

Peran media video animasi interaktif berbasis canva dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar

Alfina Diniyati, Imas Mastoah

¹ Universitas islam negeri sultan maulana hasanuddin banten, Jl. Syeikh moch nawawi al-bantani no.1 gedung b ftk uin “smh” banten, curug, kota serang, banten 42171

² Universitas islam negeri sultan maulana hasanuddin banten, Jl. Syeikh moch nawawi al-bantani no.1 gedung b ftk uin “smh” banten, curug, kota serang, banten 42171

[*alfinadiniyati@gmail.com](mailto:alfinadiniyati@gmail.com), imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstract. *This study aims to investigate the function of an interactive animated video medium, specifically designed through Canva, in facilitating increased acquisition of digital literacy among primary school students. The educational landscape requires continuous evolution to ensure that pedagogical methodologies remain relevant and impactful in the face of rapid technological advancements. This question underscores the utilization of Canva as an accessible graphic design tool for the creation of captivating, visual and interactive educational media. The main methodology used in this study consisted of a literature review and qualitative descriptive analysis. Animated videos produced through Canva have the potential to simplify abstract concepts for students, thus enhancing their understanding of the material presented. The application of such media also fosters creativity, critical thinking skills and digital communication competencies, which are essential components of digital literacy. The research findings show that video media based on Canva significantly increases students' motivation and active engagement. Nevertheless, to achieve optimal implementation, it is crucial to ensure adequate infrastructure support, teacher readiness in technology proficiency, as well as proactive and responsible student participation in the digital learning experience.*

Keywords: *learning media, animated video, canva application, digital literacy*

1. Pendahuluan

Pendidikan di era kontemporer sedang mengalami kemajuan yang signifikan. Evolusi teknologi informasi, yang semakin maju, memberikan pengaruh besar pada lanskap pendidikan. Teknologi, pada dasarnya, didefinisikan sebagai alat, sarana, atau media yang dirancang oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Pemanfaatan teknologi dalam masyarakat mencakup penggunaan mesin atau instrumen lain; Namun, itu melampaui gagasan ini, menganggap teknologi sebagai proses. Menurut Abdulhak dan Darmawan (2013:106) dalam [1] “Banyak orang menganggap teknologi hanya sebagai mesin atau alat, namun teknologi mewujudkan proses yang meningkatkan nilai tambah.” Dalam bidang pendidikan, konseptualisasi ini menggambarkan teknologi pendidikan sebagai penerapan metodis prinsip-prinsip ilmiah dan pengetahuan lainnya dalam kerangka pendidikan. Di zaman kontemporer, sektor pendidikan menghadapi keharusan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini untuk meningkatkan praktik pendidikan, terutama dalam melengkapi siswa untuk belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi. Untuk memanfaatkan berbagai bentuk informasi secara efektif, seperti publikasi elektronik, video online, rekaman audio, perpustakaan digital, dan database, penting untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan teknologi digital. Inovasi teknologi ini diantisipasi untuk membantu pendidik dalam meningkatkan kompetensi

membaca siswa mereka, misalnya, dengan menawarkan video instruksional yang memfasilitasi keterlibatan siswa dengan literasi digital di ruang kelas mereka, yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil pendidikan. Video berfungsi sebagai salah satu dari banyak pilihan menguntungkan untuk media pembelajaran. Video mewakili alat pendidikan yang paling manjur untuk menyebarkan informasi atau pesan dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Video pendidikan merupakan rekaman yang secara eksplisit dikembangkan untuk keberhasilan pedagogis, berfungsi sebagai media pembelajaran yang mencakup konten yang disiapkan dengan cermat untuk memfasilitasi pembelajaran siswa mandiri dan meningkatkan kualitas pendidikan, karena media pada dasarnya berfungsi sebagai sumber daya tambahan bagi pendidik untuk menyampaikan pengetahuan.

Penggunaan media pembelajaran berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik, yang secara langsung mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, sekaligus merefleksikan adaptasi terhadap kemajuan teknologi pedagogis Abad ke-21 melalui penerapan media pembelajaran interaktif [2]. Dalam era transformasi digital, salah satu metodologi manjur yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar adalah integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mengembangkan sumber daya pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Fenomena ini disebabkan oleh meningkatnya aklimatisasi siswa terhadap teknologi dalam pengalaman sehari-hari mereka. Penerapan media pembelajaran interaktif dianggap relevan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemandirian proses pendidikan dalam lingkungan pendidikan dasar. Siswa biasanya terlibat dengan rangsangan audio-visual yang dianggap menawan dan menghibur; dengan demikian, sumber daya pendidikan yang mengintegrasikan komponen visual, animasi, dan fitur interaktif dapat terbukti lebih efektif dalam mentransmisikan konten. Akibatnya, sumber daya video animasi interaktif dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus membantu pengguna dalam pembelajaran otonom, yang kemudian dapat meningkatkan motivasi siswa untuk memperoleh pengetahuan. Keuntungan utama memanfaatkan media pembelajaran interaktif terletak pada kemampuannya untuk menyebarkan informasi melalui beragam modalitas visual dan multimedia. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat merangsang siswa sekolah dasar untuk secara aktif terlibat dalam proses pendidikan (Utomo, 2023) dalam [3].

