



Media Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa SD Melalui Cerita Lokal Indonesia

Frisca Deviana Nur Azizah^{1*}, Hendratno²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 2 September 2025

Revisi 14 September 2025

Diterima 24 September 2025

Abstract

This study aims to develop an animated audiovisual learning media based on Canva that incorporates adaptive stories to enhance the storytelling skills of fifth-grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Validation results from media and content experts indicated a high level of validity (88.3% and 90.9%, respectively), while student responses showed a practicality level of 87.6%. Effectiveness testing revealed a significant improvement in learning outcomes, with the average score increasing from 62.41 (pretest) to 86.55 (posttest), and an N-Gain of 0.80 (categorized as high), with a significance value of $p < 0.05$. This media effectively enhanced various aspects of storytelling skills, including content delivery, pronunciation, intonation, expression, and self-confidence. These results strengthen the potential of Canva as an interactive learning tool that is practical and easily implemented in primary education. This research makes a meaningful contribution to the development of technology-based learning that is adaptive to local contexts and responsive to students' needs.

Kata kunci:

media pembelajaran, animasi audio visual, Canva, cerita adaptif, keterampilan bercerita, siswa sekolah dasar.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran animasi audiovisual berbasis Canva yang mengangkat cerita adaptif untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi (88,3% dan 90,9%), sedangkan respon siswa menunjukkan kepraktisan sebesar 87,6%. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar, dengan rata-rata nilai meningkat dari 62,41 (pretest) menjadi 86,55 (posttest), serta N-Gain sebesar 0,80 (kategori tinggi) dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Media ini terbukti mampu meningkatkan berbagai aspek keterampilan bercerita, termasuk penyampaian isi, pelafalan, intonasi, ekspresi, dan kepercayaan diri. Hasil ini memperkuat potensi Canva sebagai media pembelajaran interaktif yang praktis dan mudah diterapkan dalam pendidikan dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap konteks lokal dan kebutuhan peserta didik.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

* Frisca Deviana Nur Azizah
*frisca.21203@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Menurut Sudjana (2019), pendidikan adalah suatu proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan tidak mengenal titik akhir (never ending process). Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga memiliki tanggung jawab penting dalam membentuk karakter peserta didik serta menanamkan nilai-nilai filosofis dan budaya secara holistik (Rachmawan et al., 2021). Kurikulum menjadi bagian esensial dari sistem pendidikan, karena disusun untuk mengarahkan pencapaian tujuan nasional sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam konteks ini, Kurikulum Merdeka dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan potensi peserta didik, sekaligus memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran (Wahyudin et al., 2024).

Pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu strategi yang semakin relevan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media animasi audio visual dinilai mampu menyampaikan materi secara menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman konsep abstrak (Afriyeni, 2024; Yulyianto & Ramdani, 2024). Canva sebagai platform desain grafis sudah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena antarmukanya yang ramah pengguna dan fitur desain yang mendukung pembuatan video animasi edukatif (Sintiawati & Jamhari, 2024). Penelitian terbaru hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran berbasis cerita berhasil menarik minat peserta didik dan membantu mereka lebih memahami materi yang disampaikan (Permatasari & Widagdo, 2025; Sumunik & Widyastono, 2023).

Media pembelajaran berbasis Canva juga dinilai efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, terutama melalui penyajian cerita dengan narasi audio visual (Al Haq et al., 2024). Sebagai layanan desain grafis digital, Canva menyediakan beragam fitur untuk menciptakan desain menarik seperti kartu, presentasi,

brosur, hingga website, dan dapat digunakan langsung secara online tanpa perlu instalasi. Aplikasi ini menghadirkan beragam alat dan menu yang mendukung proses desain, sehingga pengguna dapat menghasilkan karya secara efisien dan kreatif.

