

Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS SDN Pakis V Surabaya

Rosda Hanifa¹, Jarmani², Friendha Yuanta³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

e-mail: rosdahanifah.07@gmail.com¹, jarmanifbs@uwks.ac.id²,
www.friendha@gmail.com³

Abstrak

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan:(1) untuk menghasilkan produk berupa media animasi pembelajaran berbasis Canva yang layak dan efektif digunakan untuk kegiatan belajar siswa kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya. (2) Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). (3) pengumpulan data menggunakan instrumen angket uji validasi untuk ahli media, ahli materi, siswa dan tes soal pre-test dan post-test. (4) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan valid atau layak berdasarkan uji validitas oleh : a. Ahli media diperoleh hasil 93,75% dengan kriteria layak/valid, b. Ahli Materi diperoleh hasil 90% dengan kriteria layak/valid, c. siswa diperoleh hasil 94,3% dengan kriteria layak, d. Tes hasil belajar siswa 29 siswa rata-rata nilai yang diperoleh pada hasil pre-test 62,79 sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh pada hasil post-test 94,48 sehingga hasil belajar meningkat 28,7%. Dari hasil uji coba diatas dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran berbasis Canva materi kekayaan budaya Indonesia dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV SDN Pakis V Surabaya.

Kata kunci: *Pengembangan Media Animasi, Canva, IPAS*

Abstract

The research carried out is a type of development research (Research and Development) which aims: (1) to produce a product in the form of Canva-based learning animation media that is suitable and effective for use for the learning activities of class IV-B students at SDN Pakis V Surabaya. (2) The development model used is the ADDIE model. (3) data collection using validation test questionnaire instruments for media experts, material experts, students and pre-test and post-test questions. (4) The research results show that the learning media is declared valid or appropriate based on the validity test by: a. Media experts obtained 93.75% results with appropriate/valid criteria, b. Material Expert obtained 90% results with appropriate/valid criteria, c. students obtained a result of 94.3% with appropriate criteria, d. Testing student learning outcomes for 29 students, the average score obtained on the pre-test results was 62.79, while the average score obtained on the post-test results was 94.48, so learning outcomes increased by 28.7%. From the results of the trial above, it can be concluded that the Canva-based learning animation media for Indonesian cultural wealth material was declared effective for use in the science and science learning process for Indonesian cultural wealth material for class IV students at SDN Pakis V Surabaya.

Keywords : *Animation Media Development, Canva, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal (Hasrat, 2022). Pendidikan secara umum adalah sebuah usaha sadar dan terencana merupakan satu diantara hal mendasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki melalui proses pembelajaran (Maskur, 2023). Untuk mencapai peran tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi pada perkembangan saat ini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya. Guru kelas IV-B Nanda Dini Novayanti, S.Pd pada Senin, 16 Oktober 2023 memperoleh informasi bahwa rentang nilai (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) KKTP siswa perlu bimbingan 0-68; cukup 68- 78; baik 79-89; sangat baik 90-100. Guru kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya memberikan data sebanyak 29 siswa, pada saat pembelajaran IPAS ada 12 siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPAS yang rata - rata (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) KKTP yaitu 45- 50 sehingga perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN Pakis V Surabaya.

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana proses pengembangan media animasi pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SDN Pakis V Surabaya. (2) Bagaimana keefektifan media animasi pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SDN Pakis V Surabaya.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Sman et al., 2023). Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam mengatasi kesulitan belajar di sekolah dasar. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus menarik dan interaktif bagi siswa, tetapi tidak mengurangi materi yang disajikan. Penggunaan media di dalam kelas harus menjadi bagian dari pertimbangan guru sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu belajar untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang terbaik untuk mencapai tujuan belajarnya dalam proses belajar mengajar. Di zaman modern ini, berbagai jenis media pembelajaran semakin meningkat. Semakin maju teknologi, semakin canggih pula media pembelajarannya (Lubuklinggau et al., 2024). Namun masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif karena berbagai kendala yang membuat tidak dapat digunakan dan kurangnya pengetahuan dan pengalaman dengan media pembelajaran. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab guru kurang tertarik menggunakan media animasi pembelajaran.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva* (Mahyudin, 2023). Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi *Canva* ialah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai . Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan berbagai macam media interaktif dengan

menggunakan aplikasi *Canva*. Dalam *Canva* ini menyediakan fitur- fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya. *Canva* yang terkenal dengan desainnya yang ramah pengguna dan beragam fitur, menghadirkan peluang unik untuk membuat kontek pendidikan yang menarik secara visual (Yuanta et al., 2023).

IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah (Cahyani, 2023). Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Qurniawati et al., 2024).

METODE

Pengembangan media animasi pembelajaran berbasis *Canva* ini menggunakan metode penelitian (research and development). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model pembelajaran ADDIE dipilih sebagai model yang tepat dikarenakan penyusunan yang efektif dan sistematis terdapat revisi dan evaluasi disetiap tahapan dan dapat memecahkan masalah dari berbagai sumber belajar (Tawarni, 2023).

