

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Berbagai Aturan Di Keluargaku Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1

Dea Nanda, Didit Yulian Kasdriyanto, Shofia Hattarina

Universitas Panca Marga
nandaddea@gmail.com

Article History

accepted 1/3/2025

approved 1/4/2025

published 1/6/2025

Abstract

The problem in this study is the low interest in learning and understanding of students caused by monotonous lecture methods and minimal use of interactive learning media. This study aims to develop Canva-based animated video media in the Pancasila Education subject for grade II students of Wiroborang 1 Elementary School. This study uses the Research & Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: (1) Analysis of problems and student needs; (2) Design, in the form of storyboard design; (3) Product development using the Canva application; (4) Implementation through student trials and (5) Evaluation based on validator feedback. The results showed that Canva-based animated video media scored 89.58% from media experts, 83.33% from material experts, and 97.61% from class teachers, all of which were in the very feasible category. The student response questionnaire scored 93.91%, indicating that this media is very effective to use. The trial on students showed an increase in understanding of the material, with an average pretest score of 76.95 and a posttest of 94.78. Based on the research results, it can be concluded that Canva-based animated video media is effective in increasing students understanding and learning motivation, and is suitable for use as an innovative learning medium in Pancasila Education subjects in elementary schools.

Keywords: *Development, Animation Video, Canva, Elementary School*

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa yang disebabkan metode ceramah yang monoton serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap: (1) Analisis permasalahan dan kebutuhan siswa; (2) Desain, berupa perancangan storyboard; (3) Pengembangan produk menggunakan aplikasi Canva; (4) Implementasi melalui uji coba pada siswa dan (5) Evaluasi berdasarkan umpan balik validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva mendapatkan skor 89,58% dari ahli media, 83,33% dari ahli materi, dan 97,61% dari guru kelas, yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Angket respon siswa mendapatkan skor 93,91%, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif digunakan. Uji coba kepada siswa menunjukkan peningkatan pemahaman materi, dengan nilai rata-rata *pretest* 76,95 dan *posttest* 94,78. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Canva efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan, Video Animasi, Canva, Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Definisi pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang tersistematis dan terarah untuk mewujudkan suasana belajar dan alur pembelajaran yang memfasilitasi siswa agar dapat mengoptimalkan kemampuannya secara mandiri. Maksudnya supaya mereka tumbuh menjadi manusia yang tangguh, berdisiplin, cerdas, bermoral, dan mampu mengurus diri sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa. Belajar berlangsung terus menerus seumur hidup, baik secara formal maupun informal, dan merupakan bagian integral dari pertumbuhan manusia dan masyarakat (Darmiah, 2022).

Pembelajaran di sekolah dasar mencakup berbagai pengetahuan sesuai dengan mata pelajaran yang membantu mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan di masa depan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1 adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan guna memupuk dan mengembangkan sentimen nasionalisme, memperkuat jiwa nasionalisme, serta mengkonstruksi karakter peserta didik yang harmonis dengan filosofi, pandangan hidup, ideologi, dan fundamen negara, yakni Pancasila.

Pendidikan Pancasila memuat esensi-esensi watak yang ditumbuhkembangkan dalam interaksi sosial, kehidupan nasional, dan eksistensi kenegaraan, guna membentuk individu-individu bangsa yang berpengetahuan luas dan berbudi luhur. Salah satu materi yang diajarkan adalah tentang bentuk norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari, dengan tujuan agar siswa mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar, serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru. Siswa juga diharapkan dapat mengenali serta memaparkan temuan pengenalan prerogatif dan tanggung jawab mereka dalam kapasitas sebagai bagian dari unit kekeluargaan dan sebagai bagian dari komunitas pendidikan, juga melaksanakan tugas dan klaim tersebut secara efektif (Wibawa & Ridiyanto, 2024). Ketika berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar, sebagian siswa kesulitan mencerna dan mengimplementasikan ketentuan dan patokan dalam realitas kehidupan sehari-hari yang telah dikuasai. Maka dari itu, mendesak adanya kreasi dan instrumen belajar yang suportif sehingga peserta didik dapat menggapai target belajar secara lebih efektif.