Menurut Nurfadhillah et al. (2021), penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu media yang mampu menunjang hal tersebut adalah animasi audio visual, karena dapat menyederhanakan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Setiyaningsih et al. (2023) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media animasi audio visual berpengaruh positif dalam mengembangkan kemampuan bercerita peserta didik. Secara umum, media animasi dalam kegiatan belajar mengajar dinilai efektif karena mampu menyampaikan materi secara menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media bercerita menggunakan Canva seperti E-Boci (Permatasari & Widagdo, 2025) dan dongeng binatang (Setiyaningsih et al., 2023), namun belum banyak yang mengangkat cerita adaptif lokal sebagai sumber materi pembelajaran. Padahal cerita rakyat seperti Malin Kundang memiliki nilai edukatif tinggi dan sesuai dengan konteks budaya peserta didik. Kesenjangan penelitian ini menjadi dasar kebaruan penelitian ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran animasi audio visual berbasis Canva dengan konten cerita adaptif sebagai upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki keterampilan bercerita siswa kelas 5 SD, yang belum banyak dieksplorasi secara empiris (Septiyani & Setiawan, 2023; Purwitasari, 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan di SDN Ngagelrejo 1/396, ditemukan bahwa 15 dari 20 siswa kelas 5 mengalami kesulitan dalam bercerita karena metode yang digunakan masih bersifat tradisional. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya inovasi media pembelajaran yang menarik serta relevan dengan kemajuan teknologi digital. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran animasi audio visual berbasis Canva yang mengusung cerita adaptif bertema budaya Indonesia, yang bertujuan sebagai upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki keterampilan bercerita siswa kelas 5 SD.

Berdasarkan fokus tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana menghasilkan media pembelajaran animasi audio visual berbasis Canva melalui cerita rakyat lokal untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif berbasis Canva dengan konten cerita adaptif lokal sebagai sarana meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan cerita secara runtut, ekspresif, dan komunikatif sesuai karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Research and Development (R&D) berbasis model ADDIE, yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran animasi audiovisual berbasis Canva yang mengangkat cerita adaptif untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V SD. Pada tahap Analysis, dilakukan observasi dan wawancara di SDN Ngagelrejo 1/396 guna mengidentifikasi kebutuhan serta kendala siswa dalam bercerita. Tahap Design mencakup perencanaan media berdasarkan kompetensi dasar, penyusunan materi cerita adaptif, dan pembuatan storyboard menggunakan Canva. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang dipilih secara purposive, terdiri dari 20 siswa sebagai uji coba terbatas. Meskipun hasil uji coba menunjukkan peningkatan yang signifikan, jumlah subjek yang terbatas dan berasal dari satu kelas dalam satu sekolah menjadi keterbatasan penelitian ini, karena hasil temuan belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas tanpa uji lanjutan pada sampel yang lebih beragam dan representatif. Selanjutnya, pada tahap Development, media divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi (90,9%) dan ahli media (88,3%), yang menunjukkan kategori sangat valid. Subjek penelitian adalah siswa kelas V-F yang dipilih secara purposive, terdiri dari 20 siswa sebagai uji coba terbatas. Pada tahap Implementation, media digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan dinilai kepraktisannya melalui angket siswa (87,6%) yang termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media dianalisis melalui hasil pretest dan posttest yang dinilai dari rubrik penilaian keterampilan bercerita, menggunakan skala likert berdasarkan lima indikator utama Yuniati (2014) yaitu: alur, pelafalan, intonasi,

ekspresi, dan keberanian berbicara. Rubrik penilaian ketrampilan bercerita ini telah di validasi oleh dosen PGSD Unesa yang sesuai bidangnya. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 62,41 menjadi 86,55 dengan N-Gain sebesar 0,80 (kategori tinggi) dan signifikansi uji paired sample t-test sebesar $p = 0,000$, yang menandakan peningkatan keterampilan bercerita siswa secara signifikan setelah penggunaan media.

HASIL

1. Hasil Validasi Produk oleh Ahli

Validasi dilakukan oleh dua validator ahli, yaitu Ibu Nanda Veruna Enun Kharisma, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi dan Ibu Zulfin Rachma Mufidah, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh skor 90,9%, dikategorikan “sangat valid”, dengan rekomendasi penambahan konten untuk memperkuat pemahaman konsep sesuai indikator pembelajaran. Sementara itu, validasi ahli media menghasilkan skor 88,3% yang juga termasuk kategori “sangat valid”, dengan masukan untuk merevisi judul menjadi lebih deskriptif dan memperjelas alur cerita dalam video. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media yang dibuat telah mencapai kelayakan isi, desain visual, dan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran.

