



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya di Sekolah Dasar

Siti Nur Farida^{1*}, Ganes Gunansyah²

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

*siti.22185@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 02-01-2026 Accepted: 20-03-2026 Published: 30-03-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi canva yang valid, praktis dan efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi Indonesiaku kaya budaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan cakupan yang luas serta kurangnya penggunaan media yang inovatif dan menyenangkan karena masih di dominasi buku teks dan metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan menyenangkan salah satunya melalui pengembangan media video animasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Instrument yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respon dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan sangat valid dengan presentase validasi ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 76%. Adapun hasil kepraktisan yang diperoleh dari skor respon guru sebesar 90% dan siswa sebesar 89%. Selain itu, media juga terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dibuktikan dengan nilai N-Gain sebesar 59% (kategori sedang). Hal ini membuktikan bahwa media video animasi yang telah dikembangkan memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran, Video animasi, Canva, Budaya, Hasil belajar

ABSTRACT

This research aims to develop a valid, practical, and effective animated video using the Canva application to improve the learning outcomes of fourth-grade elementary school students on the topic "My Indonesia is Rich in Culture." This research is motivated by students' limited understanding of broad learning materials and the limited use of innovative, fun media, as learning is still dominated by textbooks and lecture methods. Therefore, interesting and fun media is needed, one of which is through the development of animated video media. The type of research used is Research and Development (R&D), using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The instruments used include validation sheets, response questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the animated video media was deemed highly valid, with validation percentages from material experts of 94% and from media experts of 76%. The practicality results obtained from teacher response scores were 90%, and students were 89%. In addition, the media was also proven to be quite effective in improving learning outcomes. Evidenced by the N-Gain value of 59% (medium category). This proves that the animated video media that has been developed contributes to improving student learning outcomes..

Keywords: Learning media, Animated video, Canva, Culture, Learning outcomes

Pengutipan APA:

Farida, N.S., & Gunansyah, G. (2026). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(3).



PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terarah dalam menciptakan kondisi belajar yang menghadirkan ruang belajar aktif, di mana setiap siswa terlibat dalam pengembangan potensi diri. Pendidikan bertujuan untuk membentuk seseorang yang memiliki kepribadian, kecerdasan, kemampuan mengendalikan diri, berakhlak serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan (Amalia, 2022). Selain itu, pendidikan juga merupakan proses belajar yang membantu seseorang untuk semakin berkembang dalam berpikir secara kritis. Pendidikan memberikan dampak yang cukup besar terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di berbagai bidang. Perkembangan teknologi khususnya pendidikan Indonesia dapat dilihat dari meningkatnya penggunaan perangkat digital dan platform *e-learning* yang ada (Harahap & Napitupulu, 2023)

Pendidikan memberikan dampak yang cukup besar terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di berbagai bidang. Perkembangan teknologi juga berdampak pada peran guru. Adanya peran tersebut sangat penting dikarenakan membantu dalam proses pembelajaran, terutama dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menarik, efektif, dan kreatif (Nasuha & Kunci, 2025). Selain itu, guru diharapkan menjadi fasilitator yang memahami alat dan aplikasi yang bisa digunakan untuk mempermudah persiapan, proses mengajar, dan pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan aplikasi berbasis canva untuk membuat sumber belajar dengan cara yang inovatif dan praktis (Lestari et al., 2024).

Canva juga didefinisikan sebagai salah satu dari berbagai alat yang tersedia bagi pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran. Di bidang pendidikan canva sudah banyak digunakan dalam membuat power point, makalah, proposal, poster pendidikan, brosur sekolah, editing video pembelajaran dan sebagainya (Afina, 2023). Keunggulan utama dari aplikasi canva yaitu semua hasil project yang telah dibuat dapat diakses kapanpun karena data tersimpan di akun masing-masing. Selain itu, aplikasi canva mudah digunakan karena adanya templet desain grafis yang fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Fitur animasi memadai seperti adanya transisi efek ataupun tempat upload elemen tambahan didukung font warna beraneka ragam dan mendukung berbagai format sehingga mudah untuk mengunduh hasil (Hibadinillah, 2022). Di sisi lain, aplikasi canva memiliki potensi besar sebagai platform pembuatan video animasi yang mudah digunakan, mudah diakses, dan menawarkan berbagai fitur kreatif yang mendukung kebutuhan pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan canva sebagai media animasi dalam pembelajaran budaya masih belum banyak dikembangkan dalam penelitian khususnya dalam membahas kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa (Romadhoni, 2024). Beragamnya *tools* di canva bisa dimanfaatkan untuk membuat konten media sosial seperti merancang berbagai rencana yang diperlukan, seperti membuat banner, autentikasi, infografis,

layout video, presentasi dan banyak format template lainnya yang tersedia di dalam aplikasi canva (Azqiyya et al., 2023).