Rosyada & Ansori (2024) menerangkan bahwa instrumen belajar dipergunakan untuk mengantarkan amanat dari sumber informasi kepada target informasi, memicu pemikiran, afeksi, konsentrasi, dan antusiasme murid dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membangkitkan minat mereka terhadap pembelajaran, dan memberikan dampak psikologis yang positif. Selain itu, media pembelajaran juga bermanfaat untuk memperkenalkan konsep-konsep baru dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Yanti et al., 2024). Menurut Sari (2024) Sarana edukasi adalah instrumen penunjang yang dimanfaatkan oleh pengajar selama aktivitas pembelajaran. Pendidik diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang interaktif efisien, baru, dan menarik, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses belajar yang sedang berlangsung.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak aplikasi yang kini tidak hanya dimanfaatkan untuk hiburan di media sosial, tetapi juga untuk mendukung berbagai aktivitas, termasuk pada kegiatan pembelajaran. Salah satu aplikasi yang populer di kalangan pendidik adalah Canva, yang sering dipilih sebagai alat bantu untuk mendesain berbagai media pembelajaran, seperti gambar, teks bergerak, video animasi, dan lainnya. Aplikasi ini mempermudah proses pembuatan media yang efektif dan menarik bagi siswa.

Menurut Kurnia & Sunaryati (2023) penggunaan aplikasi Canva memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan dan kreativitas teknologi. Media pembelajaran berbasis Canva membantu menghemat

waktu guru dalam merancang materi serta mempermudah penyampaian pelajaran. Rancangan yang diproduksi oleh Canva berpotensi mempertinggi minat belajar siswa dalam pembelajaran melalui bahan ajar yang bervariasi. Pendidik sering menggunakan desain video animasi untuk menjelaskan materi dengan lebih efektif dan menarik perhatian siswa. Menurut penjelasan Irawan et al. (2021), video animasi merupakan sekumpulan visual yang beranimasi secara sekuensial dalam jangka waktu tertentu, sehingga memberikan kesan gerakan, yang biasanya dilengkapi dengan suara seperti dialog atau efek suara lainnya. Tampilan video animasi bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembuatnya, dan pengaturan suara serta gerakan dapat menjadi elemen penting yang membuat media video animasi lebih menarik dan lengkap. Media video animasi dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Melalui tayangan video, siswa akan lebih tertarik dan fokus dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada studi yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1, teridentifikasi bahwa beberapa siswa di kelas II B mengalami masalah seperti kurangnya pemahaman terkait materi pembelajaran, rendahnya minat belajar siswa serta siswa yang cenderung pasif. Hal ini diduga akibat Penggunaan metode ceramah yang monoton, minimnya media pembelajaran dan hanya bergantung pada buku cetak. Penting untuk segera mengatasi masalah ini supaya tidak berevolusi menjadi isu yang lebih signifikan. Penulis memilih Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1, khususnya siswa kelas II B, sebagai objek penelitian karena di kelas tersebut belum ada pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva.

Studi ini berorientasi pada pengembangan sarana edukasi berbentuk video animasi dengan platform Canva yang dirancang untuk mendukung pembelajaran pendidikan pancasila pada materi berbagai aturan di keluargaku bagi siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1. Selain itu, Studi ini pun bermaksud mengevaluasi derajat kepatutan sarana yang diproduksi berlandaskan asesmen dari pakar konten dan pakar media serta mengkaji respons pelajar atas pemanfaatannya selama alur edukasi. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media video animasi berbasis Canva yang valid dan efektif, serta memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi guru kelas II SD. Media ini nantinya akan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi berbagai aturan di keluargaku, guna membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research & Development*). R&D (*Research & Development*) merupakan ragam riset yang diaplikasikan guna memproduksi suatu produk tertentu, mengevaluasi validitasnya, serta menyempurnakan produk tersebut berdasarkan ketentuan dan kriteria yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan berbagai tahapan pengujian untuk memastikan produk yang dihasilkan berkualitas. Metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research & Development*) bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk, sehingga media video animasi yang dihasilkan dapat digunakan secara maksimal dalam praktik pendidikan dan membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

Paradigma yang diaplikasikan dalam studi ini yaitu model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan salah satu paradigma yang mencakup sekumpulan fase yang bermanfaat dalam mendesain dan memajukan pembelajaran interaktif yang berdaya guna dan hemat. Langkah-langkah dalam model pengembangan *ADDIE* meliputi: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi (Hapsari & Zulherman, 2021).