Tabel 1. Interpretasi Tingkat Kevalidan

Aspek Validasi	Percentase Yang Diperoleh	Interpretasi
Media	88,3%	Sangat Valid
Materi	90,9 %	Sangat Valid

2. Hasil Uji Kepraktisan

Data dapat dikatakan sangat praktis jika PSA berada pada rentang 76%–100%, praktis jika berada pada 50%–75%, cukup praktis jika antara 25%–49%, dan tidak praktis jika PSA kurang dari atau sama dengan 25%. Setelah melalui uji coba terbatas pada 20 peserta didik, tahapan berikutnya dilakukan dengan melaksanakan uji coba produk secara lebih luas melalui implementasi di lapangan Uji coba ini melibatkan 20 peserta didik di kelas V-F SDN Ngagelrejo 1/396. Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil uji coba model pembelajaran Animasi Audio Visual Cerita Adaptif Berbasis Canva kepada peserta didik kelas V-F SDN Ngagelrejo 1/396 Surabaya diketahui jumlah skor yang diperoleh sebanyak 1.757,5 dengan skor maksimum 2000 dari 20 peserta didik dengan persentase yang diperoleh 87,875 % yang berada dalam kategori “sangat praktis”. Siswa menyatakan

bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mempermudah pemahaman materi cerita adaptif yang disampaikan dalam bentuk visual animasi dan narasi audio. Media ini dinilai mampu menumbuhkan motivasi belajar sekaligus mengajak siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran bercerita.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Produk Pada Peserta didik Kelas V-F

Peserta didik	Total Skor	Persentase	Kriteria
20	1.757,5	87,875%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh guru, diperoleh skor total 46 dari skor maksimum 48. Hal ini menunjukkan tingkat ketercapaian sebesar 95,83%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Skor ini mencerminkan penilaian positif dari guru terhadap seluruh aspek yang diukur.

3. Hasil Keefektifan

Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 11 dari 20 siswa (55%) sudah melampaui nilai minimum yang ditetapkan dalam KKM, sedangkan pada posttest, seluruh siswa (100%) berhasil melewati KKM, yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan. Berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan dari peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Persentase ketuntasan meningkat dari 55% pada pretest menjadi 100% pada posttest, menunjukkan bahwa produk pengembangan yang digunakan berhasil membantu peserta didik memahami matei secara menyeluruh. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan uji Paired Sample T-Test. Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut benar-benar berdampak positif terhadap pemahaman siswa. Selain itu, Uji N – Gain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Nilai N – Gain dihitung berdasarkan selisih antara nilai pretest dan posttest yang kemudian dibandingkan dengan potensi peningkatan maksimal yang dapat dicapai. Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,80. Nilai ini termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang tinggi atau signifikan terhadap hasil belajar peserta didik

setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan pemahaman yang sangat baik terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan belajar peserta didik.

4. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menyoroti efektivitas media Canva untuk meningkatkan keterampilan bercerita. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan dibanding penelitian Setyaningsih et al. (2023) yang berfokus pada dongeng binatang untuk siswa kelas II, dan Miliana (2023) yang menyasar anak usia dini di TK. Penelitian ini mengembangkan media dengan konten cerita adaptif lokal untuk siswa kelas V SD, menjadikannya lebih kontekstual dengan karakter dan kebutuhan peserta didik serta relevan dengan kurikulum Merdeka. Integrasi narasi, visual, dan nilai budaya lokal menjadi keunggulan utama yang membedakan produk pengembangan ini dari studi sebelumnya.

PEMBAHASAN

Pengembangan media animasi audio visual berbasis Canva didasari oleh kebutuhan mendasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi bercerita yang membutuhkan pengembangan imajinasi dan pemahaman kosakata kiasan. Pemilihan animasi sebagai media pembelajaran didasarkan pada kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, animasi audio visual dinilai sangat cocok dengan karakteristik peserta didik kelas V-F yang memiliki gaya belajar audio, visual, dan kinestetik.

Tahap awal pengembangan ini dimulai dengan analisis komprehensif yang mencakup kajian terhadap kurikulum, pemetaan karakter siswa, serta identifikasi kebutuhan Kurikulum Fase C menyoroti pentingnya kemampuan berbicara untuk menghibur, meyakinkan, dan menyampaikan gagasan secara logis dan kreatif, yang melibatkan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas. Analisis karakteristik peserta didik kelas V-F SDN Ngagelrejo 1/396 menunjukkan bahwa mereka berasal dari latar belakang suku Jawa dengan ekonomi menengah ke bawah, memiliki gaya belajar visual-kinestetik, serta minat yang tinggi terhadap cerita bergambar dan video animasi.

