasi yang dihasilkan melalui **Grok.AI**. Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan produk sebelum diuji coba.
4. **Implementasi (*Implementation*):** Media yang telah dinyatakan valid kemudian diimplementasikan kepada siswa di kelas. Guru berperan sebagai fasilitator dalam mengarahkan siswa berinteraksi dengan media animasi tersebut.
5. **Evaluasi (*Evaluation*):** Mencakup analisis data hasil validasi ahli (kevalidan) dan data angket respon siswa (kepraktisan).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen angket validasi untuk para ahli serta angket respon untuk mengukur tingkat kepraktisan media bagi siswa. Data kevalidan dan kepraktisan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonsultasikan dengan kriteria kelayakan untuk menentukan apakah media pembelajaran "Misi Gabi" memenuhi kriteria sangat layak, layak, atau tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran mitigasi banjir di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran

Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) berhasil menghasilkan media animasi "Misi Gabi" yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan mitigasi bencana di sekolah dasar. Pada tahap analisis, identifikasi dilakukan terhadap kebutuhan siswa akan visualisasi konkret mengenai risiko bencana banjir, mengingat metode konvensional berbasis buku teks cenderung kurang efektif dalam membangun kesiapsiagaan. Pendekatan visual dan interaktif melalui animasi telah terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak, sebagaimana dikemukakan dalam teori pembelajaran kognitif multimedia. Desain media "Misi Gabi" memuat elemen visual menarik hasil integrasi desain Canva dan teknologi kecerdasan buatan Grok.AI, yang mencakup animasi prosedur penyelamatan diri, kuis interaktif, serta narasi audio yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tahap pengembangan melibatkan proses produksi animasi yang efisien menggunakan Grok.AI serta kolaborasi validasi dengan ahli materi dan ahli media untuk memastikan akurasi konten mitigasi serta kualitas teknis media.

Kelayakan media pembelajaran

Validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran "Misi Gabi" memenuhi kriteria kelayakan dengan nilai rata-rata yang sangat tinggi pada seluruh aspek penilaian. Berdasarkan instrumen skala Likert (1–4), media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mitigasi banjir di sekolah dasar. Hasil validasi ahli media terhadap produk digital berbasis Grok.AI dan Canva dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kelayakan Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
Rekayasa Perangkat Lunak	22	24	91,67%
Desain Pembelajaran	22	24	91,67%
Komunikasi Visual	23	24	95,83%
Total	67	72	93,06%

Berdasarkan Tabel 1, media memperoleh skor total sebesar 67 dari skor maksimal 72 dengan persentase 93,06%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Analisis mendalam untuk masing-masing aspek penilaian adalah sebagai berikut:

1. Rekayasa Perangkat Lunak (91,67%): Aspek ini menunjukkan bahwa media "Misi Gabi" yang dikembangkan melalui integrasi Grok.AI memiliki kualitas teknis yang andal dan operasional. Skor tinggi ini mencerminkan bahwa media dapat dijalankan dengan stabil, memiliki navigasi yang fungsional, serta efisien dalam penggunaan sumber daya digital di lingkungan sekolah dasar.
2. Desain Pembelajaran (91,67%): Capaian pada aspek ini mengindikasikan bahwa alur materi mitigasi banjir dalam media telah disusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan instruksional. Media ini mampu memfasilitasi interaksi aktif siswa melalui skenario petualangan yang konkret, sehingga membantu proses transfer pengetahuan mengenai kebencanaan secara efektif.
3. Komunikasi Visual (95,83%): Aspek komunikasi visual memperoleh skor tertinggi, yang menunjukkan keunggulan integrasi desain Canva dan animasi Grok.AI dalam menciptakan daya tarik estetika. Penggunaan elemen visual yang dominan sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa terhadap materi yang disajikan.

Media pembelajaran animasi "Misi Gabi" (Mitigasi Banjir Berbasis AI) dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata skor 93,0. Setiap aspek penilaian menunjukkan hasil yang sangat positif, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 91,67%, desain pembelajaran 91,67%, dan komunikasi visual yang mencapai skor tertinggi sebesar 95,83%. Hasil ini menunjukkan bahwa media "Misi Gabi" memiliki kualitas teknis yang andal, desain instruksional yang sistematis, serta tampilan visual yang sangat menarik. Validasi tersebut menguatkan kesimpulan bahwa media animasi berbasis Grok.AI dan Canva ini mampu mendukung pemahaman siswa kelas 3 SD mengenai mitigasi bencana banjir secara efektif.