Di bidang pendidikan, penerapan Canva, perangkat lunak desain online, terbukti sangat menguntungkan karena menyediakan banyak instrumen dan fungsi pengeditan yang memfasilitasi pembuatan cepat berbagai desain grafis tanpa memerlukan inisiasi proses dari bawah ke atas (Sinaga et al., 2023) dalam [4]. Canva melampaui perannya sebagai alat desain grafis belaka, muncul sebagai solusi yang layak untuk beberapa tantangan yang dihadapi dalam sektor pendidikan. Kemandirian Canva sebagai sumber pembelajaran tambahan menyiratkan bahwa aplikasi teknologi yang berpusat pada pengguna dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konten akademik. Ini menumbuhkan lingkungan belajar yang semakin dinamis, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan pendidikan kontemporer, sehingga memungkinkan siswa untuk memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dengan lebih mudah. Teknologi pendidikan terkenal yang dapat digunakan adalah media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva. Menurut Sukiman (2012) dalam [5], video pendidikan memiliki kapasitas untuk secara bersamaan menyajikan rangsangan pendengaran dan visual. Aplikasi Canva mahir memikat perhatian siswa selama produksi video pendidikan. Selain itu, Canva berfungsi sebagai alat desain online yang dapat digunakan untuk menghasilkan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, bookmark, dan buletin.

Dalam era digital yang terus berubah, akuisisi literasi digital telah muncul sebagai kompetensi kritis bagi individu di berbagai sektor masyarakat. Mengklarifikasi konsep literasi digital pada tahap awal sangat penting, karena kemahiran dalam literasi digital merupakan investasi strategis dalam menumbuhkan individu yang memiliki kapasitas untuk beradaptasi dan memberikan kontribusi positif dalam komunitas global yang terus berkembang. Kemampuan untuk memahami, memanfaatkan, dan terlibat dengan teknologi informasi dan komunikasi adalah aspek fundamental dari literasi digital. Dalam kerangka pendidikan, peserta didik diharuskan untuk membekali diri untuk paradigma pembelajaran yang semakin inovatif dan juga harus memiliki kemampuan beradaptasi untuk menanggapi perubahan dalam kurikulum yang selaras dengan kemajuan teknologi. Menanggapi

berbagai aplikasi perangkat digital dalam domain pendidikan, Kementerian Pendidikan telah mengintegrasikan elemen-elemen ini ke dalam kebijakan implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Berkaitan dengan inisiatif GLS ini, ada enam kompetensi literasi penting yang harus diperoleh setiap siswa, khususnya literasi, literasi berhitung, literasi ilmiah, literasi digital, literasi keuangan, dan literasi budaya dan kewarganegaraan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayu Vetrissa, dkk (2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara gerakan literasi sekolah terhadap minat baca. Melalui program gerakan literasi sekolah, minat membaca siswa akan dapat meningkat serta dapat menambah kemampuan dalam bidang kognitif, kolaboratif, dan penggunaan/penguasaan bahasa anak seperti yang dijelaskan dalam teori belajar di atas [6]. Dalam lingkungan akademik, peningkatan literasi digital sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk berkembang menjadi warga digital yang mahir dan kompetitif di lanskap kontemporer [4]. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknologi, informasi, dan komunikatif, tetapi juga memerlukan kapasitas untuk berinteraksi, belajar, dan menumbuhkan pola pikir kritis, kreatif, dan inspirasional sebagai komponen integral dari literasi digital. Untuk mendukung hal tersebut, pemahaman terhadap konsep literasi secara luas perlu ditekankan. Literasi tidak hanya sebatas keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir analitis, menelaah informasi, serta memahami berbagai sumber referensi, baik dalam bentuk teks cetak, visual, digital, maupun auditori [7]. Siswa yang menunjukkan keterampilan literasi digital yang kuat akan secara aktif mencari dan membedakan informasi yang memungkinkan pemahaman, komunikasi, dan artikulasi ide. Akibatnya, integrasi literasi digital memfasilitasi peluang untuk berpikir kritis dan komunikasi sepanjang proses pendidikan [8].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi analitik deskriptif kualitatif, menggunakan pendekatan tinjauan literatur. Tinjauan literatur merupakan urutan kegiatan sistematis yang mencakup pemeriksaan, dokumentasi, dan evaluasi kritis dari beragam bahan referensi yang berkaitan dengan topik penelitian. Sebagaimana diartikulasikan oleh Kitchenham (2004) dalam [9] tujuan tinjauan literatur melampaui sekadar pengumpulan data dari berbagai sumber; itu juga melibatkan evaluasi, sintesis, dan artikulasi argumen yang berasal dari temuan sebelumnya, sehingga memfasilitasi pengembangan pemahaman baru tentang masalah yang sedang diselidiki. Melalui pelaksanaan tinjauan literatur menyeluruh, upaya penelitian ini bercita-cita untuk melampaui akumulasi referensi belaka, pada akhirnya menghasilkan analisis yang komprehensif dan kualitatif untuk mendukung kesimpulan penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai bahan, termasuk buku, artikel jurnal ilmiah, prosiding konferensi, sumber daya online, dan serangkaian representasi visual dan grafis yang terkait dengan penerapan media video animasi interaktif berbasis Canva dan peningkatan literasi digital di antara siswa sekolah dasar. Literatur yang dirujuk telah dipilih dengan cermat sesuai dengan kriteria tertentu untuk memastikan relevansi dan kualitas data yang dianalisis. Kriteria inklusi untuk pemilihan literatur terdiri dari: (1) artikel ilmiah atau buku yang membahas pemanfaatan media video animasi dalam konteks pendidikan, (2) penelitian yang menyelidiki penerapan perangkat lunak Canva dalam pembuatan media pendidikan, (3) studi yang berkonsentrasi pada peningkatan literasi digital di tingkat sekolah dasar, dan (4) publikasi yang telah menjalani peer review dan disebarluaskan antara 2018 dan 2024, baik dalam bahasa Indonesia maupun Inggris. Sebaliknya, kriteria pengecualian terdiri dari: (1) sumber yang dianggap tidak relevan dengan tema penelitian, (2) publikasi non-ilmiah seperti blog pribadi atau opini dari media massa, dan (3) dokumen yang tidak dapat diakses dalam format teks lengkap. Setelah akuisisi literatur yang relevan, data menjalani analisis melalui pendekatan analisis konten, didasarkan pada langkah-langkah prosedural yang diartikulasikan oleh Klaus Krippendorff seperti yang dirujuk oleh Yulia (2017:42-44) dalam [10] Tahapan analisis meliputi: (1) penyatuan, yang memerlukan identifikasi dan kategorisasi data dari literatur yang berkaitan dengan topik penelitian; (2) pengambilan sampel, yang melibatkan pemilihan informasi penting untuk mempertahankan fokus analitis; (3) perekaman, yang terdiri dari mendokumentasikan dan pengkodean data untuk memfasilitasi proses interpretasi; (4) mengurangi, yang berkaitan dengan penyaringan data untuk mempertahankan informasi penting; (5) menyimpulkan, yang melibatkan memperoleh kesimpulan dari hasil pengurangan data; (6)