Model ADDIE ini ada 5 tahap yaitu Analyze (analisis) untuk menganalisis dan mengobservasi permasalahan yang ada di lapangan dengan cara melakukan observasi di guru kelas yang akan di buat penelitian, Design (desain) untuk merancang produk media animasi pembelajaran penelitian yang akan dilaksanakan, Development (pengembangan) untuk mengembangkan dan mengaplikasikan tahapan proses pembelajaran, Implementation (implementasi) untuk merealisasikan analisis desain pengembangan ke dalam proses pembelajaran, dan Evaluation (evaluasi) untuk mengukur sejauh mana efektifitas dan efesiensi pada media yang sudah digunakan.

Jenis data pada media animasi pembelajaran ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui tentang keefektifan belajar siswa pada proses pembelajaran dalam pengembangan media animasi pembelajaran berbasis *Canva*. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil skor atau penilaian terhadap hasil belajar siswa dari kelayakan dari ahli media, ahli materi dan audience atau siswa.

Untuk menghasilkan kelayakan pengembangan media animasi pembelajaran dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai semua item

100 : bilangan konstanta menurut Arikunto dalam (Rachmadhani et al., 2022)

Menghitung efektivitas pengembangan media pembelajaran

$$P = \frac{\sum d}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentase yang dicari

$\sum d$: jumlah selisih tes hasil belajar

$\sum X$: jumlah tes hasil belajar (nilai setelah menggunakan media)

100% : bilangan konstanta menurut Arikunto dalam (Rachmadhani et al., 2022)

Table 1. Kriteria tingkat kelayakan

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap Analisis merupakan tahap awal untuk menganalisis dan mengobservasi permasalahan yang ada di lapangan. Pelaksanaan observasi dilakukan di SDN Pakis V Surabaya pada siswa kelas IV-B. Permasalahan yang terjadi pada penggunaan media yang kurang efektif untuk menunjang pembelajaran, kurangnya suatu proses yang meliputi beberapa proses yaitu needs assesment (analisis kebutuhan) dan task analyse (analisis tugas). Tahap analisis merancang dan mendefinisikan hasil belajar siswa berupa karakteristik, identifikasi kebutuhan apa yang harus dipenuhi serta analisis tugas (Putri, 2021). Pada penelitian ini tahap analisis dimulai dengan pengambilan data yang dilakukan di SDN Pakis V Surabaya berupa wawancara dengan guru kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap mendesain atau merancang agar tersusun secara sistematis sehingga cocok dan dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini dibuat pada media animasi pembelajaran berbasis Canva yang telah dirancang. Validasi media animasi pembelajaran dilakukan oleh ahli media yaitu dosen yang punya keahlian tentang animasi pembelajaran. Produk media animasi pembelajaran yang dikembangkan

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi yaitu tahap penerapan pada produk media animasi pembelajaran yang sudah dibuat dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap untuk merealisasikan analisis, desain, pengembangan ke dalam bentuk nyata sebuah proses pembelajaran media animasi pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana efisiensi dan efektifitas pada media yang sudah digunakan. Kegiatan ini untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memakai media animasi pembelajaran.

Validasi Ahli

Validasi ahli materi terhadap materi produk media berbasis Canva materi kekayaan budaya Indonesia yang telah dikembangkan dengan menggunakan penilaian untuk ahli materi. Hasil yang diperoleh berupa skor dan saran dari ahli materi.

Table 2 Daftar Isian Angket Ahli Materi per Item yang dipilih

NO	X1
1.	3
2.	4
3.	3
4.	4
5.	4
6.	3
7.	3
8.	4
9.	4
10.	4

Dari penilaian data ahli materi dapat dilakukan total item atau aspek sebagai berikut :

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$
$$P = 36/40 \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil analisis data ahli materi diperoleh hasil 90%. Data ditarik kesimpulan bahwa media animasi pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya yang dikembangkan dalam kriteria valid/layak. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi penelitian pengembangan media animasi pembelajaran dilakukan oleh dua orang ahli media. Validasi Ahli Media, hasil yang diperoleh berupa skor dan saran dari ahli media.

Table 3 Daftar Isian Angket Ahli Media dengan Kriteria yang dipilih

NO	X1	X2
1.	4	4
2.	4	4
3.	3	4
4.	3	4
5.	4	4
6.	4	3
7.	3	3
8.	4	4
9.	4	4
10.	4	4

Dari penilaian data ahli media dapat dilakukan total item atau aspek sebagai berikut :

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$
$$P = 75/80 \times 100\% = 93,75\%$$

Berdasarkan hasil analisis data ahli media diperoleh hasil 93,75%. Data ditarik kesimpulan bahwa media animasi pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya yang

dikembangkan dalam kriteria valid/layak. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara respon guru bahwa pengembangan media animasi pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan sangat tepat untuk digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Respon siswa ditunjukkan agar mendapatkan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran dengan jumlah siswa 29 siswa. Penilaian diperoleh dalam angket siswa.

