

STUDI LITERATUR: MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Friendha Yuanta¹, Setya Ridia Cahyaning Dewi Tyastuti², Enanda Meta Yustikarini³, Aida Ladzina Safriki⁴, Vindi Novi Ardani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: www.friendha@gmail.com¹, setyaridiacahyaning@gmail.com², riniemta96@gmail.com³, aidasafikri4@gmail.com⁴, avindinovi@gmail.com⁵

Abstrak: Perkembangan teknologi pada era saat ini sangat berkembang begitu pesat. Dengan adanya perkembangan teknologi dapat memudahkan guru dalam membuat suatu media. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran yaitu aplikasi Canva. Canva yaitu aplikasi yang dapat kita download di smartphone kita dengan menyediakan beberapa fitur design grafis. Penelitian ini menggunakan studi literatur dari jurnal nasional dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan kajian kepustakaan dan tujuan tinjauan pustaka ini guna mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva serta hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran ini. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva dinyatakan layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva.

Abstract: Technological developments in the current era are growing very rapidly. With the development of technology, it can make it easier for teachers to create media. One application that can be used to create learning media is the Canva application. Canva is an application that we can download on our smartphones and provides several graphic design features. This research uses literature studies from national journals with a descriptive qualitative research type with literature review and the aim of this literature review is to determine the feasibility of animated video learning media based on the Canva application as well as learning outcomes after implementing this learning media. The results of this research can be concluded that: animated video learning media based on the Canva application is declared feasible and can improve the learning outcomes of grade 3 elementary school students.

Keywords: Learning Media, Animation Video, Canva

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar guna mengembangkan kemampuan serta kepribadian baik di sekolah maupun di luar persekolahan yang berlangsung dalam seumur hidup kita. Pendidikan merupakan usaha dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut

Yuanta, 2017 dalam dunia pendidikan saat ini berdampingan dengan teknologi yang berkembang sangat pesat, khususnya dalam teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan penerapan strategi pembelajaran. Dengan adanya suatu teknologi membuat suatu perubahan dalam cara kita ketika melakukan proses pembelajaran, karena pada zaman dahulu perkembangan teknologinya kurang berkembang dan membuat pembelajaran monoton (Ameliya et al., 2023). Salah satu teknologi yang dapat membantu kita dalam membuat media pembelajaran yaitu aplikasi Canva. Meskipun telah banyaknya teknologi yang berkembang, guru masih banyak yang bingung dalam mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang dilihat sangat mudah untuk dipelajari yaitu menggunakan aplikasi Canva. Pada platform tersebut banyak template serta animasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat medianya. Aplikasi Canva tidak hanya untuk membuat suatu media pembelajaran saja, tetapi kita juga bisa membuat suatu inovasi mengenai membuat poster, brosur, banner, dan lainnya (Zettira et al., 2022). Aplikasi tersebut sangat populer pada kalangan pelajar serta guru, karena sangat mudah digunakan dan sudah terdapat beberapa template.

Pada aplikasi ini juga bisa digunakan untuk mendukung pada saat proses pembelajaran. Berbagai mata Pelajaran apapun bisa kita terapkan aplikasi Canva tersebut untuk membantu agar siswa tidak monoton pada saat pembelajaran. Pada Pelajaran IPAS kita bisa membuat suatu video interaktif animasi pada aplikasi Canva itu. IPAS sendiri merupakan suatu mata pelajaran gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggabungan mata pelajaran terjadi pada Kurikulum Merdeka dan sudah diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023 hingga berlakunya sampai sekarang. Tujuan digabungnya mata pelajaran ini untuk mengajarkan kepada siswa agar bisa mengolah lingkungan alam maupun sosial dalam satu kesatuan.

Dalam mata pelajaran IPAS ini membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa dapat memahami berbagai materi yang kompleks (Sukarini & Manuaba, 2021). Berdasarkan realita yang ada, banyak guru yang masih belum kreatif dalam membuat media pembelajaran. Padahal pada era sekarang banyak teknologi yang bisa mendukung pada saat pembelajaran. Aplikasi Canva diciptakan untuk mempermudah kita dalam mendesain sesuatu yang ingin kita kembangkan. Pada aplikasi ini kita bisa membuat video animasi dan kita isi dengan suara kita atau yang biasa dikenal dengan istilah dubbing.

Canva juga mempunyai banyak keunggulan sebagai media pembelajaran yaitu (1) Canva menyediakan template dan suatu alat desain yang mudah digunakan oleh sang pemula; (2) Canva menyediakan elemen yang bisa kita cari sesuai apa yang kita inginkan untuk mempercantik video animasi; (3) Canva dapat kita buka pada laptop, handphone, tablet sehingga dapat mempermudah guru dan siswa saat menggunakannya dimana saja dan kapan saja. Canva juga dilengkapi dengan berbagai fitur font, stiker, template, ilustrasi yang mungkin ada beberapa yang berbayar dan juga ada yang tidak berbayar.