Menurut Fadlillah et al (2023), analisis kebutuhan peserta didik harus memperhatikan kriteria tertentu dalam menyusun bahan ajar, antara lain keterkaitan antara isi materi dan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai, pemenuhan kebutuhan peserta didik, penyajian yang praktis dan sistematis, refleksi latar belakang dan pengalaman peserta didik, kemudahan penggunaan dan ekonomis, kesesuaian dengan gaya belajar, serta lingkungan penggunaan media yang relevan.

Dewi & Subrata (2022) menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Ketidaktepatan dalam penggunaan media dapat menurunkan emangat belajar siswa. Atas dasar itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media dan metode pembelajaran yang dirancang untuk menjawab kebutuhan peserta didik secara maksimal, dengan harapan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti fokus pada desain yang unik dan menarik, menghasilkan rancangan produk melalui dua tahapan: perencanaan desain produk dan perancangan media pembelajaran. Perencanaan desain produk melibatkan penyusunan storyboard dan flowchart view. Storyboard dibuat untuk presentasi PowerPoint interaktif dan video animasi berjudul “Pilihan Hidup yang Menentukan Takdir,” yang menyajikan dua jalur cerita dengan elemen visual, narasi, dan pesan moral. Flowchart disusun untuk menunjukkan alur navigasi media. Selanjutnya, perancangan media dilakukan menggunakan Microsoft PowerPoint untuk menciptakan media animasi audio visual adaptif berbasis Canva yang menarik dan interaktif. Media ini dirancang untuk mendukung keterampilan bercerita peserta didik kelas V dengan pendekatan visual-audio, mencakup halaman pembuka, menu, backsound, scene materi, dan kuis, guna membantu peserta didik memahami nilai serta membentuk sikap sadar dan bertanggung jawab.

Tahap pengembangan merupakan fase krusial yang berfokus pada uji kelayakan media pembelajaran yang sudah dirancang. Proses ini melibatkan validasi oleh ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media mengevaluasi aspek teknis, tampilan, dan desain visual, sementara ahli materi menilai isi konten untuk memastikan ketepatan, ingkat relevansi terhadap kompetensi yang ditargetkan dalam pembelajaran, dan relevansi dengan karakteristik peserta didik. Masukan dari para validator ini menjadi dasar untuk melakukan revisi dan perbaikan pada media yang dikembangkan.

Setelah penyempurnaan media, proses implementasi dilaksanakan bersama peserta didik dan guru untuk mengukur kepraktisan media. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana media dapat berfungsi secara optimal dalam pembelajaran dan apakah masih diperlukan penyempurnaan. Dengan melalui tahapan ini, diharapkan media animasi audio visual cerita adaptif yang dikembangkan diharapkan mampu untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih berkualitas di lingkungan kelas.

Berdasarkan hasil uji implementasi lapangan yang dilakukan pada kelas V-F dengan melibatkan 20 peserta didik, media pembelajaran ini terbukti memiliki tingkat kepraktisan dan efektivitas yang sangat tinggi. Hasil penilaian menunjukkan total skor sebesar 1.757,5 dengan persentase 87,875%, yang dikategorikan sebagai "sangat praktis." Meskipun validasi awal telah menyatakan bahwa media ini berada dalam kategori "sangat valid," fokus utama pada tahap implementasi di lapangan adalah menilai kepraktisan serta tanggapan peserta didik. Persentase tersebut mencerminkan bahwa media ini tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga mampu menjaga kualitas serta efektivitas penggunaannya. Tanggapan positif dari peserta didik menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian, meningkatkan antusiasme belajar, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep cerita melalui penyajian animasi dan audio yang interaktif.

Angket respons guru juga menunjukkan hasil yang optimal, dengan persentase ketercapaian sebesar 95,83% dari skor maksimum. Guru menilai media ini sangat layak digunakan, sesuai tujuan pembelajaran, mudah digunakan, menarik, dan efektif dalam membantu pemahaman materi. Materi tersusun sistematis, animasi dan audio menarik, serta kemudahan akses menjadikan media ini praktis diterapkan di kelas. Secara keseluruhan, angket kepraktisan menunjukkan bahwa penggunaan media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, mendukung peserta didik dalam menangkap materi secara efektif, menyesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar yang beragam, dan mudah diterapkan oleh pendidik di kelas.