Pemanfaatan komunikasi visual yang unggul (95,83%) sangat relevan dengan karakteristik siswa kelas 3 yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memerlukan visualisasi nyata untuk memahami prosedur keselamatan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Munawir dkk, 2024) dalam jurnal referensi yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa melalui penyajian materi yang menarik secara visual. Selain itu, tingginya skor pada aspek desain pembelajaran (91,67%) mendukung pernyataan (Rahmatyas, 2025) bahwa media interaktif memungkinkan siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Melalui integrasi teknologi Grok.AI, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sistematis, sesuai dengan pandangan (Faturrokhman, 2024) bahwa media yang terstruktur dapat meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Kombinasi skor tinggi dari seluruh aspek penilaian menunjukkan bahwa media "Misi Gabi" tidak hanya unggul secara estetika, tetapi juga secara fungsional siap digunakan sebagai sarana edukasi mitigasi bencana yang inovatif bagi siswa kelas 3 sekolah dasar.



Gambar 1. Media Pembelajaran

Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran

A. Respon guru

Respon guru terhadap media pembelajaran animasi berbasis Grok.AI yang dikembangkan menggunakan model ADDIE menunjukkan hasil yang positif. Guru merasa lebih mudah mengorganisasikan siswa ketika proses pembelajaran. Guru merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan metode konvensional. Menurut hasil kuesioner yang diberikan setelah implementasi, guru menyatakan bahwa media ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan persentase respon guru terhadap berbagai aspek media pembelajaran:

Tabel 2. Respon Guru terhadap Media Pembelajaran

Aspek Respon	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat Tidak Setuju (%)
Aspek Kemudahan Penggunaan	70%	28%	2%	0%
Aspek Efisiensi Pembelajaran	80%	20%	0%	0%
Aspek Kesesuaian dengan Pembelajaran	60%	38%	2%	0%
Aspek Daya Tarik dan Respon Siswa	75%	25%	0%	0%
Aspek Manfaat bagi Guru	85%	15%	0%	0%

Berdasarkan hasil survei respons guru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi "Misi Gabi" (Mitigasi Banjir Berbasis AI) memberikan dampak positif dan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi untuk siswa kelas 3 SD. Analisis menunjukkan lima aspek utama yang dinilai memperoleh kategori "Sangat Baik", yang menegaskan bahwa integrasi Grok.AI dan Canva sangat efektif dalam mendukung pembelajaran mitigasi bencana.

- 1) **Aspek Manfaat bagi Guru** memperoleh persentase "Sangat Setuju" tertinggi sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa media "Misi Gabi" sangat membantu guru dalam menyampaikan materi mitigasi yang kompleks secara lebih sistematis dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat (Raya, 2022) bahwa media berbasis teknologi memudahkan guru menyampaikan materi secara bertahap sehingga konsep mudah dipahami.
- 2) **Aspek Efisiensi Pembelajaran** mendapatkan respons "Sangat Setuju" sebesar 80%. Penggunaan animasi berbasis Grok.AI terbukti mampu mempercepat proses transfer pengetahuan dibandingkan metode konvensional. Sejalan dengan pandangan (Wulandari et al., 2023), media pembelajaran berperan penting sebagai alat untuk mempermudah proses transfer informasi secara efektif.
- 3) **Aspek Daya Tarik dan Respon Siswa** memperoleh skor "Sangat Setuju" sebesar 75%. Visualisasi yang menarik dari Canva dan animasi AI berhasil meningkatkan keterlibatan siswa kelas 3. Hal ini mendukung teori (Maghfiroh et al., 2021) bahwa elemen visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran.
- 4) **Aspek Kemudahan Penggunaan** menunjukkan 70% responden "Sangat Setuju" bahwa media ini mudah dioperasikan. Antarmuka yang sederhana memungkinkan media digunakan tanpa kendala teknis yang rumit, yang menurut (Rapik, 2022) sangat membantu siswa memproses informasi melalui saluran ganda secara nyaman.
- 5) **Aspek Kesesuaian dengan Pembelajaran** memperoleh respons "Sangat Setuju" 60% dan "Setuju" 38%. Data ini membuktikan bahwa konten "Misi Gabi" sangat relevan dengan kebutuhan kurikulum mitigasi bencana di sekolah dasar. Hal ini selaras dengan prinsip konstruktivis yang dikemukakan (Revalina Hidayat et al., 2025), di mana media interaktif membantu siswa membangun pemahaman mereka secara aktif.