Partisipan studi ini adalah semua pelajar kelas II B Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1 tahun akademik 2024-2025 yang berjumlah 24 pelajar yang meliputi 11

siswa laki laki dan 13 siswa perempuan. Siswa berperan dalam proses uji coba untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Perolehan data dilaksanakan dengan memanfaatkan angket, *pretest* dan *posttest*. Kuesioner diaplikasikan guna mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran, sedangkan *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengukur elevasi pemahaman pelajar sebelum memanfaatkan sarana dan sesudah memanfaatkan sarana video animasi.

Terdapat dua jenis teknik analisis data, yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari lembar angket dan dianalisis dengan menghitung persentase jawaban dari responden. Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk menganalisis kritik dan saran dari para ahli. Rumus untuk menghitung persentase dalam produk ini adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase validitas

$\sum x$ = Jumlah skor hasil pengumpulan data

$\sum xi$ = Skor maksimal

Untuk menilai tingkat kevalidan dan kelayakan dalam merevisi media pembelajaran berupa video animasi, digunakan kriteria penilaian dengan kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penskoran Kevalidan Media

Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
61% - 80%	Valid	Tidak Revisi
41% - 60%	Kurang Valid	Revisi
21% - 40%	Tidak Valid	Sangat Revisi
0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Revisi Total

Sumber: Jannah & Julianto, 2018

Berdasarkan Tabel 1 diatas, media video animasi berbasis Canva dianggap sangat valid jika memperoleh validasi lebih dari 81%. Setelah valid, media diuji coba pada siswa. Jika respons siswa lebih dari 81%, maka media ditetapkan teramat sesuai dimanfaatkan dalam proses belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data

A. Analisis (*Analysis*)

Menentukan penyebab utama permasalahan dalam proses pembelajaran serta merancang secara terencana materi pembelajaran atau pelatihan yang dapat disampaikan. Proses analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi yang mungkin menjadi pemicu terjadinya kesenjangan performa dalam kegiatan pembelajaran (Arif & Aeni, 2024). Di Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1, tempat dilaksanakannya penelitian, terdapat beberapa masalah, seperti kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran, rendahnya minat belajar siswa, serta kecenderungan siswa yang pasif. Hal ini diduga disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang monoton, terbatasnya media pembelajaran, dan ketergantungan yang tinggi pada buku paket siswa. Permasalahan tersebut dijadikan acuan bagi peneliti guna memajukan sarana edukasi berbentuk sarana video animasi yang menjadi kebutuhan bagi siswa kelas II B SDN Wiroborang 1.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, analisis yang diperoleh digunakan sebagai langkah awal untuk mengembangkan produk berupa media video animasi.

1. Analisis Sekolah

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran video animasi ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1, yang terletak di Jl. Raya Panglima Sudirman No. 508, Kota Probolinggo, Jawa Timur.

2. Analisis Materi

Mata pelajaran yang digunakan adalah Pendidikan Pancasila dengan materi tentang berbagai aturan di keluarga. Materi ini disajikan secara sistematis sesuai dengan topik-topik pembelajaran yang akan dibahas. Topik-topik yang disampaikan dalam media pembelajaran video animasi ini meliputi: 1) Pengertian aturan dalam keluarga, 2) Tujuan aturan dalam keluarga, 3) Pentingnya aturan di keluarga, dan 4) Contoh perilaku yang patuh terhadap aturan.

3. Analisis Kebutuhan

Analisis ini bertujuan untuk memilih sarana edukasi yang relevan dengan keperluan siswa dan dapat diimplementasikan sesuai dengan perkembangan kurikulum terkini. Berdasarkan temuan di lapangan, pemanfaatan sarana edukasi video animasi dengan platform Canva terkonfirmasi mampu mengakselerasi gairah dan motivasi belajar pelajar kelas II B. Kondisi ini disebabkan oleh sarana video animasi yang mengintegrasikan suara dan gambar sanggup memikat atensi pelajar serta menjadikan konten lebih gampang dicerna.