Efektivitas media animasi audio visual berbasis Canva tidak hanya terbukti dalam kepraktisan, tetapi juga pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui analisis data pretest dan posttest dari 20 peserta didik kelas V-F SDN Ngagelrejo 1/396. Pada tahap pretest, hanya 11 peserta didik (55%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, temuan ini mengindikasikan bahwa banyak

peserta didik belum sepenuhnya mampu menguasai materi secara optimal. Namun, setelah implementasi pembelajaran menggunakan media Animasi Audio Visual berbasis Canva yang dikombinasikan dengan media PowerPoint Interaktif, hasil posttest menunjukkan bahwa seluruh peserta didik (100%) berhasil mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan signifikan dari 55% menjadi 100% ini merupakan bukti nyata efektivitas metode dan media pembelajaran yang diterapkan.

Analisis uji statistik menggunakan Paired Sample T-Test memperkuat temuan ini, dengan nilai signifikansi 0,000 (jauh lebih kecil dari 0,05). Ini menegaskan bahwa perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest bukanlah kebetulan, melainkan hasil langsung dari perlakuan pembelajaran yang diberikan. Nilai t-hitung sebesar -84,957 menunjukkan dampak positif yang sangat besar dari media animasi audio visual berbasis Canva terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut, analisis nilai N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,80, yang termasuk dalam kategori tinggi. Ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan dan optimal. Nilai N-Gain yang tinggi ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan media animasi audio visual mampu memfasilitasi peningkatan kualitas belajar yang bukan sekadar menunjukkan hasil signifikan dari sisi statistik, tetapi juga terbukti bermanfaat secara nyata dalam kegiatan belajar mengajar mengajar.

Selain peningkatan hasil penilaian ketrampilan bercerita, siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan keberanian dalam mengekspresikan cerita. Hal ini terlihat dari meningkatnya ekspresi wajah, keberanian tampil di depan kelas, dan inisiatif untuk menjawab pertanyaan. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan beberapa aspek penting dari media dan metode pembelajaran yang digunakan. Pertama, media animasi audio visual berbasis Canva menyajikan materi dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif, serta mudah dipahami dan dicerna oleh peserta didik, sehingga mampu mendorong semangat belajar dan mendukung kebutuhan peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar visual maupun auditori. Selain itu, penggunaan media PowerPoint Interaktif juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merenungkan serta menyerap nilai dan konsep yang diajarkan, sehingga proses belajar

terasa lebih mendalam dan bermakna ketiga, kombinasi media interaktif dan teknik pembelajaran ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik, yang pada akhirnya meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi.

Secara keseluruhan, hasil analisis mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi audio visual berbasis Canva dengan pendekatan media PowerPoint Interaktif tidak hanya memenuhi kriteria ketuntasan belajar, selain itu, pendekatan serta media pembelajaran ini terbukti terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaannya sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran ke depan, khususnya untuk materi yang memerlukan pemahaman konsep kompleks dan interaksi visual-audio yang tinggi.

Dalam proses penerapan media animasi berbasis cerita adaptif di kelas, peneliti menemukan beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah terbatasnya sarana dan prasarana, seperti tidak tersedianya perangkat proyektor atau speaker di seluruh ruang kelas, serta ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil untuk mengakses video animasi berbasis Canva. Selain itu, beberapa guru masih belum terbiasa menggunakan aplikasi desain seperti Canva, sehingga dibutuhkan pelatihan tambahan untuk memaksimalkan penggunaan media ini dalam jangka panjang.

Temuan ini konsisten dengan sejumlah hasil penelitian terdahulu yang menegaskan efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu contohnya dapat dilihat pada studi yang dilakukan oleh Setyaningsih et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi audio-visual bertema dongeng binatang yang dikembangkan melalui platform Canva secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual yang menarik dan interaktif tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga dapat memperkuat kemampuan komunikasi peserta didik, dan Miliana (2023) melaporkan peningkatan signifikan hasil belajar anak usia dini melalui video pembelajaran bercerita berbasis Canva. Sujana & Marlina (2023) menemukan metode bercerita dengan media Canva lebih efektif daripada metode konvensional, dan Afrilia & Sukartiningsih (2024) berhasil meningkatkan keterampilan membaca dongeng dengan buku cerita bergambar berbasis Canva.