Berdasarkan perolehan informasi dari kegiatan wawancara pada tanggal 20 April 2025 dengan guru kelas IV SDN Dukuhmojo 1, Kabupaten Jombang tentang pembelajaran IPAS diketahui bahwa guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS dan guru sering menggunakan metode ceramah dan diskusi. Adapun alasan guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada adalah guru kekurangan waktu dalam membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran baru dikarenakan waktu dalam pembelajaran yang terbatas dengan banyaknya cakupan materi yang belum dituntaskan. Adanya keterbatasan waktu membuat guru terpaksa menggunakan media yang sederhana seperti power point, maupun buku ajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan abstrak terutama pada keragaman budaya Indonesia yang mencakup jenis-jenis budaya. Media pembelajaran yang tidak menarik dan tidak interaktif membuat siswa kesulitan memahami materi pelajaran, terutama pada tema Indonesiaku Kaya Budaya. Akibatnya, siswa merasa lelah dan kurang tertarik belajar karena materi yang disampaikan masih belum dipahami siswa karena mata pelajaran masih bersifat abstrak dan juga monoton.

Di samping itu kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya budaya Indonesia sangat perlu diperhatikan akibat terpengaruh oleh budaya asing yang banyak dipromosikan melalui media sosial dan televisi. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang menyadari pentingnya pelestarian budaya untuk generasi masa depan. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa diperoleh bahwa mereka lebih mengenal budaya negara lain karena pengaruh adanya genre musik populer Korea selatan dengan girl group Baby Monster, Blackpink, NCT, EXO, BTS dan grup idol lain sehingga muncul adanya keingintahuan mengenai budaya luar negeri. Misalnya, siswa lebih memahami adat-adat ataupun tradisi yang ada di Korea Selatan. Adanya hal tersebut, dikhawatirkan siswa lebih memahami budaya luar dibandingkan budaya Indonesia sendiri. Selain itu, hasil belajar siswa dalam materi Indonesiaku kaya budaya masih rendah. Hal tersebut bisa terjadi baik karena metode pembelajaran yang digunakan guru belum bisa memberikan penjelasan yang mudah dipahami secara visual, sehingga siswa kesulitan memahami konsep yang diajarkan ataupun adanya akibat pengaruh budaya luar. Materi hanya disampaikan dengan metode ceramah atau membaca buku teks, banyak siswa merasa kesulitan membayangkan atau memvisualisasikan isi materi tersebut. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep kurang baik, daya ingat menurun, dan hasil belajar belum mencapai target.

Pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dasar siswa baik pengetahuan, keterampilan dan sikap (Andrasari, 2022). Namun dalam praktiknya masih banyak kendala atau permasalahan seperti yang telah diuraikan seperti media pembelajaran yang kurang efektif, rendahnya keterlibatan siswa, metode pembelajaran yang kurang variatif dan pengaruh adanya grup idol luar negeri. Hal tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman yang mengakibatkan hasil

belajar siswa yang rendah. Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran khususnya media video animasi menjadi salah satu alternative yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adanya media video animasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan dan juga memperjelas pemahaman siswa mengenai materi yang ada (Rhani, 2020). Media video animasi juga memungkinkan materi divisualisasikan secara nyata melalui gambar bergerak, ilustrasi, dan alur cerita yang terstruktur.