B. Desain (*Design*)

Pada tahap perancangan ini, penting untuk merancang berbagai komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran (Arif & Aeni, 2024). Komponen perancangan ini terdiri dari sampul, tujuan pembelajaran, penjelasan materi, kesimpulan dan penutup.

1. Sampul atau cover

Video dimulai dengan memperkenalkan judul dan topik pembelajaran. Desain cover menggunakan teks, animasi, dan logo yang relevan dengan topik yang akan dibahas. Cover ini mencakup mata pelajaran, materi, dan nama pengembang.



Gambar 1. Sampul atau Cover

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah itu, video menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa dapat memahami apa yang akan dipelajari. Slide ini memuat tujuan pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan modul ajar.



Gambar 2. Tujuan Pembelajaran

3. Penjelasan Materi

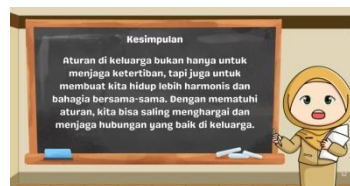
Pada tahap selanjutnya, materi dijelaskan dengan dukungan teks, gambar, animasi, atau grafik yang membantu menjelaskan konsep-konsep yang dibahas. Narasi suara juga digunakan untuk memberikan penjelasan yang lebih detail dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 3. Penjelasan Materi

4. Kesimpulan

Di akhir video, materi yang telah dipelajari dirangkum kembali dalam bentuk yang sederhana dan mudah diingat melalui teks atau animasi.



Gambar 4. Kesimpulan

5. Penutup

Video diakhiri dengan pesan yang memberi semangat kepada siswa untuk terus belajar. Bagian penutupan ini ditutup dengan animasi atau visual yang mengucapkan terima kasih atau sampai jumpa lagi.



Gambar 5. Penutup

C. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan, yang bertujuan untuk menyusun serta melakukan validasi terhadap multimedia interaktif (Khairunnisaa et al., 2023). Pada tahap pengembangan, langkah pertama dimulai dengan menyusun tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka dan kebutuhan siswa. Setelah tujuan ditetapkan, dilakukan analisis materi berdasarkan modul ajar untuk memastikan kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa kelas II SD. Dalam penelitian ini, materi yang dikembangkan yaitu materi berbagai aturan di keluargaku. Setelah melakukan analisis materi, langkah berikutnya adalah merancang konsep

video animasi, diikuti dengan proses pengeditan video menggunakan aplikasi Canva supaya atraktif serta gampang dicerna oleh pelajar. Setelah produk video animasi selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian, diadakan perbaikan berdasarkan pada masukan dan rekomendasi yang disampaikan kelompok validasi. Setelah revisi dan dinyatakan layak, produk video animasi diuji coba pada siswa kelas II B Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1. Berikut adalah hasil produk akhir dari media video animasi.



Gambar 6. Hasil Produk Akhir Media Video Animasi

D. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan langkah keempat dalam model pengembangan *ADDIE*. Pada tahap ini, peneliti mulai menggunakan produk media yang telah melalui proses validasi oleh pakar media dan pakar materi (Khairunnisaa et al., 2023). Sarana yang telah diproduksi serta divonis patut oleh pakar konten dan pakar media, kemudian akan diimplementasikan uji coba pada pelajar selaku partisipan dalam penelitian ini. Pada tahap ini, siswa akan diberikan lembar angket yang digunakan untuk mengetahui respon mereka terhadap media video yang telah dikembangkan. Sasaran dari validasi ini ialah untuk mengevaluasi derajat efikasi sarana dalam edukasi. Validasi produk diimplementasikan pada 24 pelajar kelas II B dengan komposisi 11 pelajar pria dan 13 pelajar wanita.

E. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan akhir dalam penelitian dengan model pengembangan *ADDIE* adalah tahap

evaluasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan peninjauan dan perbaikan terhadap setiap tahapan yang telah dilalui dalam proses pengembangan (Maulana & Nurharini, 2024). Evaluasi merupakan tingkatan final dalam model *ADDIE* yang dieksekusi pasca implementasi. Dalam fase ini, dilaksanakan penilaian dan perbaikan berdasarkan masukan dan rekomendasi terhadap produk yang telah divalidasi oleh pakar konten dan pakar media guna menghasilkan produk yang lebih patut dan berdaya guna untuk diaplikasikan dalam edukasi.

Masukan dan rekomendasi diberikan oleh evaluator pakar media, yakni Ibu Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd. Merujuk pada masukan dan rekomendasi dari pakar media, temuannya dapat dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kritik dan Saran Ahli Media

Validator	Kritik dan Saran
Faridahtul Jannah, S.Pd.,M.Pd	Setiap slide berjalan terlalu cepat perlu dipertimbangkan durasinya

Kemudian, masukan dan rekomendasi pun diberikan oleh evaluator pakar konten, yakni Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd., M.Pd. Merujuk pada masukan dan rekomendasi dari pakar konten, temuannya dapat dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
Uswatun Hasanah, S.Pd.,M.Pd	Belum menyantumkan keterkaitan dengan nilai-nilai pancasila

Hasil

Berdasarkan data diatas dapat dianalisis tingkat keefektifan dan kevalidan produk media pembelajaran video animasi ini.

A. Validasi Ahli Materi

Merujuk pada validasi pakar konten yang dieksekusi oleh Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd., M.Pd. sebagai pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga. Validasi materi dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan dari materi yang terdapat pada media. Informasi validasi pakar konten diperoleh dari luaran lembar validasi yang telah diserahkan. Di bawah ini merupakan temuan validasi dari pakar konten.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan kurikulum Pendidikan Pancasila kelas II SD			✓	
2	Video menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas			✓	
3	Konten materi akurat dan sesuai dengan nilai Pancasila				✓
4	Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami siswa			✓	
5	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓
6	Siswa dapat memahami materi setelah menonton video			✓	

7	Pembahasan materi dilakukan dengan jelas dan mudah dipahami	✓	
8	Pembahasan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan		✓
9	Materi disederhanakan dengan baik agar mudah dipahami siswa kelas II SD	✓	
10	Pembahasan sesuai dengan kehidupan nyata dan konteks keluarga siswa		✓
11	Pembahasan materi disertai dengan contoh yang mudah dipahami dan relevan	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa kelas II SD	✓	
Total Skor		40	

Persentase yang dihasilkan berdasarkan penilaian dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{40}{48} \times 100 \%$$

$$P = 83,33 \%$$

Media dianggap sangat layak apabila persentasenya melebihi 80%. Berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli materi, Ibu Uswatun Hasanah, S.Pd., M.Pd., media video animasi ini dinyatakan sangat layak karena memperoleh persentase sebesar 83,33% dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Validasi Ahli Media

Merujuk pada validasi pakar media yang dieksekusi oleh Ibu Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd. sebagai pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga. Asesmen media diimplementasikan guna mengevaluasi derajat keabsahan sarana yang diproduksi. Informasi validasi pakar media diperoleh dari luaran lembar validasi yang telah diserahkan. Di bawah ini merupakan temuan validasi dari pakar media.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kualitas gambar dan animasi jelas, tajam, dan tidak buram			✓	
2	Visual mendukung pemahaman materi dan sesuai dengan konteks				✓
3	Kualitas suara jelas dan tidak ada gangguan teknis				✓
4	Audio (musik, suara) sesuai dengan tema dan konteks materi			✓	
5	Kecepatan animasi tidak terlalu cepat atau lambat, sesuai untuk anak kelas II SD			✓	
6	Visual dan audio bekerja sama dengan baik untuk mendukung materi				✓
7	Warna yang digunakan tidak terlalu mencolok dan nyaman dilihat				✓

