



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDE ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI CERITA TENTANG DAERAHKU SISWA KELAS IV SDN SUKOHARJO KABUPATEN KEDIRI PADA TAHUN AJARAN 2025

Desy Trisiya Acta¹, Ita Kurnia², Nurita Primasatya³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

desyacta@gmail.com¹, Itakurnia@unpkediri.ac.id², nurita.primasatya@unpkdr.ac.id³

ABSTRACT

The use of learning media is considered very important because it can facilitate teachers in delivering material. However, at SDN Sukoharjo, the utilization is still not optimal, which results in low student learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of developing canva animated video media on story material about my area for fourth grade students of SDN Sukoharjo. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 35 fourth grade students of SDN Sukoharjo. Data collection techniques were conducted through interviews, questionnaires, and tests. The data analysis technique used quantitative and descriptive qualitative data analysis. The results of this study indicate that the broad trial obtained a percentage score of 0,86 with a very effective category, and all students scored above KKTP 75. Based on these results, it can be concluded that canva animated video media is very effective in improving student learning outcomes on human digestive system material.

Keywords: learning media, canva animated video

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dinilai sangat penting karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Namun, di SDN Sukoharjo, pemanfaatannya masih kurang optimal, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media video animasi canva pada materi cerita tentang daerahku untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas IV SDN Sukoharjo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari uji coba luas memperoleh skor 0,86 dengan kategori tinggi, dan semua siswa memperoleh nilai di atas KKTP 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi canva sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi canva



PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPAS ialah mata pelajaran yang mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial yang bertujuan supaya siswa dapat menumbuhkan kemampuan dasar dalam kedua pengetahuan tersebut (Rohmatillah & As-sunniyyah, 2024). Tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu menjadikan siswa berperan aktif, menambah rasa ingin tahu, dapat memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta memiliki tujuan untuk mengembangkan pemahaman konsep dan pengetahuan tentang IPAS (Neni Hermita, Dr. Riki Apriyandi Putra, 2023). Dari tujuan pembelajaran IPAS tersebut, salah satu yang terpenting ialah pemahaman konsep. Hal ini karena pemahaman konsep siswa akan mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Apabila pemahaman siswa baik pada mata pelajaran IPS maka kemungkinan hasil belajarnya siswa akan mendapatkan hasil yang baik. Salah satu materi IPAS kelas IV ialah cerita tentang daerahku pada capaian pembelajaran "Mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, dan sejarah di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini" (Marwa et al., 2023).

Pembelajaran berbasis media dapat meningkatkan potensi siswa untuk mengubah cara siswa belajar dalam menggunakan media pembelajaran (Wahyuni & Napitupulu, 2022). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran di kelas. Salah satu contoh media pembelajaran yang menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan video animasi. Video adalah salah satu media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Video dapat menambah dimensi baru terhadap pembelajaran menyimak untuk siswa karena video dapat menyuguhkan gambar bergerak dan suara kepada siswa (Afifah, 2021). Video sebagai media digital yang menunjukkan urutan gambar-gambar, ilusi, dan memberikan fantasi pada gambar yang bergerak. Video dapat diartikan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam satu waktu dengan kecepatan tertentu (Asnawati, & Sutiah, 2023).

Video animasi merupakan inovasi dalam dunia pendidikan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. (Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021) menyatakan bahwa video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar salah satunya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. (Sumiati, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran audio visual memiliki banyak manfaat antaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar. (Sabaniah et al., 2021) menggabungkan media pembelajaran dengan animasi yang di desain secara



menarik dan penuh warna dapat membuat materi pelajaran lebih menarik bagi siswa, serta meningkatkan motivasi belajar di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN Sukoharjo pada Senin 02 Desember 2024 pukul 07.30 WIB, peneliti memperoleh informasi permasalahan yang ada di SDN Sukoharjo tentang penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukoharjo pelajaran IPAS pada materi cerita tentang daerahku mengalami beberapa kendala yaitu media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan media cetak seperti gambar yang diprint, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab singkat dan dilanjutkan dengan penugasan yang ada di buku teks. Dari hasil observasi memperoleh informasi bahwa peserta didik dalam pembelajaran hanya menggunakan media cetak dan buku pegangan guru dan siswa yang membuat peserta didik cenderung tidak aktif saat pembelajaran. Di era saat ini peserta didik rata-rata menggunakan media sosial, hal ini yang menjadi pemicu mereka kurang aktif dalam pembelajaran Media yang dimiliki pihak sekolah hanya satu yang didapatkan dari pemerintah. cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat audio visual.

Sedangkan dari hasil lembar kuesioner yang disebarluaskan peneliti kepada siswa menunjukkan bahwa 16 dari 35 siswa menyukai pembelajaran IPAS tetapi 19 siswa merasa kesulitan dengan mata pelajaran IPAS. Dan dilihat dari hasil nilai ulangan harian 19 siswa mendapatkan nilai dibawah 75 yang artinya belum mencapai nilai KKTP. Dari uraian tersebut perlu adanya pembawaan media pembelajaran IPAS yang tidak monoton dan bisa memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Perlunya fasilitas media pembelajaran untuk memberikan informasi atau pengetahuan serta sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan solusi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku agar peserta didik dapat mengetahui peringgalan-peringgalan sejarah dan kearifan lokal yang ada di sekitar Kediri.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar materi cerita tentang daerahku siswa kelas IV SDN Sukoharjo Kabupaten Kediri. Diharapkan media video animasi berbasis canva yang dikembangkan ini mampu membangkitkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa memahami materi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (Anjarsari et al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukoharjo. Subjek penelitian sebanyak 35 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.



