

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN SISWA SEKOLAH DASAR

E.A. Putri<sup>1</sup>, F. Yuanta<sup>2</sup>, H. Setiyawan<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Wijaya Kusuma  
Surabaya, Indonesia

e-mail: [ellenaurellia@gmail.com](mailto:ellenaurellia@gmail.com)<sup>1</sup>, [www.friendha@gmail.com](http://www.friendha@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[heri.setiyawan@uwks.ac.id](mailto:heri.setiyawan@uwks.ac.id)<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan kesulitan siswa memahami materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva*, mengetahui kevalidan, dan keefektifan media tersebut bagi siswa kelas III SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respons siswa, dan tes berupa *pretest* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis persentase untuk lembar validasi dan angket respons siswa, serta uji statistik *Bivariate Pearson Product Correlation* untuk *pretest* dan *post-test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil sebesar 97,5%, sementara hasil angket respons siswa mencapai 91,1%. Hasil uji *pretest* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 15,8%. Peningkatan ini diperkuat dengan hasil uji statistik, yang menunjukkan hubungan signifikan antara penggunaan media dan peningkatan pemahaman siswa, dengan nilai  $r$  hitung = 0,992 yang lebih besar daripada  $r$  tabel = 0,515. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* dinyatakan valid dan efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Canva*; Media Pembelajaran; Video Animasi

## Abstract

*This research is motivated by the lack of learning media that attract students' attention and students' difficulties in understanding the material in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. This study aims to develop Canva-based animated video learning media, determine the validity, and effectiveness of the media for grade III students of SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used include validation sheets, student response questionnaires, and tests in the form of pretests and post-tests. Data analysis techniques used include percentage analysis for validation sheets and student response questionnaires, as well as Bivariate Pearson Product Correlation statistical tests for pretests and post-tests with the help of IBM SPSS Statistics 26. Validation by media experts and material experts showed results of 97.5%, while the results of the student response questionnaire reached 91.1%. The results of the pretest and post-test showed an increase in understanding of 15.8%. This increase is reinforced by the results of statistical tests, which show a significant relationship between media use and increased student understanding, with a calculated  $r$  value = 0.992 which is greater than  $r$  table = 0.515. So, it can be concluded that Canva-based animated video learning media is declared valid and effective for use.*

**Keywords:** *Canva*; Learning Media; Animated Video

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu prosedur untuk mengoptimalkan segala potensi individu, yang berupa aspek pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai karakter. Dalam era digital saat ini, perkembangan pesat teknologi pendidikan telah memberikan dampak signifikan terhadap cara pengajaran. Teknologi tidak hanya memperlancar akses terhadap informasi, tetapi juga mengubah metode dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Norpin et al., 2024). Pembelajaran berbasis teknologi memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual, yang sangat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Secara khusus, siswa kelas rendah cenderung belum mampu memvisualisasikan konsep yang rumit, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik.

Kondisi tersebut mendorong pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menarik. Menurut Hartono (2019) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam interaksi antara guru dan siswa untuk mendukung peningkatan proses belajar. Media memiliki peran dalam menyampaikan informasi dan materi ajar secara efisien, memberikan rangsangan baru dalam belajar, serta membantu siswa mengingat apa yang telah dipelajari (Putri et al., 2022). Menurut Saleh & Syahrudin (2023) secara umum, fungsi dan manfaat media pengajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antara pendidik dengan siswa, yang memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung dalam situasi sebaik-baiknya bagi siswa. Penggunaan media yang tepat sangat penting dalam pendidikan, karena dapat memudahkan pemahaman konsep-konsep yang sulit dan mampu menumbuhkan rasa senang dan antusiasme siswa.

Salah satu pelajaran yang sulit divisualisasikan adalah IPAS. Mata pelajaran IPAS sering kali memerlukan pemahaman yang mendalam dan daya imajinasi, sehingga memerlukan media pembelajaran yang bersifat nyata atau visualisasi yang efektif agar siswa dapat lebih mudah mengerti konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang studi yang membahas tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta keterkaitan di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengeksplorasi kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022).