8	Durasi video sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tidak terlalu panjang atau pendek	✓
9	Efek visual yang digunakan mendukung pesan materi tanpa mengalihkan perhatian	✓
10	Teks dalam video mudah dibaca, jelas, dan tidak terlalu banyak	✓
11	Media video animasi menunjukkan kreativitas yang menarik dan inovatif	✓
12	Media disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman siswa kelas II SD	✓
Total Skor		43

Persentase yang dihasilkan berdasarkan penilaian dari validasi ahli media adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{43}{48} \times 100 \%$$

$$P = 89,58 \%$$

Media dapat dianggap sangat layak jika persentasenya melebihi 80%. Berdasarkan penilaian validasi oleh Ibu Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd., media video animasi ini dinyatakan sangat layak karena memperoleh persentase sebesar 89,58% dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Angket Praktisi Pembelajaran

Penilaian Angket praktisi pembelajaran dilakukan oleh Ibu Eris Mustika Dewi, S.Pd., yang merupakan wali kelas II B. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media yang telah dibuat. Data validasi media diperoleh dari hasil lembar angket yang telah diberikan. Berikut ini adalah hasil Angket dari praktisi pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Angket Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku				✓
2	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran				✓
4	Contoh disajikan dengan jelas				✓
5	Materi disajikan dengan jelas dan tepat				✓
6	Konsep materi jelas dan tepat				✓
7	Gambar, teks dan video disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran				✓
8	Audio yang disajikan sangat jelas				✓
9	Ketepatan struktur kalimat yang mudah dipahami			✓	
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
11	Pemilihan bentuk media sesuai dengan karakter				✓

	siswa sekolah dasar	
12	Kemenarikan dan kejelasan suara video dan musik	✓
13	Relevansi video dengan materi	✓
14	Ketepatan memilih musik	✓
15	Penggunaan animasi tidak berlebihan dan disajikan sesuai karakter siswa sekolah dasar	✓
16	Ketepatan pemilihan ukuran teks dan jenis huruf	✓
17	Teks dapat dengan jelas dibaca	✓
18	Judul sesuai dengan materi	✓
19	Kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran	✓
20	Efisiensi media terhadap pembelajaran	✓
21	Kesesuain media dengan materi	✓
Total Skor		82

Persentase yang dihasilkan berdasarkan penilaian dari praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{82}{84} \times 100 \%$$

$$P = 97,61 \%$$

Media dianggap sangat layak jika persentasenya melebihi 80%. Berdasarkan hasil penilaian angket dari praktisi pembelajaran, Ibu Eris Mustika Dewi, S.Pd., media video animasi ini dinyatakan sangat layak karena memperoleh persentase sebesar 97,61% dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada 23 siswa kelas II B, dengan 1 siswa yang tidak dapat hadir. Pelaksanaan uji coba berlangsung pada hari Selasa, 25 Februari 2025, di SDN Wiroborang 1 Kota Probolinggo. Sasaran dari validasi ini ialah untuk mengevaluasi kepatutan dan daya guna sarana video animasi. Di bawah ini merupakan temuan kuesioner respons pelajar.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Kategori	
		Tidak (1)	Iya (2)
1	Apakah kalian dapat mengetahui apa saja contoh aturan yang ada di keluarga?	-	23
2	Apakah kalian berminat untuk menggunakan media video animasi pada materi ini?	6	17
3	Apakah video ini sesuai dengan materi pembelajaran?	1	22
4	Apakah kalian paham media pembelajaran video animasi ini?	5	18
5	Apakah kalian senang jika materi di jelaskan menggunakan video animasi ini?	1	22

6	Apakah kalian bersemangat dan termotivasi belajarnya menggunakan media pembelajaran pada materi ini?	1	22
7	Apakah media video animasi ini mudah digunakan?	4	19
8	Apakah kalian berminat untuk menggunakan media video ini?	6	17
9	Apakah kamu suka pada animasi video ini?	2	21
10	Apakah media video animasi ini mudah dipahami oleh kalian?	2	21
Total		432	

Persentase yang dihasilkan berdasarkan penilaian dari hasil angket respon siswa adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{432}{460} \times 100 \%$$

$$P = 93,91 \%$$

Merujuk pada temuan kuesioner tanggapan pelajar, produk yang dikonstruksi berpotensi dikategorikan patut dan berdaya guna dengan proporsi sejumlah 93,91%. Temuan validasi mengindikasikan bahwa sarana ini sanggup mengakselerasi ketertarikan dan gairah belajar pelajar. Dengan demikian, sarana edukasi video animasi dengan platform Canva berpotensi dikategorikan patut dan berdaya guna untuk diaplikasikan sebagai media edukasi.