menganalisis, yang melibatkan pemeriksaan dan penggambaran pola-pola yang muncul dalam temuan; dan (7) narasi, yang melibatkan kompilasi hasil analisis ke dalam narasi ilmiah yang koheren. Penerapan tahapan analisis konten ini bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih sistematis dan disengaja tentang peran media video animasi berbasis Canva dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Validitas data dalam penelitian ini ditegaskan melalui pemilihan sumber yang ketat berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, di samping evaluasi menyeluruh terhadap kredibilitas setiap referensi yang digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Media pembelajaran

Istilah “media pembelajaran” berasal dari istilah Latin “medius,” yang diterjemahkan secara harfiah menjadi “tengah,” “menengah,” atau “pengantar.” Istilah “media” mewakili bentuk jamak dari perantara atau media yang berfungsi sebagai saluran komunikasi. Terminologi ini mencakup setiap entitas yang mengirimkan informasi antara pencetus dan penerima. Seperti yang diartikulasikan oleh Anwar (2015) dalam [11], media mencakup semua bentuk perantara yang digunakan untuk menjelaskan konsep dan ide untuk secara efektif menjangkau audiens yang dituju. Sesuai dengan Oemar Hamalik, sebagaimana dikutip dalam [12], media pembelajaran terdiri dari alat, metodologi, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan siswa selama proses pendidikan di lingkungan sekolah. Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai modalitas apa pun yang digunakan dalam penyebaran informasi. Sebaliknya, National Education Association (NEA) mencirikannya sebagai entitas yang dapat dimanipulasi, divisualisasikan, diterima dengan suara, dibaca, atau dikomunikasikan secara lisan, bersama dengan instrumen yang secara efektif digunakan dalam kegiatan instruksional, sehingga mempengaruhi kemandirian keseluruhan program pendidikan [12].

Sejalan dengan pernyataan yang dibuat oleh Gagne dan Briggs dalam [11], yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan konten pendidikan, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, buku, tape recorder, kaset, kamera video, perekam video, film, dan slide. Dengan demikian, media merupakan komponen penting dari sumber daya pembelajaran atau kendaraan berwujud yang merangkum materi instruksional dalam lingkungan pelajar, sehingga merangsang keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik sangat penting, lebih jauh lagi, integrasi media pembelajaran kontemporer merupakan pertimbangan penting bagi pendidik yang bertujuan untuk menumbuhkan suasana belajar yang menarik [13]. Pengembangan media pembelajaran memerlukan perhatian pada dimensi validitas dan kepraktisan, yang harus dievaluasi oleh para ahli di media, konten, dan linguistik [14].

Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran yang meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Melalui stimulasi proses kognitif, respons emosional, dan pendorong motivasi, media inovatif dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menginspirasi siswa untuk mewujudkan potensi penuh mereka. Ketika media digunakan dengan bijaksana, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, kepuasan, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga memperkaya pengalaman pendidikan secara keseluruhan.

Media pembelajaran adalah alat perantara yang sangat diperlukan yang berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran ketika digunakan secara efektif. Materi pembelajaran atau media mencakup beberapa kategori, termasuk media cetak, media audio, media visual, media video, multimedia, dan perangkat komputasi digital. Penggabungan media dalam konteks pendidikan memfasilitasi pemahaman siswa tentang konsep abstrak, menjadikannya lebih nyata [4].

Peran media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat siswa dalam pendidikan di tingkat sekolah dasar; kehadiran media dalam proses instruksional dapat menghasilkan implikasi untuk tiga bidang utama: pendidik, pelajar, dan pengalaman belajar itu sendiri. Berbagai jenis media pembelajaran telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Salah satu modalitas

paling umum dari media instruksional yang dimediasi teknologi saat ini adalah konten video pendidikan. Video pendidikan diklasifikasikan sebagai media audiovisual yang mahir dalam memberikan presentasi visual dan pendengaran simultan, sehingga memfasilitasi keterlibatan peserta didik. Media video inilah yang kemudian menjadi titik fokus dalam kemajuan media berbasis digital, khususnya dalam meningkatkan literasi digital siswa melalui penerapan alat berbasis teknologi seperti Canva [13].

3.2. Video animasi

Video animasi tidak ada sebagai entitas independen; melainkan, itu adalah komponen dari klasifikasi yang lebih luas yang dikenal sebagai multimedia. Dalam istilah fundamental, multimedia didefinisikan sebagai “kumpulan beberapa media atau sintesis dari berbagai jenis media.” Media dapat terdiri dari kombinasi grafik dan foto, audio, video bergerak, animasi, dan/atau elemen tekstual yang digabungkan dalam suatu produk, yang melayani fungsi menyampaikan informasi dalam berbagai modalitas. Definisi yang sebanding diartikulasikan oleh Tay dalam [1], yang menyatakan bahwa “Multimedia merupakan integrasi teks, grafik, suara, animasi, dan video.” Ketika pengguna mengambil kendali, istilah yang digunakan adalah multimedia interaktif. Selanjutnya, Riyana (2007:5) dalam [1] menegaskan bahwa “Multimedia interaktif adalah alat atau media pedagogis yang mencakup materi, metodologi, kendala, dan teknik evaluatif yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi peserta didik yang diantisipasi, tergantung pada tingkat kompleksitas mereka.” Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah bentuk multimedia yang digunakan oleh pengguna untuk memperoleh informasi atau umpan balik sesuai dengan tindakan atau navigasi yang dipilih; informasi ini menggunakan format data yang beragam seperti teks, grafik, gambar, klip video, dan animasi untuk meningkatkan keterlibatan.

Dalam kerangka pendidikan, salah satu manifestasi nyata dari multimedia, khususnya multimedia interaktif, adalah video pembelajaran yang dibuat dengan elemen animasi. Video pembelajaran berfungsi sebagai media untuk menghasut proses kognitif, emosi, dan motivasi siswa untuk belajar melalui presentasi pemikiran, ide, pesan, dan informasi dalam format audiovisual. Video semacam itu merangkum citra, suara, gerakan, dan teks yang disajikan secara ringkas, padat, dan jelas. Selanjutnya, perspektif alternatif yang dicatat dalam [15] menyatakan bahwa media video menggabungkan dua elemen mendasar, komponen visual dan pendengaran, dengan memasukkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang mencakup prinsip, prosedur, konsep, atau kerangka teoritis yang diperlukan untuk membantu siswa dalam memahami konten pendidikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berfungsi sebagai media audiovisual yang bertujuan merangsang motivasi belajar intrinsik siswa, proses kognitif, dan respons emosional dengan mengintegrasikan pesan pendidikan (seperti konsep, prinsip, prosedur, atau kerangka teoritis) yang memfasilitasi pemahaman siswa tentang materi.

Dalam proses merancang video pembelajaran yang efektif, beberapa aspek penting memerlukan pertimbangan. Secara optimal, video pembelajaran berkualitas tinggi harus menyampaikan pesan dengan jelas, sehingga memfasilitasi pemahaman bagi peserta didik. Selain itu, video harus disusun untuk memungkinkan penggunaan independen, tanpa memerlukan ketergantungan terus-menerus pada penjelasan tambahan dari pendidik. Presentasi visual dan navigasi video juga harus dirancang agar mudah dan ramah pengguna, meningkatkan aksesibilitas dan kegunaan bagi penonton. Konten yang disampaikan dalam video harus secara akurat mencerminkan esensi dari tujuan pembelajaran, didukung oleh visualisasi yang menarik dan relevan yang secara efektif menyampaikan konten materi. Selain itu, penerapan media resolusi tinggi merupakan penentu penting dalam meningkatkan kualitas presentasi visual dalam konten video.