Pada praktiknya, pembelajaran IPAS tentang kenampakan alam dan buatan di sekolah dasar masih sering menemui kendala. Materi cenderung disampaikan secara teoretis dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sebagai contoh, masih banyak sekolah yang menggunakan metode ceramah konvensional, yaitu guru menyampaikan materi menggunakan buku teks IPAS dan siswa mencatat jika diperlukan. Akibatnya, minimnya media visual yang mendukung pembelajaran menyebabkan siswa mudah merasa jenuh. Sebagai contoh, di SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya, rata-rata nilai UTS siswa kelas III mencapai 72,2, yang menunjukkan siswa mengalami keterbatasan dalam memahami materi ini. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang kreatif untuk mendukung siswa memahami materi kenampakan alam dan buatan yang lebih efektif.

Saat ini, banyak sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai, seperti LCD proyektor, yang dapat digunakan oleh pengajar untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik berbasis teknologi dalam materi kenampakan alam dan buatan. Biassari & Putri (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu menyajikan pengalaman belajar yang interaktif dan visual, sehingga menjadikannya lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan kemajuan teknologi, pembuatan media digital kini lebih mudah berkat berbagai platform yang tersedia, seperti *Canva*.

Menurut Wiyanah et al., (2022) *Canva* merupakan platform daring yang menyediakan alat untuk menciptakan berbagai materi edukatif. *Canva*, dengan fitur yang kaya dan kemudahan penggunaan, menyediakan peluang istimewa untuk menghasilkan konten pendidikan yang menarik dan memikat secara visual (Yuanta & Larasati, 2023). Sunarti (2022) menyatakan bahwa *Canva* merupakan *platform* desain visual yang modern dan *up-to-date*, menyediakan banyak *template* yang dapat digunakan. Tanjung & Faiza (2019) penggunaan *Canva* tidak hanya memudahkan guru dalam merancang media, tetapi juga

menghemat waktu dan membantu siswa memahami pelajaran melalui teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik yang sesuai, sehingga meningkatkan fokus dan efektivitas proses pembelajaran. Melalui *Canva*, guru dapat menciptakan video animasi sebagai alat menyampaikan informasi materi pelajaran. Materi disajikan dalam bentuk kartun yang menghibur dan menarik, sehingga cocok untuk siswa SD (Nurafifah, et al., 2022). Video animasi memungkinkan siswa untuk melihat dan mendengar informasi secara langsung, yang diharapkan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi (Melati, et al., 2023). Siswa akan lebih terlibat dan mampu berkonsentrasi mengikuti proses pembelajaran jika tersedia berbagai tayangan video animasi (Irawan, et al., 2023).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hendrina (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* layak dan efektif digunakan. Persentase kelayakan ahli media mencapai nilai 80%, ahli materi 94%, ahli bahasa 90%. Respons guru diperoleh persentase 96,7% dan 87,44% dari respons siswa dengan skor rata-rata 93%, yang tergolong sangat baik. Media ini juga terbukti efektif dengan nilai *post-test* lebih baik dibandingkan nilai *pretest* (74,0 > 67,8). Hasil uji t memperlihatkan  $t_{hitung}$  (9,68) lebih tinggi daripada  $t_{tabel}$  (2,04).

## METODE

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah proses pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk lama (Okpatrioka, 2023). Model yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Keunggulan model ADDIE terletak pada kemampuannya untuk memberikan kesempatan evaluasi dan perbaikan pada setiap tahap, sehingga menghasilkan produk akhir yang berkualitas dan valid.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III B SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya yang terdiri atas 24 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket respons siswa, dan tes. Lembar validasi digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* yang diserahkan kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media akan menilai aspek visual dan teknis dari video pembelajaran. Ahli materi akan mengevaluasi penyajian materi, kebahasaan, serta kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum dalam video animasi. Angket respons siswa berfokus pada aspek daya tarik untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* menumbuhkan daya tarik siswa. Sementara, tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *post-test*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data validitas dan analisis data efektivitas. Analisis data validitas dilakukan untuk mengolah hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta menguji validitas data *pretest* dan *post-test* menggunakan *Bivariate Pearson Product Correlation* dengan bantuan program IBM SPSS *Statistics* 26. Tujuan dari analisis ini adalah membuktikan adanya hubungan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga media pembelajaran dinyatakan valid. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung hasil validasi dari ahli media dan ahli materi (Yuanta & Larasati, 2023):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan

P = Persentase

$\sum x$  = Total skor yang diperoleh responden

$\sum xi$  = Total nilai ideal  
100% = Koefisien konstan

Sementara itu, dalam menjumlahkan setiap kuesioner pada lembar validasi, setiap kriteria dihitung berdasarkan pedoman yang telah ditentukan, seperti yang disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor dan Kriteria Kevalidan

Kategori	Persentase	Tingkat Validitas
A = 4	80% - 100%	Valid/layak
B = 3	60% - 79%	Cukup valid/cukup layak
C = 2	50% - 59%	Kurang valid/kurang layak
D = 1	0% - 49%	Tidak valid/tidak layak

Sumber: (Yuanta dan Larasati, 2023)

Berdasarkan pedoman di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* dianggap valid jika level validitas yang diperoleh memiliki persentase minimal sebesar 60%. Selain itu, analisis efektivitas diterapkan untuk menghitung hasil rekapitulasi jawaban angket respons siswa. Rumus berikut digunakan untuk menemukan hasil angket respons siswa (Yuanta & Larasati, 2023):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan

P = Persentase

$\sum x$  = Total skor yang diperoleh responden

$\sum xi$  = Total nilai ideal

100% = Koefisien konstan

Sementara itu, setiap butir soal angket respons dijumlahkan berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan. Pedoman di bawah ini merupakan modifikasi dari kriteria validitas yang dikemukakan oleh Yuanta & Larasati (2023) dengan penyesuaian pada fokusnya menjadi aspek keefektifan, seperti yang disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Pedoman Penilaian Skor dan Kriteria Keefektifan

Kategori	Persentase	Tingkat Efektivitas
A = 4	80% - 100%	Efektif
B = 3	60% - 79%	Cukup efektif
C = 2	50% - 59%	Kurang efektif
D = 1	0% - 49%	Tidak efektif

Berdasarkan pedoman di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* dikatakan cukup efektif apabila tingkat validitas yang diperoleh memiliki persentase minimal 60%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada langkah ini, peneliti mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva*. Proses pengembangan ini dilakukan dengan mengikuti tahapan model ADDIE, sebagai berikut:

### Analisis

Proses analisis dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pada materi kenampakan alam dan buatan, yang menjadi bagian dari mata pelajaran IPAS siswa kelas III

SD berdasarkan kurikulum merdeka. Peneliti juga mempertimbangkan perkembangan kognitif siswa kelas III, yang cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pembelajaran berbasis visual. Oleh karena itu, media berupa video animasi dipilih sebagai solusi. *Canva* dipilih sebagai platform utama karena menyediakan berbagai fitur desain dan elemen visual yang mendukung pembuatan video animasi. Penelitian dilakukan di SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya karena sekolah ini telah menerapkan kurikulum merdeka yang relevan dengan fokus penelitian dan diketahui siswa di SD tersebut sering kali kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPAS.

### Desain

Dalam tahap desain, peneliti memulai dengan menyusun skenario sebagai kerangka alur untuk penyampaian materi kenampakan alam dan buatan. Skenario dirancang secara runtut dan menarik. Setelah skenario selesai, peneliti mengembangkan *storyboard* sebagai panduan visual. Berikut rincian perencanaan video:

- a. Perencanaan pembukaan  
Pembukaan video menampilkan animasi pemandangan alam untuk memberikan gambaran awal materi. Narasi pengantar menjelaskan materi dengan musik latar yang antusias.
- b. Perencanaan tampilan judul video  
Tampilan judul dirancang agar memikat daya tarik siswa melalui penggunaan animasi teks, warna cerah, dan latar belakang bertema alam dan buatan. Judul disusun agar mencerminkan isi video sekaligus memotivasi siswa untuk menyimak materi.
- c. Perencanaan tampilan pengertian kenampakan  
Pada bagian ini, animasi anak Perempuan menjadi elemen visual utama, dengan Gerakan yang mencakup tangan, mulut, dan mata. Animasi ini dikombinasikan dengan teks sebagai penjelasan tertulis serta narasi, yaitu suara narator yang memberikan penjelasan secara lisan.
- d. Perencanaan tampilan contoh kenampakan  
Bagian ini setiap contoh kenampakan alam ditampilkan secara terpisah dalam setiap tampilan yang berbeda. Narasi pada masing-masing slide menjelaskan definisi dan ciri khas dari setiap contoh kenampakan guna mendukung siswa dalam memahami materi secara lebih baik. Animasi mendukung tampilan visual untuk menggambarkan karakteristik setiap kenampakan.
- e. Perencanaan tampilan penutup  
Bagian akhir video dirancang dengan animasi anak perempuan yang memberikan kesimpulan dengan menyampaikan pesan.

### Pengembangan

Tahap *development* merupakan proses yang mengubah desain atau *storyboard* yang telah dirancang menjadi produk media pembelajaran yang sesungguhnya. Proses pengisian suara melibatkan dua pihak, yaitu peneliti dan seorang rekannya, dengan bantuan alat perekam suara berupa *handphone*. Setelah semua bahan telah terkumpul, elemen-elemen tersebut digabungkan untuk membentuk video.

#### a) Ahli media

Ahli media dalam penelitian ini terdiri atas dua dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yaitu Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd. dan Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd. Tabel 3 berikut menyajikan hasil penilaian dari ahli media:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	X	Xi	%
1.	Ketepatan dalam memilih jenis perangkat lunak untuk pengembangan ( <i>Canva</i> ).	8	8	100%
2.	Kesesuaian dalam memilih media pembelajaran video animasi.	8	8	100%

No.	Indikator	X	Xi	%
3.	Kualitas tampilan gambar yang baik dan menarik.	8	8	100%
4.	Kombinasi warna, latar belakang, gambar, dan animasi yang menarik.	8	8	100%
5.	Ketepatan tata letak gambar.	7	8	87,5%
6.	Pemilihan jenis dan ukuran teks yang sesuai.	8	8	100%
7.	Penggunaan efek transisi yang sesuai.	8	8	100%
8.	Kesesuaian musik dengan suasana pembelajaran.	8	8	100%
9.	Kejelasan suara narator.	7	8	87,5%
10.	Kejelasan narasi.	8	8	100%
	Jumlah	78	80	97,5%

Tabel ini menyajikan hasil validasi media pembelajaran oleh dua ahli media. Setiap indikator menunjukkan skor total yang diperoleh (X), skor maksimal (Xi), dan persentase ketercapaian setiap indikator. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata validasi sebesar 97,5% dari ahli media. Persentase ini kemudian disesuaikan dengan tabel pedoman penilaian skor dan kriteria kevalidan, yang menunjukkan bahwa persentase tersebut berada pada rentang 80% - 100%, yang dikategorikan valid. Berdasarkan kategori tersebut dan setelah melakukan analisis data, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran video animasi valid untuk digunakan.

#### b) Ahli materi

Ahli materi dalam penelitian ini ialah Ananda Laida Rahmadia, S.Pd. selaku guru wali kelas III SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya. Tabel 4 berikut menyajikan hasil penilaian dari ahli materi:

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Penilaian Ahli Materi (X)	Xi	%
1.	Deskripsi materi disampaikan dengan jelas.	4	4	100%
2.	Video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	100%
3.	Keterkaitan antara video pembelajaran dan materi	4	4	100%
4.	Kualitas gambar dan narasi yang baik.	3	4	87,5%
5.	Kejelasan teks.	4	4	100%
6.	Tingkat ketertarikan dalam penyajian gambar bergerak, animasi, dan audio.	4	4	100%
7.	Pembahasan materi menarik perhatian siswa.	4	4	100%
8.	Materi dapat memotivasi minat belajar siswa.	4	4	100%
9.	Bahasa yang dapat dipahami dengan mudah.	4	4	87,5%
10.	Keterkaitan bahasan dengan karakteristik siswa	4	4	100%
	Jumlah	39	40	97,5%