E. Pretest dan Posttest

1. Pretest

Pretest ini dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran video animasi. Dalam *pretest* tersebut, siswa diberikan lembar soal berisi 10 pertanyaan pilihan ganda. Tujuan dari pelaksanaan *pretest* ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat pemahaman awal siswa terkait materi berbagai aturan dalam keluarga. Berdasarkan hasil *pretest*, nilai yang diperoleh siswa sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Pretest Siswa

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Rayhan	80	Tercapai
2	Azka	50	Tidak Tercapai
3	Fahrur	60	Tidak Tercapai
4	Arganta	70	Tidak Tercapai
5	Syabina	20	Tidak Tercapai
6	Azril	70	Tidak Tercapai
7	Fadhil	80	Tercapai
8	Naira	80	Tercapai
9	Sandira	80	Tercapai
10	Sakinah	90	Tercapai
11	Davin	70	Tidak Tercapai
12	Hikari	70	Tidak Tercapai
13	Radella	80	Tercapai
14	Afif	100	Tercapai
15	Anine	70	Tidak Tercapai
16	Hafshah	70	Tidak Tercapai
17	Aqilla	70	Tidak Tercapai

18	Erlangga	90	Tercapai
19	Afsheen	80	Tercapai
20	Anindita	100	Tercapai
21	Natasya	100	Tercapai
22	Andini	100	Tercapai
23	Ilham	90	Tercapai
Total Nilai		1770	

Nilai rata-rata yang dihasilkan berdasarkan hasil *pretest* siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\Sigma \text{ Total Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{1770}{23}$$

$$\text{Rata - rata} = 76,95$$

2. *Posttest*

Posttest dilaksanakan setelah siswa menggunakan media pembelajaran video animasi. Pada *posttest* ini, siswa diberikan lembar soal yang berisi 10 pertanyaan yang sama dengan soal pada *pretest*. Tujuan dari *posttest* adalah untuk mengevaluasi sejauh mana daya guna sarana edukasi video animasi dalam mengakselerasi pemahaman serta capaian belajar pelajar. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, kita dapat mengetahui apakah ada peningkatan dalam pemahaman materi mengenai berbagai aturan di keluargaku. Nilai yang diperoleh dalam *posttest* ini menggambarkan pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil *posttest*, nilai yang diperoleh siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil *Posttest* Siswa

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Rayhan	90	Tercapai
2	Azka	80	Tercapai
3	Fahrur	90	Tercapai
4	Arganta	100	Tercapai
5	Syabina	80	Tercapai
6	Azril	100	Tercapai
7	Fadhil	100	Tercapai
8	Naira	90	Tercapai
9	Sandira	100	Tercapai
10	Sakinah	100	Tercapai
11	Davin	90	Tercapai
12	Hikari	90	Tercapai
13	Radella	90	Tercapai
14	Afif	100	Tercapai
15	Anine	100	Tercapai
16	Hafshah	90	Tercapai
17	Aqilla	100	Tercapai
18	Erlangga	100	Tercapai
19	Afsheen	90	Tercapai

20	Anindita	100	Tercapai
21	Natasya	100	Tercapai
22	Andini	100	Tercapai
23	Ilham	100	Tercapai
Total Nilai		2180	

Nilai rata-rata yang dihasilkan berdasarkan hasil *posttest* siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\Sigma \text{ Total Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{2180}{23}$$

$$\text{Rata - rata} = 94,78$$

Pembahasan

Model *ADDIE* digunakan dalam penelitian ini sebagai kerangka sistematis untuk mengembangkan media video animasi berbasis Canva. Tahap pertama, yaitu analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas II SDN Wiroborang 1. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang bersifat konvensional seperti ceramah menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, serta kurangnya minat belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang mampu memfasilitasi siswa agar lebih aktif, tertarik, dan memahami materi dengan lebih baik. Arif & Aeni (2024) menegaskan bahwa analisis kebutuhan merupakan fondasi penting dalam pengembangan media interaktif karena dapat memastikan kesesuaian antara media dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik.