Video pendidikan yang sama pentingnya, yang dibangun secara optimal harus menunjukkan tingkat fleksibilitas, sehingga memfasilitasi penggunaannya baik di lingkungan kelas tradisional maupun secara mandiri oleh peserta didik dengan cara yang diarahkan sendiri. Untuk menumbuhkan lingkungan pendidikan yang kondusif yang menyegarkan antusiasme pelajar untuk belajar, video pendidikan dapat dibuat agar menarik secara visual semaksimal mungkin untuk menarik perhatian peserta didik. Salah satu metode untuk mencapai ini adalah melalui penggabungan animasi dalam video pendidikan.

Video animasi mewakili media audio-visual yang terdiri dari gambar dinamis disertai dengan audio yang sesuai dengan tokoh-tokoh animasi. Lebih jauh lagi, perspektif lain menyatakan bahwa video animasi dapat mengambil berbagai bentuk, seperti kartun, film, ilustrasi, dan boneka, yang direkam dan disajikan dengan gerakan, sehingga membuatnya menarik daripada monoton [16]. Sejalan dengan perspektif ini, video animasi menampilkan gambar yang menawan, hidup, dan dinamis yang tampak hidup sesuai dengan karakter, ditambah dengan elemen pendengaran (Qorinasari, 2020:172) dalam [15]

Video animasi merupakan sintesis media audio-visual yang bergerak. Media audio-visual melibatkan indera pendengaran dan visual. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar biasanya mempertahankan sekitar 50% dari apa yang mereka dengar dan amati, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran melalui rangsangan pendengaran dan visual [17]. Sebagai bentuk media pendidikan yang ditingkatkan teknologi, video animasi menawarkan banyak keuntungan dalam konteks pembelajaran, termasuk potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk mengatasi berbagai tantangan yang disajikan oleh materi instruksional.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh [18] dalam artikel mereka “Pengaruh Media Video Belajar terhadap Literasi Digital, Minat Membaca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” disimpulkan bahwa penerapan video pembelajaran, khususnya video animasi, secara empiris dibuktikan untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Media pembelajaran audio-visual (video) memberikan banyak manfaat, termasuk membantu siswa dalam memahami dan mengklarifikasi materi pendidikan yang disampaikan oleh instruktur, sehingga memfasilitasi proses pengajaran. Dimasukkannya video animasi dalam pengaturan pendidikan juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata, sehingga mencegah mereka dari hanya terlibat dalam fantasi dan imajinasi [19]. Akibatnya, media pembelajaran video animasi memiliki kemampuan untuk meringankan tantangan anak-anak selama kegiatan pendidikan.

3.3. Aplikasi canva

Penggunaan media video animasi dalam konteks pendidikan tidak diragukan lagi memerlukan dukungan alat dan aplikasi teknologi yang sesuai untuk menghasilkan konten yang menarik dan edukatif secara pedagogis. Di antara alat perangkat lunak yang semakin banyak digunakan para pendidik untuk pembuatan media video animasi dengan cara yang efisien dan inovatif adalah Canva.

Canva adalah aplikasi serbaguna yang dirancang untuk tujuan desain grafis. Penerapan Canva meningkatkan kreativitas dalam pengembangan desain poster, presentasi, dan berbagai materi visual lainnya. Selain itu, Canva adalah platform desain yang menggunakan fungsionalitas drag-and-drop dan menyediakan akses ke sejumlah fitur, termasuk elemen tipografi, citra, dan bentuk geometris selama proses desain. Fitur yang ditawarkan oleh Canva menghadirkan banyak keuntungan. Khususnya, media pendidikan yang diproduksi melalui aplikasi Canva memberdayakan pendidik untuk mengembangkan materi instruksional yang selaras dengan standar pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Bakri et al. (2021) dalam [20], penerapan media pendidikan yang bijaksana dapat membuat konten yang awalnya ambigu lebih nyata dan dapat dipahami oleh peserta didik.

Platform seperti Canva dapat memfasilitasi pencapaian tujuan ini. Pengguna Canva memiliki otonomi untuk memodifikasi materi yang ingin mereka hasilkan. Platform ini disusun oleh perusahaan desain grafis yang didirikan oleh Melanie Perkins, Clifford Obrecht, dan Cameron Adams. Platform ini diresmikan pada tahun 2012 di Sydney, Australia. Variasi Canva yang tersedia termasuk Canva, Canva Pro, Canva for Enterprise, dan Canva for Education. Selain itu, Canva telah mengembangkan situs web khusus untuk pendidikan, yang dirancang khusus untuk siswa. Namun, akses ke sumber daya ini mengharuskan siswa memiliki akun Learning.id. Akun ini memungkinkan pendidik dan siswa untuk membuat berbagai media pendidikan yang menarik, gratis, dan bervariasi. Umumnya, pengguna memulai akun di Canva, merancang tata letak, memilih latar belakang, memodifikasi latar belakang tersebut, memasukkan elemen tekstual, dan kemudian mengunduh atau menyebarluaskan desain mereka (Rahmatullah et al., 2020) seperti dikutip dalam [21].