Media video animasi dinilai mampu membantu memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, adanya penerapan model pembelajaran berbasis permainan juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Terdapat beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa sekolah dasar, namun dalam implementasinya masih perlu dikembangkan sesuai karakteristik siswa masing-masing (Katolik & Thomas, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah; (1) Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang dikembangkan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV Sekolah Dasar, (2) Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV Sekolah Dasar, dan (3) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media video animasi yang valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran materi “Indonesiaku kaya budaya”. Kontribusi penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat menjadi referensi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian pengembangan media video animasi berbasis Canva tentang materi Indonesiaku Kaya Budaya menggunakan jenis penelitian Research and Development (RnD), yaitu metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk (Arikunto, 2021). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Dukuhmojo 1 dengan jumlah siswa 16 siswa. Dalam penelitian menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena urutan langkah-langkahnya terstruktur secara jelas, mudah dipahami dan dapat diterapkan. Tahap *analyze* merupakan tahap pertama yang dilakukan untuk menganalisis masalah dan kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan juga analisis materi. Tahap *design* dengan merancang ide dan isi produk dalam bentuk storyboard sehingga didapatkan hasil desain yang jelas dan terstruktur. Tahap *development* digunakan untuk merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat pada tahap

sebelumnya yakni membuat dan menghasilkan sebuah video animasi berbasis canva. Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan produk setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap terakhir *evaluation* dilakukan untuk melihat dan mengetahui keberhasilan penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial di kelas IV.

Selain itu juga mengukur keefektifan pengembangan produk media video animasi yang telah dibuat. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi, lembar angket respon guru dan siswa dan lembar tes. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi materi dan media untuk mengukur tingkat kevalidan media, angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan dan lembar tes pretest dan posttest digunakan untuk mengukur keefektifan media. Analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk melihat tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Terdapat uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, kemudian uji *t* (*paired sample t-test*) digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar, uji N-Gain untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dan *effect size* untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media video animasi. Kriteria keberhasilan ditentukan oleh ketuntasan belajar minimal berada pada kategori baik KKM >75, hasil N-Gain kategori sedang, terdapat perbedaan pada uji *t*, dan media memiliki *effect size* sedang.

HASIL

Pengembangan media video animasi berbasis canva dikembangkan terbagi menjadi tiga bagian yakni hasil kevalidan, hasil kepraktisan dan hasil keefektifan.

Kevalidan media video animasi berbasis canva

Kevalidan media video animasi mengacu pada hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berdasarkan perhitungan, validasi oleh ahli materi memperoleh jumlah skor 47 dengan presentase sebesar 94% dari total keseluruhan 50 sehingga dapat dikategorikan “sangat valid”. Hal ini didasarkan pada penilaian materi aspek isi video animasi yang memuat materi yang sesuai dengan siswa tingkat sekolah dasar. Materi juga berisi tiga topik yang dimana isi dalam video animasi telah disebutkan secara detail. Selain itu, video juga memuat tujuan pembelajaran serta tidak terlalu banyak teks. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, dilanjutkan dengan melakukan validasi materi. Validasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan media khususnya pada materi yang telah dikembangkan.

Berdasarkan perhitungan tersebut, validasi oleh ahli media memperoleh presentase kevalidan sebesar 76% dan dapat dikatakan “valid”. Dari data yang telah dilakukan yakni validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa hasil uji validasi layak dan telah memenuhi kategori valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada media video animasi yang telah memenuhi standar baik segi desain yang menarik, kejelasan penyajian materi serta kesesuaian dengan

karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian media video animasi ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan sedikit revisi.

Kepraktisan media video animasi berbasis canva

Kepraktisan media video animasi berbasis canva dapat dilihat dari hasil lembar angket respon siswa dan guru. Lembar angket respon ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media video animasi yang telah di implementasikan. Berikut presentase perhitungan, hasil angket respon siswa memperoleh jumlah skor 143 dengan presentase sebesar 89% dari total keseluruhan 160. Berdasarkan interpretasi kepraktisan presentase sebesar 89% dapat dikatakan sangat praktis dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video animasi layak dan mudah digunakan oleh peserta didik. Selain itu, terlihat dari mudahnya siswa dalam mengakses media video animasi. Pada saat pembelajaran siswa juga tampak antusias dikarenakan setiap video yang menampilkan permainan sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Selain itu, terdapat lembar angket respon guru. Lembar anget ini untuk mengetahui kelayakan media video animasi. Berikut presentase perhitungan, hasil angket respon guru memperoleh jumlah skor 45 dengan presentase sebesar 90% dari total keseluruhan 50. Berdasarkan interpretasi kepraktisan presentase sebesar 90% dapat dikatakan sangat praktis dalam proses pembelajaran. Hal ini didasari dari guru yang tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media, sementara siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Keefektifan media video animasi berbasis canva