Pada tahap evaluasi akhir, dilakukan peninjauan dan penyempurnaan produk terhadap hasil evaluasi yang diperoleh melalui respon peserta didik sepanjang proses implementasi. Masukan utama adalah permintaan agar karakter dan elemen visual dalam animasi lebih menarik dan variatif, serta harapan agar media pembelajaran berbasis Canva dapat lebih sering digunakan di sekolah. Media ini terbukti meningkatkan fokus, motivasi, dan ketertarikan peserta didik, mendorong terciptanya pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar.

Meskipun menunjukkan hasil positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan sampel penelitian yang hanya melibatkan 20 peserta didik dari satu kelas menyebabkan hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, meskipun efektif, media animasi audio visual berbasis Canva memiliki keterbatasan seperti ketergantungan pada internet, durasi animasi yang pendek, dan kurangnya fitur interaktivitas tingkat tinggi. Kebutuhan pelatihan bagi guru dan ketersediaan infrastruktur pendukung juga menjadi tantangan dalam implementasi skala luas. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya perlu mempertimbangkan peningkatan fitur dan uji coba di lingkungan yang lebih beragam.

SIMPULAN

Penelitian ini mendukung hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa media animasi audio visual efektif dalam meningkatkan keterampilan bercerita. Namun, pengembangan media berbasis Canva dengan cerita adaptif lokal menjadi keunggulan tersendiri karena lebih sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, keterbatasan masih ditemukan, terutama pada jangkauan penerapan yang masih terbatas dan belum banyaknya variasi cerita yang digunakan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor validasi 88,3% (ahli media) dan 90,9% (ahli materi), serta tingkat kepraktisan 87,6% menurut peserta didik. Peningkatan skor dari 62,41 menjadi 86,55 dan N-Gain 0,80 (kategori tinggi), disertai signifikansi 0,000, membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V SD.

Media ini memberikan kontribusi pada teori pembelajaran konstruktivistik serta praktik mengajar yang lebih aktif dan bermakna. Siswa menjadi lebih percaya diri,

ekspresif, dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sementara guru terbantu oleh fitur Canva yang mudah digunakan tanpa keterampilan desain tingkat tinggi.

Namun, pelaksanaan di lapangan masih menghadapi kendala seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, serta fitur Canva yang masih terbatas dibandingkan software animasi profesional. Hal ini perlu diperhatikan dalam pengembangan berikutnya.

Untuk itu, penelitian lanjutan disarankan agar mencakup lebih banyak sekolah, variasi cerita yang lebih luas, serta eksplorasi platform animasi lain yang lebih kompleks. Pelatihan guru dalam penggunaan media digital juga penting agar manfaat media ini bisa dirasakan secara lebih luas dan maksimal.

REFERENSI

- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <Https://Doi.Org/10.62872/Mp5y5475>
- Afrilia, N. M., & Sukartiningsih, W. (2024). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 418–432.
- Ana, K. N. (2024). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali.
- 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>
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326. <Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V7i3.749>
- Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>
- Hendratno, R. B. dan. (2020). Pengembangan Media Gambar Berseri Display Kelas untuk Keterampilan Menulis Cerita Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Penelitian Pendidikan Guru*, 08(01), 1–21.
- Ismawardah, R. R. (2021). *Keterampilan Bercerita Peserta didik Sekolah Dasar*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nugrahaeni, N., Riyanto, Y., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306–320. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2457>
- Nugrahaeni, N., Riyanto, Y., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306–320. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2457>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- P, M. (2018). *Telaah Kelayakan Isi Dan Bahasa Dalam Buku Bahasa Indonesia Untuk Peserta Didik Smp/Mts Kelas Vii Edisi Kurikulum 2013 Revisi Terbitan Yudhistira*. Universitas Negeri Semarang.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. In Kemendikbud.
- Wahyuni, E., Patryana, N., & Ani, M. (2024). Pemanfaatan Aktivitas Mendongeng Sebagai Motivasi Keterampilan Berbicara Peserta didik Sekolah Dasar Holy Faithful Obedient. *JUPENSAL*, 1(2), 271–279.
- Wiyanto, T., Samani, M., & Sugiyono, S. (2017). The developing teaching practice model as an effort to improve the quality of mechanical engineering vocational school teachers. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(3), 349-363.
- Yunitasari, K. M. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Peserta didik Kelas IV SD di Kecamatan Tambaksari Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1572–1581. <https://www.neliti.com/publications/254674/pengaruh-penggunaan-media-video-terhadap-keterampilan-menceritakan-kembali-peserta-didik>