Integrasi Canva dalam bidang pendidikan menghasilkan keuntungan yang cukup besar. Pertama, Canva memfasilitasi pembuatan materi pendidikan yang menawan dan menarik secara visual

oleh guru dan siswa. Dengan banyak pilihan template, komponen desain, dan kemampuan untuk menggabungkan teks, gambar, dan grafik, Canva menyederhanakan dan meningkatkan efisiensi pembuatan presentasi, poster, infografis, dan alat bantu visual lainnya. Inovasi ini membuat pembelajaran lebih merangsang dan membantu siswa dalam memahami informasi dengan lebih mudah. Kedua, Canva mendorong keterlibatan siswa dan upaya kolaboratif. Melalui fungsi kolaboratif Canva, siswa dapat bersama-sama terlibat dalam proyek desain, memberikan umpan balik, dan bertukar ide. Dinamika ini mendorong partisipasi aktif, kerja tim, dan pembelajaran di antara siswa, sehingga meningkatkan keterampilan kolaboratif dan kemampuan kreatif mereka. Ketiga, pemanfaatan Canva membantu siswa dalam menumbuhkan keterampilan literasi digital penting yang diperlukan dalam lanskap digital kontemporer. Dengan terlibat dan memanfaatkan Canva, siswa dapat memperbaiki kemampuan mereka untuk mengakses, menilai, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Sangat penting untuk membekali mereka dengan kompetensi yang diperlukan untuk partisipasi dan kesuksesan dalam lingkungan digital yang semakin saling berhubungan. Terakhir, aplikasi Canva juga memungkinkan pendidik untuk memaksimalkan waktu dan sumber daya mereka. Dengan memanfaatkan Canva, guru dapat dengan cepat dan mudah menghasilkan materi pendidikan tanpa perlu menguasai keterampilan desain grafis yang rumit.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh [4], terbukti bahwa literasi digital dapat ditingkatkan melalui penerapan Canva, karena platform ini berfungsi tidak hanya sebagai media untuk desain grafis, tetapi juga berfungsi sebagai alat literasi teknologi yang dapat diakses dan praktis yang menggabungkan elemen kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, sehingga mengoptimalkan pembelajaran digital berbasis visual.

Selain itu, Canva menawarkan fitur video animasi, yang merupakan komponen khusus dari platform desain grafis Canva yang memfasilitasi pembuatan video yang dijiwai dengan elemen animasi. Fungsi ini memungkinkan pengguna untuk menghasilkan video yang menawan dan berkualitas profesional menggunakan beragam template, komponen grafis, transisi, dan efek animasi, semuanya tanpa memerlukan keterampilan lanjutan dalam desain atau pengeditan video. Fitur Canva Animated Video memiliki banyak keunggulan yang menjadikannya alat yang sangat efektif untuk pembelajaran inovatif, termasuk antarmuka yang ramah pengguna dan mudah dipahami, template yang dirancang sebelumnya, berbagai opsi animasi, dan kemampuan untuk mengeksplor video dalam kualitas tinggi tanpa biaya.

Pada dasarnya, penggabungan Canva dalam domain pendidikan menghasilkan keuntungan yang signifikan. Melalui atributnya yang mudah, berpusat pada pengguna, dan menarik, Canva membantu pendidik dalam mengembangkan pengalaman belajar yang berkualitas lebih tinggi. Selain itu, kehadiran Canva juga merangsang siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mengasah keterampilan literasi digital mereka, sekaligus memungkinkan guru untuk memanfaatkan waktu dan sumber daya secara lebih efektif dalam pembuatan materi instruksional.

Meskipun Canva merupakan alternatif yang layak dalam spektrum media pembelajaran berbasis teknologi yang memfasilitasi kemudahan dalam desain visual dan produksi video animasi, penerapannya dalam konteks sekolah dasar tidak tanpa berbagai tantangan. Canva muncul sebagai platform yang menjanjikan untuk meningkatkan peningkatan literasi digital siswa, namun secara praktis, beberapa kendala tetap ada yang harus diatasi untuk memastikan pengembangan dan pemanfaatannya secara optimal. Pertama, akses terbatas ke konektivitas internet merupakan hambatan signifikan bagi penerapan Canva di lingkungan pendidikan, terutama di sekolah dasar yang terletak di wilayah yang ditandai dengan infrastruktur teknologi yang tidak merata. Kedua, tidak semua siswa atau pendidik memiliki perangkat teknologi yang diperlukan, seperti laptop, komputer, atau perangkat dengan spesifikasi yang memadai. Ketiga, kendala yang terkait dengan versi gratis Canva memberlakukan batasan pada akses ke fitur-fitur tertentu. Keempat, tingkat literasi digital yang tidak memadai di antara beberapa pendidik dan siswa menghadirkan tantangan dalam mengoptimalkan sepenuhnya penggunaan Canva dalam pengaturan pendidikan dasar. Kelima, kesulitan teknis tambahan, seperti waktu pemuatan aplikasi yang lambat, kesalahan yang dihadapi selama proses penghematan desain, atau tantangan yang terkait dengan kolaborasi online, sering muncul dalam pemanfaatan Canva dalam konteks pendidikan [4].