Aspek keefektifan media video animasi didasarkan pada nilai pretest dan posttest yang dilaksanakan sebelum dan sesudah uji coba media. Nilai tersebut akan diolah lalu diukur menggunakan perhitungan N-Gain dan paired sample T-Test. Berikut merupakan data pretest dan posttest yang telah dilakukan peneliti:

Tabel 1. Nilai pretest dan posttest siswa

Inisial Nama	Nilai Pretest	Nilai posttest	N-Gain	Kriteria
AAA	56	93	0.84	Tinggi
ADPD	70	86	0.53	Sedang
AHA	78	93	0.68	Sedang
BA	82	86	0.22	Rendah
DRA	60	79	0.48	Sedang
FNI	70	86	0.53	Sedang
JAP	91	93	0.22	Rendah
KS	76	93	0.71	Tinggi
MERA	60	92	0.80	Tinggi
MAA	41	74	0.56	Sedang
MRA	81	86	0.26	Rendah
NHS	38	76	0.61	Sedang
PC	46	86	0.74	Tinggi
RRA	70	93	0.77	Tinggi
SAIN	58	90	0.76	Tinggi

TRAW	42	85	0.74	Tinggi
	Rata-rata		0.59	Sedang

Untuk menentukan keefektifan media video animasi, dilakukan analisis data pretest dan posttest menggunakan analisis ketuntasan belajar siswa, Uji-t dan analisis normalized gain. Sebelum menganalisis data, perlu dilakukannya uji normalitas untuk melihat apakah atau berdistribusi normal ataukah tidak

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.152	16	.200 [*]	.953	16	.530
posttest	.190	16	.126	.849	16	.013

^{*}. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas nilai signifikansi pretest sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,126. Karena kedua nilai tersebut melebihi 0,05 dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung ketuntasan siswa dan uji statistic parametrik yaitu *paired sample t-test* dan *normalized n-gain*.

a. Analisis kriteria ketuntasan belajar siswa

Analisis kriteria ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest.

Berikut rumus perhitungan ketuntasan siswa berdasarkan hasil pretest,

$$\begin{aligned} \text{Presentase (100\%)} &= \frac{\text{jumlah siswa mendapat nilai} \leq 75}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% \\ &= \frac{11}{16} \times 100\% \\ &= 68,75\% \end{aligned}$$

Langkah berikutnya yaitu data hasil posttest juga di analisis menggunakan rumus perhitungan ketuntasan belajar. Berikut rumus perhitungan siswa berdasarkan hasil posttest,

$$\begin{aligned} \text{Presentase (100\%)} &= \frac{\text{jumlah siswa mendapat} \geq 75}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% \\ &= \frac{15}{16} \times 100\% \\ &= 93,75\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ketuntasan belajar nilai posttest menunjukkan presentase sebesar 93,75% sehingga dapat dikategorikan tinggi. Apabila dijumlahkan antara pretest dan posttest dalam ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media video animasi diperoleh hasil 81,25% sehingga masuk kategori tinggi sehingga dapat dikatakan tuntas. Sebagian besar siswa mampu mencapai nilai di atas KKM.

b. Analisis Uji T

Analisis uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara nilai posttest dan pretest saat dilakukan implementasi uji coba media video animasi. Hasil uji-t pada penelitian ini dihitung menggunakan SPSS. Berikut hasil Uji-t yang telah dilakukan,

Paired Samples Test									
Pair 1		Paired Differences				t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			One-Sided p	Two-Sided p
1	pretest - posttest	-23.250	13.444	3.361	-30.414 -16.086	-6.918	15	<.001	<.001

Gambar 2. Hasil Uji T

Berdasarkan gambar diketahui bahwa hasil perhitungan antara pretest dan posttest menunjukkan signifikansi (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan analisis paired sample t-test, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi berbasis canva pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

c. Analisis Normalized Gain (N-Gain)

Setelah dilakukan uji-t maka langkah selanjutnya yakni perhitungan perolehan skor pretest dan posttest menggunakan analisis normalized gain (N-Gain). Perhitungan pada analisis ini menggunakan SPSS. Berikut hasil perhitungan N-Gain menggunakan SPSS,