Selanjutnya, pada tahap desain, dilakukan perancangan media yang meliputi pembuatan storyboard, penyusunan narasi, pemilihan elemen visual, serta pengaturan alur video yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pemilihan Canva sebagai platform pengembangan didasarkan pada kemudahan penggunaannya dan fleksibilitas dalam mendesain konten visual yang menarik. Penelitian oleh Khairunnisaa et al. (2023) menunjukkan bahwa perencanaan desain yang matang, khususnya dalam pengembangan media animasi tematik, berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa karena memadukan teks, suara, dan gambar secara terpadu.

Tahap berikutnya adalah pengembangan, di mana media yang telah dirancang kemudian dikonstruksi menggunakan Canva. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi dan media, dengan tujuan menilai kelayakan isi dan tampilan dari aspek pedagogik maupun teknis. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hapsari & Zulherman (2021) menguatkan hal ini melalui penelitian mereka, yang membuktikan bahwa media video animasi berbasis Canva dapat memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami siswa, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan capaian belajar mereka.

Setelah dinyatakan layak, media diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi "Berbagai Aturan di Keluargaku." Implementasi dilakukan pada siswa kelas II, dan hasilnya menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Temuan ini didukung oleh penelitian Arif & Aeni (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat menstimulasi ketertarikan siswa dan membantu

mereka lebih mudah menyerap materi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada tahap akhir, yaitu evaluasi, dilakukan pengukuran efektivitas media dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Terjadi peningkatan signifikan dari nilai rata-rata pretest sebesar 76,95 menjadi 94,78 pada posttest. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 93,91% siswa merespons positif terhadap penggunaan media ini, baik dari segi tampilan, suara, maupun isi materi. Peningkatan hasil belajar yang dicapai sejalan dengan temuan Maulana & Nurharini (2024), yang menyatakan bahwa penerapan model *ADDIE* dalam pengembangan media mampu meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh melalui tahapan yang sistematis dan berbasis evaluasi berkelanjutan.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi yang dibuat melalui Canva terbukti sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi berbagai aturan di keluargaku untuk siswa kelas II SD. Proses pengembangan menggunakan model *ADDIE* melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh skor kelayakan sebesar 83,33% dari ahli materi, 89,58% dari ahli media, dan 97,61% dari praktisi pembelajaran, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Selain itu, respons siswa terhadap media ini sangat positif dengan persentase 93,91%. Nilai rata-rata siswa juga meningkat dari 76,95 pada *pretest* menjadi 94,78 pada *posttest*, membuktikan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media video animasi ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya untuk mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 77.
- Arif Fajar, U., & Aeni, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Picture Berbasis Canva Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V. *AS-SABIQUN*, 6(5), 968–981. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i5.5341>
- Darmiah. (2022). Hakikat Metode dalam Pendidikan Islam. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 373. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i2.14775>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2385. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 07(01), 213–214.
- Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD. *AS-SABIQUN*, 5(4), 1087–1101. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3642>

- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1362. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Maulana, Muh. F., & Nurharini, A. (2024). Pengembangan Media Virtual Reality Berbasis Aplikasi Artsteps untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Tari. *FONDATIA*, 8(3), 631–651. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5198>
- Qouri, N. R., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9624.
- Rahmawati, A., & Nurafni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1843–1844. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Rosyada, H. A., & Ansori, I. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN PAKINTELAN 02. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 4751–4752.
- Sari, R. P. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. 4–5.
- Tambunan, L. O., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Grafik Fungsi Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1031–1032. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2212>
- Wibawa, S., & Ridiyanto. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLIPBOOK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 624–625.
- Yanti, N. K. A. N., Dewi, M. S. A., & Febriyan, I. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva dengan Model Addie pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Yehembang Kauh. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 4(3), 69–71. <https://doi.org/47467/tarbiatuna.v4i3.7300>