Secara keseluruhan, media "Misi Gabi" menyediakan pengalaman pembelajaran yang praktis, menarik, dan aplikatif. Hasil penelitian ini mendukung pandangan (Lestari, 2024) bahwa pemanfaatan teknologi harus menggabungkan elemen visual dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pengajaran secara menyeluruh.

B. Respon Siswa

Respon siswa terhadap media pembelajaran animasi berbasis Grok.AI yang dikembangkan menggunakan model ADDIE menunjukkan hasil yang positif. Siswa merasa lebih faham dan tertarik ketika proses pembelajaran. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan metode konvensional. Menurut hasil kuesioner yang diberikan setelah implementasi, sebagian besar siswa menyatakan bahwa media ini meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan persentase respon siswa terhadap berbagai aspek media pembelajaran:

Tabel 3. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Aspek Respon	Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat Tidak Setuju (%)
Aspek Tampilan	80%	20%	0%	0%
Aspek Materi	75%	25%	0%	0%
Aspek Manfaat Menyimak	90%	10%	0%	0%
Aspek Kepahaman Siswa Terhadap Video	90%	10%	0%	0%

Berdasarkan hasil survei kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi "Misi Gabi" (Mitigasi Banjir Berbasis AI) memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran mitigasi bencana. Analisis terhadap empat aspek respons siswa menunjukkan dominasi kategori "Sangat Setuju", yang mengindikasikan bahwa media ini praktis dan efektif digunakan untuk siswa kelas 3 sekolah dasar.

1. Aspek Kepahaman Siswa Terhadap Video memperoleh persentase "Sangat Setuju" sebesar 90%. Hal ini membuktikan bahwa integrasi animasi dari Grok.AI mampu membantu siswa memproses informasi mengenai mitigasi banjir dengan lebih baik. Sesuai dengan teori pembelajaran multimedia oleh (Rapik, 2022), kombinasi visual dan narasi membantu siswa memahami konsep melalui saluran ganda (*dual channel*).
2. Aspek Manfaat Menyimak juga mendapatkan respons "Sangat Setuju" sebesar 90%. Tingginya nilai pada aspek ini menunjukkan bahwa konten audio-visual dalam "Misi Gabi" berhasil menjaga atensi siswa selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) bahwa media pembelajaran yang sistematis dapat meningkatkan perhatian siswa secara efektif.
3. Aspek Tampilan memperoleh persentase "Sangat Setuju" sebesar 80%. Visualisasi yang dirancang melalui Canva memberikan estetika yang relevan bagi siswa kelas 3, sehingga meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi. (Mayasari et al., 2023) menyatakan bahwa penyajian materi yang menarik secara visual merupakan faktor kunci dalam meningkatkan motivasi belajar.
4. Aspek Materi mendapatkan respons "Sangat Setuju" sebesar 75% dan "Setuju" sebesar 25%. Data ini menunjukkan bahwa substansi materi mitigasi banjir dalam media sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Media ini berhasil mentransformasi konsep mitigasi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna.

Secara keseluruhan, media "Misi Gabi" menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Hasil ini mendukung pandangan (Mayasari et al., 2023) bahwa pemanfaatan teknologi yang menggabungkan elemen visual dan interaktif mampu