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
→ Ngain_Skor	16	.22	.84	.5915	.20564
Ngain_Percent	16	22.22	84.09	59.1453	20.56397
Valid N (listwise)	16				

Gambar 3. Hasil N-Gain

Dari data hasil perhitungan di atas, diperoleh data kuantitatif rata-rata N-Gain sebesar 0,5915 berdasarkan hasil analisis skor perolehan terhadap table jenjang kriteria N-gain, menunjukkan peningkatan belajar siswa pada presentase 56-75% dengan kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis canva pada materi Indonesiaku Kaya Budaya berdasarkan perhitungan pretest dan posttest melalui N-Gain menunjukkan peningkatan belajar siswa yang cukup efektif.

d. Effect size

Uji *effect size* dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh pengembangan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Perhitungan pada analisis ini menggunakan SPSS. Uji effect size menggunakan rumus cohen'sd dengan intepretasi kecil, sedang, besar dan sangat besar. Berikut perhitungan *effect size* menggunakan aplikasi spss,

Pair 1	posttest - pretest	Cohen's d	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
			13.444	1.729	.933	2.503
		Hedges' correction	14.166	1.641	.886	2.375

a. The denominator used in estimating the effect sizes.
Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.
Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Gambar 4. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan diperoleh sebesar 1,729 dengan effect size $D > 0,8$ sehingga masuk kategori sangat besar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis canva memiliki efek besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Indonesiaku Kaya Budaya secara efektif. Pada uji coba lapangan, keefektifan ini juga terlihat dari perubahan perilaku siswa selama pembelajaran. Siswa tampak aktif bertanya dan mengikuti materi pembelajaran yang ada. Siswa lebih mudah memahami materi dengan penyajian yang visual dan variatif. Selain itu, siswa mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hasil analisis statistik yang didukung oleh temuan di lapangan menunjukkan bahwa media video animasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Media video animasi berbasis canva merupakan sebuah media pembelajaran digital yang memuat materi keberagaman Indonesia kelas 4 sekolah dasar. Pengembangan media ini didasari dengan permasalahan peneliti yakni berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Nia, khususnya di mata pelajaran IPAS mengenai permasalahan-permasalahan yang ada di kelas. Permasalahan tersebut yakni rendahnya minat belajar serta kurang maksimalnya dalam penggunaan media pembelajaran dikarenakan cakupan materi dalam mata pelajaran tersebut cukup luas. Permasalahan lainnya seperti kurang semangatnya siswa dalam pembelajaran IPAS setelah dilakukan hasil observasi dengan beberapa siswa (Pokhrel, 2024). Cakupan mata pelajaran yang luas membuat siswa mengalami kendala dalam memahami materi yang telah diajarkan. Materi Indonesiaku kaya budaya merupakan salah satu contoh materi Ilmu Pengetahuan Sosial Alam (IPAS) di kelas IV jenjang Sekolah Dasar yang terdapat dalam kurikulum merdeka. Materi ini mengintegrasikan aspek IPS dan juga IPA (Zakarina & Ramadya, 2024).

Menurut teori konstruktivisme yang diajukan oleh Piaget dan Vygotsky menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan berinteraksi dengan sekitar (Safitri, 2020). Dalam teori ini, siswa tidak hanya menerima informasi dengan pasif, melainkan mereka turut memahami dan menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang sudah mereka ketahui sebelumnya (Sharma, 2023). Hasil uji lapangan memperlihatkan bahwa

siswa kelas IV telah memiliki pemahaman dasar mengenai kearifan budaya lokal dan pemahaman budaya secara umum. Kehadiran video animasi memperkuat pemahaman dasar dan jembatan informasi dari yang bersifat abstrak menjadi konkret. Oleh karena itu, pengembangan media video animasi sangat penting dilakukan sebagai upaya inovatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan membantu siswa menghubungkan pengetahuan pengalaman siswa yang telah dipelajari sebelumnya yang berkaitan dengan kearifan lokal maupun tradisi.