Analisis data kuantitatif dilakukan dengan post test, sementara analisis data kualitatif digunakan untuk menjelaskan temuan dari analisis tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran video animasi berbasis canva diuji cobakan secara terbatas dan luas pada siswa kelas IV sdn Sukoharjo. Uji coba terbatas dilakukan pada 5 siswa, sedangkan uji coba luas dilakukan pada 30 siswa. Dalam kedua uji coba, siswa melakukan pembelajaran dengan media video animasi berbasis canva. Setelah itu siswa mengerjakan post test berbentuk 10 butir pilihan ganda. Perolehan skor dianalisis dengan rumus N Gain.

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

No	Nilai N-Gain	Interpretasi
1	$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
2	$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
3	$0,00 < g < 0,30$	Rendah
4	$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
5	$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	N-Gain Skor
1	A.D.P	1.00
2	D.Y.O	0.50
3	I.T.P	0,80
4	D.K.L	1.00
5	D.F.P	0,75
Maksimal N Gain skor		1,00
Minimal N Gain skor		0,30
Presentase N Gain		0,81

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada 5 siswa kelas IV SDN Sukoharjo mendapatkan rata-rata skor 0,81 dengan kriteria "Tinggi" yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, video animasi berbasis canva materi cerita tentang daerahku untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas dan meningkatkan pemahaman siswa dalam mengerjakan soal-soal dalam skala kecil.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Luas

No	Nama Siswa	N-Gain Skor
1	A.D.S	1.00
2	A.D.P	0.83
3	A.L.H	0.83
4	A.R.C	0.60
5	A.Z.K.P	1.00
6	A.N.K	0.83



7	A.P.M	0.83
8	A.V	1.00
9	A.F.N.E	1.00
10	B.N.A	0.83
11	D.G.C	0.75
12	E.N.A	1.00
13	H.A.S	1.00
14	I.N.R	0.83
15	K.P.A	1.00
16	K.M.P	0.80
17	L.S	0.83
18	M.A.R.H	1.00
19	M.P.S	0.75
20	N.I.K	0.80
21	N.N.F	1.00
22	N.A.P	1.00
23	N.A.W	0.80
24	N.F	0.75
25	R.D.P	0.75
26	R.M	1.00
27	R.P.D	0.60
28	R.A.P	0.80
29	R.S	1.00
30	S.P	0.75
Maksimal N Gain skor		1,00
Minimal N Gain skor		0,30
Presentase N Gain		0,86

Berdasarkan hasil uji coba luas pada 30 siswa kelas IV mendapatkan rata-rata 0,86 dengan kriteria "Tinggi" yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, video animasi berbasis canva materi cerita tentang daerahku untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas dan meningkatkan pemahaman siswa.

Pada uji coba terbatas dilakukan dengan jumlah 5 siswa kelas IV SDN Sukoharjo yang dipilih secara acak. Video animasi berbasis canva dapat dikatakan efektif apabila pada hasil post-test lebih baik dari KKTP. Nilai dari KKTP sebesar 75. Hasilnya menunjukkan bahwa 5 siswa berhasil tuntas dengan rata-rata skor 0,81 dengan kriteria "tinggi". Hal ini menunjukkan



bahwa media pembelajaran video animasi berbasis canva sangat efektif dan dapat diimplementasikan pada uji coba luas. Selanjutnya pada uji coba luas yang dilakukan pada 30 siswa kelas IV untuk mengukur keefektifan video animasi berbasis canva. Hasilnya menunjukkan bahwa 30 siswa mendapatkan skor rata-rata 0,86 dengan kriteria "Tinggi" yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, video animasi berbasis canva materi cerita tentang daerahku untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas dan meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media video animasi berbasis canva berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini karena video animasi berbasis canva menawarkan visual yang menarik, dapat diakses secara online maupun offline, dapat digunakan secara individu atau kelompok, dan materi bisa diulang kembali di rumah jika siswa belum memahami materi belajar secara mandiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media video animasi canva dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada hasil uji N Gain skala terbatas mendapatkan hasil 0,81 yang termasuk kategori "Tinggi" dan hasil N Gain skala luas mendapatkan 0,86 dengan kriteria "Tinggi". Dapat dikatakan bahwa media video animasi berbasis canva efektif untuk digunakan dan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media video animasi canva. Dengan demikian, pengembangan media video animasi canva ini layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku di sekolah dasar.



DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima ' Berbasis. *SEMNASBAWA: Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 181–188.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Neni Hermita, Dr. Riki Apriyandi Putra, M. P. (2023). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. CV BUDI UTAMA. https://www.google.co.id/books/edition/Integrasi_Sistem_Among_denga_n_Pembelajar/H-soEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=cp_ipas_fase_B&pg=PA40&printsec=frontcover
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Rohmatillah, A., & As-sunniyyah, U. A. (2024). *Efektivitas Project Based Learning Terhadap Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pendahuluan Model pembelajaran , merupakan pengalaman belajar , agar mencapai adalah bingkai yang terbentuk dari Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan a.* 07(01), 51–61.
- Sabariah, S., Ramdhan, D. F., & Rohmah, S. K. (2021). Peran Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah Covid - 19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 43–54. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.77>
- Sumiati, S. (2018). Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(02), 145–164. <https://doi.org/10.26618/jtw.v3i02.1599>
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 333–349. <https://www.jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1545#>