Table 4 Data Audiens / Siswa

No	Nama	Jumlah
1	DKP	38
2	DAD	40
3	EAS	40
4	ELP	40
5	ERTA	40
6	FRF	39
7	GDCAA	36
8	IFD	38
9	IATM	40
10	JPP	39
11	JAU	40
12	KSL	37
13	KTZ	37
14	KSA	40
15	LSNAP	40
16	MAGIK	40
17	MAA	40
18	MIR	40
19	MS	40
20	MAPE	40
21	MKN	40
22	MFN	39
23	MAF	40
24	MDZR	40
25	MDAMF	40
26	MHS	40
27	MIH	36
28	NWAK	37
29	NFED	40

Dari penilaian data audiens/siswa dapat dilakukan total item atau aspek sebagai berikut :

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$

$$P = 1136 / 1160 \times 100\% = 97,9\%$$

Berdasarkan hasil analisis data audiens/siswa diperoleh hasil 97,9%. Data ditarik kesimpulan bahwa media animasi pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya yang dikembangkan dalam kriteria valid/layak. Sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan media animasi pembelajaran berupa pre-test dan pos-test sebagai berikut :

Table 5 Skor Pre-test dan Post-test

No	Nama	Jumlah
1	DKP	33%
2	DAD	60%
3	EAS	19%
4	ELP	27%
5	ERTA	39%
6	FRF	53%
7	GDCAA	13%
8	IFD	13%
9	IATM	26%
10	JPP	19%
11	JAU	60%
12	KSL	59%
13	KTZ	7%
14	KSA	6%
15	LSNAP	13%
16	MAGIK	6%
17	MAA	34%
18	MIR	13%
19	MS	21%
20	MAPE	19%
21	MKN	27%
22	MFN	8%
23	MAF	26%
24	MDZR	19%
25	MDAMF	33%
26	MHS	66%
27	MIH	59%
28	NWAK	34%
29	NFED	21%

Berdasarkan data yang disajikan dalam tes hasil belajar siswa diketahui dalam jumlah 29 siswa di kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya dengan hasil rata-rata nilai pada hasil pre-test yang diperoleh 62,79 sedangkan hasil rata-rata nilai post-test yang diperoleh 94,48 sehingga hasil belajar siswa meningkat 28,7%. Dari hasil yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa keseluruhan mencapai diatas KKTP. Hal ini terjadi karena materi yang disampaikan sama dengan materi pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Maka hasil uji coba dilapangan disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran berbasis Canva efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan pengembangan (Research and Development) bertujuan menghasilkan produk untuk membantu meningkatkan proses dalam pembelajaran. Peneliti memilih model ADDIE karena media tersusun secara sistematis dan jelas sehingga siswa dapat mudah memahami materi. Telah melewati beberapa tahap untuk proses penyempurnaan media dari meneliti kemudian menganalisis melewati tahap validasi yaitu ahli media dan ahli materi memberikan saran dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan saat melakukan penelitian yaitu menggunakan pre-test

(sebelum penggunaan media) dan pos-test (sesudah menggunakan media) terlihat bahwa mengalami peningkatan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media yang menunjukkan respon yang baik disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran berbasis aplikasi Canva dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan memberikan pemahaman materi pada siswa kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 2 Talesan dengan Penerapan Model Pembelajaran PJBL Melalui Media Diorama. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 137–144. <https://doi.org/10.59344/JARLITBANG.V9I2.151>
- Hasrat, Y. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Sumber Energi untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 11 Banda Aceh*. <https://repository.bbg.ac.id/handle/1366>
- Lubuklinggau, B. S., Arikarani, Y., Bumi, S., & Lubuklinggau, S. (2024). Adaptasi Teknologi dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka. *Edification Journal : Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 111–127. <https://doi.org/10.37092/EJ.V6I2.677>
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C - Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169–177. <https://doi.org/10.53621/JIDER.V3I4.255>
- Maskur, M. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/JKIP.V1I3.172>
- Putri, T. A. (2021). *Metode Penelitian Analisis Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1–23.
- Qurniawati, Z., Nanda Faradita, M., Setiawan, F., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. M. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPAS di Mi Muhammadiyah 3 Gosari. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 7373–7381. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V8I1.13513>
- Rachmadhani, D., Yuanta, F., & Setiyawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9369–9379. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4028>
- Sman, D., Suci Nirmalasari, C., & Fajri Lutfi, A. (2023). Penenrapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di SMAN 1 Cigugur. *ICT Learning*, 7(2), 20. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/ictlearning/article/view/3614>
- Tawarni, Z. (2023). Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 38–48.
- Yuanta, F., Larasati, D. A., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2023). 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/10.33086/EHDJ.V8I2.5220>