Tabel 4 menampilkan hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan berdasarkan 10 indikator, yang masing-masing diberi skor total perolehan (X) dan dibandingkan dengan skor maksimal (Xi) untuk menentukan persentase ketercapaian setiap indikator. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata validasi sebesar 97,5% dari ahli media. Persentase ini kemudian disesuaikan dengan tabel pedoman penilaian skor dan kriteria kevalidan, yang menunjukkan bahwa persentase tersebut berada pada rentang 80% - 100%, yang dikategorikan valid. Berdasarkan kategori tersebut dan pengolahan data di atas, dapat disimpulkan jika media pembelajaran video animasi valid diterapkan.

### Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran video animasi diimplementasikan dalam uji coba kelas besar. Uji coba dilakukan dengan pemberian soal *pretest* untuk mengukur pemahaman awal siswa. Setelah itu, siswa diminta untuk menyimak video animasi sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, pemberian tugas berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sebagai tugas kelompok. *Post-test* dan pengisian angket dilakukan untuk mengevaluasi media pembelajaran setelah menggunakan media tersebut. Berikut tabel data hasil *pretest* dan *post-test*.

Tabel 5. Data Hasil *Pretest* dan *Post-test*

No.	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>post-test</i>	Selisih
1	Abdullah Rafiful Ihsan	90	100	10
2	Adskhan Fahmi Wicaksana	30	40	10
3	Ainaya Aci Destya	40	60	20
4	Alicia Dwinov	40	70	30
5	Allena Putri Anggraeni	50	90	40
6	Alvin Dzikri	80	100	20
7	An Naura Hayyu Oktavian	70	90	20
8	An Navia Hayyu Oktavian	40	50	10
9	Arga Arkananta Mahardika	70	90	20
10	Aufa Maulana Rozin	20	30	10
11	Aura Deeva	90	90	0
12	Arsyfa Aura	80	90	10
13	Eka Putri Aprilia	60	90	20
14	Farrel Aditya Himawan	40	60	20
15	Farzana Anindita Putri H	80	90	10
16	Ikhsan Maulana	20	30	10
17	Johan Budi Prasetyo	60	90	30
18	Kharisun Muhammad	90	90	0
19	M. Azzam Shaquille Mubarak	90	100	10
20	M.Hafizs	80	100	20
21	Rafael Fairuz Ramadhan	80	90	10
22	Regan Reshi Arfandi	20	30	10
23	Tiga Pietroos	80	100	20
24	Wirastya Pratana Putra	70	90	20
	Jumlah	1.470	1.860	380
	Rata-rata	61,25%	77,5%	15,8%

Tabel 5 merupakan hasil nilai siswa pada *pretest*, yaitu yang dilakukan sebelum penayangan video, dan nilai *posttest* setelah mereka menyaksikan video. Tabel tersebut juga memaparkan selisih nilai antara *pretest* dan *post-test* setiap siswa. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, terdapat peningkatan sebesar 15,8% setelah siswa menyimak video animasi, yang menunjukkan adanya pengaruh positif media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap pemahaman siswa. Pengaruh yang terjadi dapat dibuktikan melalui hasil uji statistik yang dilakukan dengan metode *Bivariate Pearson Product Correlation* yang dianalisis menggunakan program IBM SPSS *Statistics* 26, sebagai berikut:

**Correlations**

		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	.922**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	24	24
Posttest	Pearson Correlation	.922**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	24	24

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 1. Hasil Uji Statistik

Berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh, nilai  $r$  hitung mencapai 0.992, sementara nilai  $r$  tabel adalah 0.515. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel, yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan. Hal ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, tabel berikut menyajikan hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* melalui angket respons siswa:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Jawaban Angket Respons Siswa

No	Aspek/Soal	Jumlah Skor Maksimal ( $\sum Xi$ )	Jumlah Skor ( $\sum X$ )	Persentase
1	Soal 1	96	89	92,7%
2	Soal 2	96	88	91,6%
3	Soal 3	96	85	88,5
4	Soal 4	96	87	90,6%
5	Soal 5	96	90	93,7%
6	Soal 6	96	83	86,4%
7	Soal 7	96	88	91,6%
8	Soal 8	96	84	87,5%
9	Soal 9	96	90	93,7%
10	Soal 10	96	91	94,7%
	Total	960	875	91,1%