3.4. Literasi digital

Pemanfaatan Canva sebagai media pendidikan memfasilitasi peningkatan literasi digital di kalangan siswa, karena mempromosikan keterlibatan aktif mereka dalam pemikiran kritis, kreativitas, dan tugas pemrosesan data independen. Literasi digital mencakup kompetensi yang diperlukan untuk membaca dan menulis dalam konteks digital. Sejumlah besar sumber daya pendidikan digital dapat diakses melalui internet, serta di perpustakaan kota dan regional. Di antara berbagai bentuk literasi digital yang sering ditemui secara online adalah e-book dan bahan bacaan digital lainnya yang tidak memerlukan publikasi online. Selain itu, literasi digital mewujudkan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk tujuan mengumpulkan, membuat, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi, memanfaatkan kemahiran kognitif dan teknis pengguna. Dalam nada yang sama, literasi digital mewakili penggunaan teknologi yang mahir ditambah dengan pemahaman komprehensif tentang perangkat digital dengan cara yang efektif dan efisien. Sebaliknya, literasi digital juga dikonseptualisasikan sebagai pendekatan kognitif yang mencakup kesadaran data, keterampilan analitis, dan kemampuan kerja yang mendalam.

Literasi digital mengacu pada kemampuan individu untuk menemukan, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi menggunakan media digital, yang terbukti bermanfaat untuk komunikasi sehari-hari. Pembentukan literasi digital berfungsi sebagai dukungan dasar untuk metodologi pedagogis, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih mudah diakses tentang materi pelajaran bagi pendidik dan pelajar. Peran literasi digital pada aspek pendidikan seperti di sekolah dasar terlihat dari kelas dan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. [22]

Pentingnya literasi digital semakin mendapatkan pengakuan, melampaui pendidikan digital belaka dan mencakup pendidikan secara keseluruhan. Selain itu, konsep-konsep terkait seperti literasi komputer, literasi media, literasi sekolah, dan literasi ilmiah telah muncul. Konsep literasi digital memang dapat ditafsirkan secara luas sebagai upaya untuk memahami, memanfaatkan, mengintegrasikan, mengubah, dan menganalisis informasi tekstual, dengan kelima elemen yang secara fundamental ditujukan untuk meningkatkan keterampilan atau kompetensi literasi.

Penerapan literasi digital memberdayakan pengguna untuk mengakses dan memanfaatkan data secara transparan, terutama menyangkut literasi digital informasi dan komunikasi. Literasi digital memungkinkan individu untuk mencari, meneliti, menganalisis, dan membandingkan informasi yang mereka peroleh. Kemampuan ini, tidak diragukan lagi, membantu individu dalam membuat keputusan berdasarkan informasi mengenai analisis dan perbandingan informasi tersebut. [3].

Pendidik menggunakan media video sebagai alat pedagogis untuk meningkatkan peningkatan literasi digital siswa melalui transmisi ide, pesan, dan informasi audio-visual yang secara efektif menangkap perhatian, membangkitkan emosi, dan merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan kognitif di antara siswa. Budaya awal pemahaman literasi digital adalah yang terpenting, mengingat keterampilan ini berfungsi sebagai aset strategis dalam budaya sumber daya manusia adaptif yang mampu memberikan kontribusi konstruktif di tengah dinamika masyarakat global yang berubah. Mengingat kemajuan pesat dalam teknologi informasi, siswa diharuskan memiliki keterampilan literasi digital yang kuat untuk menavigasi tantangan masa depan yang semakin rumit [8].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi interaktif berbasis Canva memiliki peranan yang cukup penting dalam mendukung peningkatan literasi digital bagi siswa sekolah dasar. Kehadiran media ini tidak hanya membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, aplikasi Canva sebagai media pendukung pembuatan video animasi memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang materi ajar yang lebih kreatif, visual, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa di era digital saat ini. Penggunaan video animasi interaktif berbasis Canva juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengasah kemampuan literasi digital mereka, terutama dalam hal memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara lebih kritis, kreatif, dan komunikatif. Media ini secara tidak langsung

turut melatih siswa dalam memanfaatkan teknologi secara tepat, efektif, dan produktif dalam kegiatan belajar.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa integrasi media video animasi interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang relevan di era digital. Penggunaan media ini tidak hanya mendukung penguasaan teknologi bagi siswa, tetapi juga berkontribusi dalam penguatan literasi digital yang menjadi salah satu kompetensi penting di abad 21. Meski demikian, optimalisasi pemanfaatan media ini tetap membutuhkan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, peningkatan kompetensi guru dalam mengelola teknologi, serta kesiapan siswa untuk terlibat aktif dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital secara bijak.