meningkatkan efektivitas pengajaran secara signifikan. Selain itu, kemudahan pemahaman yang dirasakan siswa selaras dengan penelitian (Wulandari et al., 2023) yang menekankan peran media sebagai alat bantu transfer pengetahuan yang efisien.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi “Misi Gabi” berbasis integrasi Canva dan teknologi kecerdasan buatan Grok.AI dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran mitigasi bencana banjir di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan melalui hasil validasi ahli yang memperoleh kategori sangat layak serta respon positif dari guru dan siswa yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Penggunaan media animasi interaktif ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep mitigasi bencana yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pengalaman belajar siswa melalui visualisasi yang menarik dan interaktif.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan kecerdasan buatan dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi seperti mitigasi bencana. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan teknologi seperti Canva dan AI dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media ini pada skala yang lebih luas serta mengembangkan fitur interaktif yang lebih beragam.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah dasar yang telah memberikan izin serta fasilitas selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan konstruktif selama proses penyusunan penelitian. Selain itu, penulis mengapresiasi partisipasi guru dan siswa yang telah berperan aktif dalam proses uji coba media pembelajaran sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Agustyani, N. T., Fitria, F., Manalu, F., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pembelajaran mitigasi bencana banjir terhadap siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 290–302.
- Bumi, G., Di, S., & Sindangkerta, S. D. N. (2025). 3 1,2,3. 10.
- Dasar, S., Buku, P., Dan, S., & Mitigasi, S. (2025). 2 1 2 3. 10(September).
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(4), 713–721. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/846/833>
- Hendratno, H., Syahidul Haq, M., Istiqfaroh, N., Fakhrudin, A., Enun Kharisma, N. V., Salamah, E. R., & Suprayitno, S. (2025). Building Resilience in Students through Character Education Based on Indigenous Wisdom: An Approach for Conflict Zones. *Educational Process International Journal*, 19(1). <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.19.601>

- Hidayat, L. (2023). Implementasi Kerangka Aksi Mitigasi Bencana Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusif. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i1.7691>
- Lestari. (2024). Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti || 75. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(1), 75–86.
- Istiq'faroh, N. (2022). The profile of students' basic teaching skills through blended learning in microteaching courses during Covid-19 pandemic. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2586–2596.
- Istiqfaroh, N., Hendratno, H., Rukmi, A. S., Damayanti, M. I., Kristanti, A. L. F., & Syaharani, N. F. (2023). Budaya Literasi: Pelatihan Menulis Artikel dan Publikasi Ilmiah bagi Guru di Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 12–23. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i1.263>
- Istiq'faroh, N., Wibowo, A. H., Lestari, W. M., Murni, A. W., & Mahsunah, E. (2022). Strengthening School Literature Movement in Elementary School During the Covid-19 Pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3903–3914. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1132>
- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia terhadap kemampuan literasi numerasi siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3342–3351.
- Maria, O., Samosir, R., Putri, R. A., Adrias, A., & Putri, A. (2025). Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Dalam Pembelajaran Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) e-ISSN: 04(03)*, 1–7.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, & Opan, A. (2023). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi. *Jurnal Tahsinia*, 173–179.
- Munawir dkk. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Mustofa, M., & Handini, O. (2023). Implementasi Tanggap Wilayah dalam Mitigasi Bencana Gunung Api di Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 7(2), 151–154. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i2.60106>
- Nindiawati, D., Subandowo, M., & Rusmawati, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 140–150. <https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p140>
- Nugraha, A. F., Yonanda, D. A., & Azman, M. N. A. (2025). Analysis of the Science Learning Process Using Canva Media on Student Learning Participation in Grade Iv Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 783–789. <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13538>
- Nurhalizah Apriyani, Siti Nur Aprilianti, Tria Nur Erliani Agustin, & Yona Wahyuningsih. (2025). Systematic Literature Review tentang Implementasi Pembelajaran Mitigasi Bencana di Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(4), 77–88. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i4.5514>
- Rahayu, M. S., Utariningsih, W., & Wahyuni, S. (2024). Edukasi Mitigasi Bencana Melalui Sosialisasi Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Auxilium : Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 2(2), 18. <https://doi.org/10.29103/auxilium.v2i2.15989>

- Rahmatyas, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(01), 19–23. <https://doi.org/10.56842/dikmat.v5i01.510>
- Rapik, M. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengolah Media Pembelajaran Daring. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(4), 146–152. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i4.104>
- Raya, P. (2022). *TUNAS*. 23–30.
- Revalina Hidayat, Irma Apriani, Lisa Putri, Ilham Muarif, Melsi Prima Dola, & Masri Yuanda. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3846>
- Setiawan, R., Widiyanah, I., Istiqfaroh, N., Ardelia, V., & Kristanti, A. L. F. (2023). Pelatihan Manajemen Kelas Bagi Guru-Guru di Padang Besar Municipality Thailand. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 77–87. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i1.276>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>