Tabel 6 menyajikan ringkasan hasil jawaban angket respons siswa berdasarkan nomor soal. Setiap baris menampilkan jumlah skor maksimal ( $\sum Xi$ ) jumlah skor total yang diperoleh siswa ( $\sum X$ ) dan persentase ketercapaian untuk setiap soal. Berdasarkan data tersebut, diperoleh hasil 91,1%. Hasil ini kemudian disesuaikan dengan tabel pedoman penilaian skor dan kriteria keefektifan, yang menunjukkan bahwa persentase tersebut berada pada rentang 80% - 100%, yang dikategorikan efektif. Berdasarkan kategori tersebut dan setelah melakukan pengolahan data, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran video animasi efektif untuk diterapkan.

### Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi mencakup penilaian tentang kualitas, teks, dan narasi. Aspek ini bertujuan untuk memastikan bahwa elemen-elemen tersebut mampu menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan media agar lebih efektif.

## PENUTUP

Berdasarkan analisis data dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi kenampakan alam dan buatan untuk siswa kelas III SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil pengembangan media ini menunjukkan desain visual yang menarik dengan narasi dan animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, serta mendapatkan hasil validasi yang sangat baik dari para ahli materi dan media dengan skor rata-rata 97,5%. Uji coba produk membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dengan hasil angket respons siswa mencapai 91,1% dan peningkatan nilai *pretest* dan *post-test* sebesar 15,8%. Analisis validitas menggunakan metode Bivariate Pearson Product Correlation menunjukkan korelasi signifikan ( $r$  hitung = 0.992 lebih besar daripada  $r$  tabel = 0.515), yang memperkuat efektivitas media pembelajaran ini. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* terbukti valid dan efektif untuk digunakan.

Berdasarkan temuan penelitian ini, ada beberapa saran yang ditujukan untuk peneliti selanjutnya. Pertama, disarankan agar peneliti mengajak siswa untuk membuat kesepakatan sebelum pembelajaran dimulai, seperti mengurangi waktu istirahat jika siswa kurang disiplin. Tujuan dari saran ini adalah serta melakukan *ice breaking* ketika suasana kelas mulai tidak terkendali. Tujuan dari saran ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi dan kedisiplinan siswa. Kedua, peneliti disarankan untuk membawa pengeras suara pribadi agar kualitas audio tetap jelas dan tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Terakhir, peneliti diharapkan mempersiapkan aspek teknis dengan lebih matang, seperti memastikan kelayakan peralatan dan perangkat lunak, demi menjaga kelancaran dan efektivitas penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4(SEMDIKJAR 4). <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1403>
- Hartono, R. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Binamu* [universitas muhammadiyah makassar]. [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/8705-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/8705-Full_Text.pdf)
- Hendrina, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar* [UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA]. <http://repository.unj.ac.id/50710/1/COVER.pdf>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. In *Merdeka Mengajar*.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Norpin, Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran. *Kolaboratif Sains*, 7(1), 444–448. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i1.4896>
- Nurafifah, Firman, Mirnawati, Fua, J. La, & Yusuf, M. (2022). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal*

- Kependidikan*, 11(2), 57–66. <https://doi.org/10.58230/27454312.139>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Putri, R. S., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Implementasi media pembelajaran berdiferensiasi berbasis TIK pada kurikulum merdeka belajar di SD. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 12(2), 167–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v12i2.2558>
- Saleh, M. S., Syaharuddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara. [https://eprints.unm.ac.id/35658/1/Media Pembelajaran.pdf](https://eprints.unm.ac.id/35658/1/Media%20Pembelajaran.pdf)
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023a). Developing Canva-Based Learning Media on Maps and Class Layout for Third Graders of Elementary School. *Education and Human Development Journal*, 8(2), 66–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i2.5220>
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Peta dan Tata Ruang Kelas untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembangunan*, 8(2).