Penambahan *Game* angkat bintang dalam video animasi juga dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 SDN Dukuhmojo 1 Jombang yang cenderung lebih senang dengan belajar sambil bermain. Hal ini bertujuan agar pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial atau IPAS lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, siswa lebih kompetitif dikarenakan terdapat waktu dalam mengerjakan dan siswa lebih kompak. Pembelajaran yang ditambahkan dengan permainan akan menciptakan minat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Lusiana et al., 2022). Video animasi ini, juga didasarkan pada teori pembelajaran media atau (*cognitive Theory of multimedia Learning/CTML*) yang dikembangkan oleh Ricard E Mayer dimana mengemukakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi yang disajikan berupa gabungan teks, gambar (visual), suara dan animasi bukan teks saja. Hal ini disebabkan karena otak manusia menggunakan dua saluran utama untuk memproses informasi yakni visual dan verbal (Mayer, 2014). Hal tersebut terbukti pada uji lapangan, dimana siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tampak kompetitif antar kelompok dalam game angkat bintang. Visualisasi video membuat siswa tampak aktif dalam mempertajam daya ingat sehingga dapat merespon pertanyaan secara cepat tanpa ragu-ragu (Awaludin, 2023).

Muatan materi Indonesiaku kaya budaya yang disajikan memuat tujuan pembelajaran siswa yang sesuai dengan level kognitif. Materi dalam video animasi ini juga dirancang sesuai capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Media video animasi merupakan media yang cocok dan menarik sebagai penguat pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung dengan penelitian pengembangan media video animasi oleh Fatimah Sihombing (2024) yang menunjukkan penggunaan media video animasi pada gaya disekitarku secara efektif juga meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media video animasi berbasis canva sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas (Sihombing et al., 2024). Selain itu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati Nisa (2022) yang mengembangkan video animasi materi kebersamaan dan keberagaman dengan hasil terbukti meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil persentase skor kevalidan media sebesar 95%, materi sebesar 97,5%, dan produk oleh guru sebesar 93,33% , serta peningkatan pemahaman siswa setelah menonton video animasi (Rahmawati & Gunansyah, 2022). Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan Sukamto dkk (2024) dimana bertujuan untuk mengembangkan

media pembelajaran berupa video animasi yang menggunakan aplikasi Canva dalam mata pelajaran IPS, khususnya materi ciri-ciri makhluk hidup. Penelitian juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan dan kevalidan media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi efektif dalam meningkatkan proses belajar dan memberikan umpan balik yang lebih cepat, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu, media juga praktis untuk dibuat dan dibagikan sehingga mendukung pembelajaran di kelas (Sukamto, 2024). Dengan demikian video animasi dapat menjadi media perantara dengan visual nyata antara digital dengan kehidupan atau tradisi yang nyata.

Kontribusi media dalam penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek, yakni peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa dan implikasi dalam menggunakan. Pertama dari segi peningkatan hasil belajar, penggunaan media video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari beberapa uji yang telah dilakukan. Berdasarkan uji kevalidan media yang dikembangkan memperoleh kategori sanget valid dengan presentase validitas media 76% dan validitas materi sebesar 94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, uji kepraktisan media video animasi memperoleh presentase 89%. dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut diperoleh dari lembar angket respon guru dan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media menarik dan sudah digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Terakhir uji keefektifan yakni terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest berdasarkan hasil uji t. selain itu, nilai N-Gain berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil effect size juga menunjukkan bahwa pengaruh media video animasi sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar.

Kedua, segi keterlibatan siswa. Media video animasi mampu menarik perhatian dikarenakan media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah karena tampilan yang disajikan secara visual dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Adanya visual yang menarik, kombinasi tokoh maupun audio, penambahan game angkat bintang membuat siswa merasa lebih senang dan terbantu dalam menggunakan media video animasi. Ketiga, implikasi pengembangan media memberikan solusi alternative dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada seperti rendahnya minat belajar serta kurang maksimalnya dalam penggunaan media pembelajaran dikarenakan cakupan materi dalam mata pelajaran tersebut cukup luas. Media video animasi ini juga memberi dampak nyata baik bagi guru maupun calon pegajar nantinya. Bagi guru, media video animasi dapat menjad acuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan. Sehingga dapat memudahkan guru dalam proses mengajar. Guru juga tidak perlu menjelaskan materi secara berulang, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara

maksimal. Selain itu, media ini juga dapat memberikan pemahaman serta pengetahuan para calon pengajar dalam meningkatkan kualitas proses belajar di masa yang akan datang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis canva dinyatakan valid, layak dan efektif digunakan dalam media pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Pertama, kevalidan didapatkan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 76%, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 94%. Secara keseluruhan, hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan presentase 85%. Sehingga masuk kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi layak dan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Kedua, kepraktisan media video animasi didapatkan dari hasil angket respon siswa dan guru. Hasil angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 89%. Sedangkan angket respon guru memperoleh 90%. Secara keseluruhan, hasil angket respon siswa dan guru menunjukkan presentase 89,68% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media video animasi mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas IV. Ketiga, efektivitas media video animasi dapat di lihat dari pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji normalitas nilai signfikansi pretest sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,126. Karena kedua nilai tersebut melebihi 0,05 dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest data berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan paired simple t-test antara pretest dan posttest menunjukkan signifikasi (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan analisis paired sample t-test, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi. Dilanjutkan dengan analisis menggunakan N-Gain, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,5915 atau 59%. Hasil analisis skor perolehan terhadap table jenjang kriteria N-gain, menunjukkan peningkatan belajar siswa pada presentase 56%-75% dengan kategori cukup efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai N-Gain yang masuk kedalam kategori sedang serta hasil uji t yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Selain itu, *effect size* termasuk dalam kategori sangat besar yang berarti terdapat pengaruh yang sangat kuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media video animasi cocok digunakan dalam proses belajar karena telah terbukti efektif.

Saran pengembang selanjutnya diharapkan dapat menambahkan variasi animasi yang lebih menarik lagi, baik dari segi visual yang beragam maupun audio. Selain itu, dapat dilakukan dengan menambahkan kuis dan permainan yang lebih menarik lagi dalam video animasi sehingga siswa dapat lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Penelitian selajutnya juga dapat melakukan uji coba pada jumlah siswa atau sekolah yang lebih banyak agar memperoleh hasil yang lebih akurat.

REFERENSI

- Afina, Hoirunnisak, Hatip, A., Tri Ekawati Silver, S., & Soetomo, U. (2023). The Effect Of Using The Canva Application On Student Learning Outcomes In Mathematics Subjects. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 266–270. <http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>
- Andrasari, A, N., Haryanti, Y, D., Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Arikunto, S. (2021). *Metodologi Penelitian*. 42–52.
- Awaludin, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Video Animasi Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. 7(1), 191–200.
- Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & Zen M. F., D. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 103–108. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1078>
- Harahap, S., & Napitupulu, Z. (2023). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Indonesia: Systematic Literature Review. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan ...*, 8(2), 9–17.
- Hibadinillah, L. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Di Kelas Iv Sd Negeri 222 Palembang*.
- Lestari, R., Suryana, Y., & Apriani, I. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 473–487. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.19358>
- Lusiana, L., Nafis, B., Fitria, Z., & Prastowo, A. (2022). Merangsang Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Daring dengan Model Instructional Games di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3766–3774. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2673>
- Mayer, R. E. (2014). Introduction to multimedia learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, Second Edition*, 1–24. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.002>
- MRofian, Sukanto, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi pelajaran IPAS Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup*. 4, 2020–2025.
- Nasuha, S., & Kunci, K. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 164612*. 1(1), 32–36.
- Nurul Amalia. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa Di Man 2 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Ekonomi ...*, 1–23.
- Pokhrel, S. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Sma 4 Kota Jambi. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Rahmawati, N. A., & Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Video Cerita Animasi Berbasis Inshot Materi Kebersamaan Dalam Keberagaman Saat Pembelajaran Daring untuk Siswa Kelas 4 SD. *Jpgsd*, 10(05), 1160–1170.
- Rhani, A. (2020). Mengenal Animasi. In *Kompas.Com*.
- Romadhoni, A. M. . (2024). (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar. *urnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1561–1569.
- Safitri, A., Azwar Uswatun, D., & Lyesmaya, D. (2020). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Dalam Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri Pintukisi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 255–264. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.129>
- Sharma, M. R. (2023). *Constructivist Approach In Education : Projecting The Insights Of Piaget And Vygotsky Into Future*. 79–84.
- Sihombing, F., Canva, B., & Dasar, S. S. (2024). *Video Berbasis Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 173243 AEK*. 7, 18943–18950.
- Zakarina, U., & Ramadya, A. D. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>