5. Referensi

- [1] E. Dimiyati, P. A. Huda, K. P. Wangi, D. Text, and D. Book, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Digital Book Untuk Meningkatkan Pemahaman Vocabulary Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris," *JTEP-Jurnal Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 102–111, 2022, [Online]. Available: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekpen/article/view/1317>
- [2] Y. Elvita and F. Khairani, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall terhadap Higher Order Thinking Skills (HOTS) matematika peserta didik kelas III sekolah dasar," pp. 102–108. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
<https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/100773>
- [3] A. Sya'Ban, N. Dikan, Saifullah, Y. Patryansya, Nurfadila, and S. Mutmainah, "Pengenalan Tools Desain Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Pada Siswa," *SEWAGATI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 58–63, 2024, doi: 10.61461/sjpm.v3i2.70.
- [4] S. Basri *et al.*, "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva," *Pengabd. Masy. Sumber Daya Unggul*, vol. 1, no. 2, pp. 96–103, 2023, doi: 10.37985/pmsdu.v1i2.65.
- [5] I. R. Kurnia and T. Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," vol. 9, no. 3, pp. 1357–1363, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5579.
- [6] R. R. Syahputri and S. Q. Ain, "Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca Siswa Kelas V," *Mimb. Pendidik. Indones.*, no. 44, pp. 89–98, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/66034>
- [7] W. Audia and I. Mastoah, "Strategi inovatif dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar di era digital," no. 30, pp. 86–91. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
<https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/100501>
- [8] T. M. Karanganyar, M. A. Muzakki, A. T. Susanto, and A. Muthmainnah, "10 1,10," vol. 04, no. 01, pp. 195–204, 2024.
- [9] S. Nurjanah, "Objek Asesmen Dalam Perspektif Kurikulum 2013," *J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 2, pp. 85–91, 2021, doi: 10.55215/jppguseda.v4i2.3607.
- [10] R. Sofiah, S. Suhartono, and R. Hidayah, "Analisis Karakteristik Sains Teknologi Masyarakat (Stm) Sebagai Model Pembelajaran: Sebuah Studi Literatur," *Pedagog. J. Penelit. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–18, 2020, doi: 10.25134/pedagogi.v7i1.2611.
- [11] U. Astutik, "Peningkatan Keterampilan Literasi Digital Melalui Media Chromebook Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tema 7 Siswa Kelas IV SDN Pandanrejo 01 Kota Batu," *J. Pendidik. Taman Widya Hum.*, vol. 2, no. 2, pp. 775–800, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- [12] Arsyad A, "Media Pembelajaran," pp. 23–35, 2011.
- [13] L. Widiastuti, I. W. Lasmawan, and I. W. Kertih, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," vol. 13, no. 001, pp. 563–572, 2024.
- [14] A. Ramadhani, S. Wardani, and S. Samsiar, "Pemanfaatan Gadget sebagai Teknologi Digital

- sebagai Strategi dalam Meningkatkan Potensi Berbahasa Anak Usia Dini,” *J. Teach. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 38–46, 2024, doi: 10.31004/jote.v5i3.26083.
- [15] D. I. S. Dasar, “PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 2 APRIL 2022 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI KARTUN DEVELOPMENT OF CARTOON ANIMATION VIDEO-BASED LEARNING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOL PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEK,” vol. 11, no. April, pp. 316–326, 2022.
- [16] R. Maulana and R. Muliana, “Mengajar Listening Menggunakan Video Kartun dan TPR untuk Sekolah Menengah Pertama,” *J. Informatic, Educ. Manag.*, vol. 2, no. 1, pp. 22–40, 2020, [Online]. Available: file:///C:/Users/SONY-VAIO/Downloads/Riyan Maulana, Rahmad Muliana.pdf
- [17] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- [18] S. R. Putri and F. Ahmadi, “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 7, no. 3, pp. 446–455, 2023, doi: 10.23887/jear.v7i3.66997.
- [19] N. A. Andrasari, “Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd,” *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 36–44, 2022.
- [20] R. T. Hidayah, D. Iskamto, and R. K. Putri, “Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab’ah Kudang Kabupaten Garut,” *J. Pengabd. Masy. Akad.*, vol. 2, no. 2, pp. 83–88, 2023, doi: 10.54099/jpma.v2i2.609.
- [21] M. Widiarti, K. Laksono, and M. Amri, “Pengaruh Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek,” *Cetta J. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 14–21, 2024, doi: 10.37329/cetta.v7i1.2965.
- [22] L. S. P. Maharani, S. Istiyati, and S. Yulisetiani, “Analisis Keterampilan Literasi Digital Peserta Didik melalui Penggunaan E-learning Sekolahku di SD Islam Diponegoro Surakarta,” *Proc. J. Phys.*, pp. 55–60, 2024. Didaktika Dwija Indria." <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/115471/>