Berdasarkan paparan di atas, pada penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva dan bagaimana hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian studi literatur, dengan mengkaji artikel ilmiah yang bersumber dari Google Scholar dan Google Cendekia. Menurut Mardalis dalam Hartono & Dani (2020) mengemukakan bahwa studi literatur bisa mencari dengan cara mencari rujukan dari beberapa penelitian yang relevan dan terdahulu kemudian disatukan untuk menjadi kesimpulan. Hasil kumpulan tersebut dari beberapa penelitian terdahulu digunakan untuk menyimpulkan: (1) Bagaimana keunggulan aplikasi *canva* dijadikan media pembelajaran. (2) Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi *canva*. (3) Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran video animasi *canva*.

Terdapat 7 artikel yang mendukung studi literatur dalam penelitian ini dan sudah disimpulkan menjadi satu. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrument karena peneliti mengutip, mengambil dan mengumpulkan informasi berupa data-data dengan kemudahan berbagai macam bahan seperti hasil penelitian terdahulu, artikel ilmiah, dan berbagai sumber yang saling berkaitan agar tujuan penelitian tercapai. Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut (Kulthau dalam Mirzaqon et al., 2018):

Adapun teknik analisis data menggunakan metode analisis dimana metode tersebut dapat digunakan untuk memperoleh kesimpulan yang relevan, valid dan dapat diteliti kembali berdasarkan konteks beserta tujuannya. Analisis ini dilakukan dengan cara sebaik mungkin, adapun dengan memilih, menggabungkan, membandingkan dan menyeleksi beberapa

penjelasan dan pengertian yang relevan sehingga mendapatkan data yang akurat (Sari & Asmendri, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil analisis mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi yang dibuat dengan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar. Analisis ini disajikan dalam bentuk tabel berdasarkan tiga kriteria utama yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Tabel Analisis Media Pembelajaran Video Animasi

Kriteria	Penjelasan
Validitas	Media pembelajaran ini telah dievaluasi dan terbukti sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan siswa. Konten yang ditampilkan relevan dan mendukung tujuan pembelajaran, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Artinya, media ini dirancang untuk memenuhi standar pendidikan dan memberikan informasi yang tepat sesuai dengan apa yang perlu dipelajari oleh siswa.
Kepraktisan	Pembuatan video menggunakan aplikasi canva tergolong mudah dan cepat. Guru dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur yang disediakan sehingga memudahkan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik.
Keefektifan	Penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa setelah menggunakan media ini, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan mengalami peningkatan yang signifikan. Artinya, siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Tabel Hasil Analisis Literature Review

No	Analisis Artikel	Metode Penelitian	Materi	Efektifitas Media Pembelajaran Canva
1.	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. (Hapsari & Zulherman, 2021)	Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D)	Materi gaya dan gerak	Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran
2.	Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar (Sari & Yatri, 2023)	Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis eksperimen.	Materi puisi bahasa Indonesia.	Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3.	Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan (Kristiari et al., 2023)	Penelitian dan pengembangan (research and development)	Materi perubahan cuaca	Media pembelajaran video interaktif berbasis Canva Pendidikan pada materi perubahan cuaca termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” atau “Sangat Layak”

				untuk digunakan sebagai media di dalam proses pembelajaran IPA
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Pakintelan 02 (Rosyada & Ansori, 2024)	Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D)	Pendidikan pancasila	Hasil penelitian diperoleh melalui pengolahan data, survei dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis program Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masa Praaksara di Indonesia Kelas X SMA N 1 MERANTI KAB.ASAHAN TP.2022/2023. (Wulandari, 2023)	Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development).	Materi Masa Praaksara di Indonesia	Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pada saat pembelajaran lebih efektif dari pada tidak menggunakan media.

6.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Ziliwu et al., 2023)	Metode yang digunakan yaitu Research and Development (R&D)		Hasil penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” telah melalui tahapan model ADDIE dan saat ini dinyatakan berhasil.
----	---	--	--	---

Penjelasan

Berdasarkan hasil analisis terdapat tiga kriteria utama yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi canva memiliki potensi yang sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di sekolah dasar. Penggunaan media ini dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, sehingga berkontribusi positif terhadap proses belajar mengajar.

Canva adalah aplikasi yang sangat berguna dalam konteks pembelajaran. Dengan menggunakan Canva, guru dapat menciptakan berbagai media audio visual seperti video animasi, poster, dan modul pembelajaran. Salah satu keunggulan Canva adalah banyaknya template yang tersedia, sehingga pengguna yang mungkin tidak memiliki banyak pengalaman atau kreativitas tetap bisa menghasilkan desain yang menarik. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan desain grafis yang sesuai dengan mata pelajaran, menjadikannya lebih mudah dipahami meskipun topiknya kompleks.

KESIMPULAN DAN SARAN

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis online yang dimanfaatkan sebagai pembuat media yang menarik dan dianggap efektif dalam pembelajaran IPA. Berbagai macam desain yang canva miliki, sehingga kepraktisan itu dapat digunakan untuk membuat konsep

materi pembelajaran IPA yang rumit dan abstrak. Penerapan media canva dalam pembelajaran telah mampu meningkatkan motivasi, prestasi, memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar, mampu menunjang aktivitas pembelajaran, dan layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa. Artikel ini dapat dikembangkan lagi dan dapat menjadi salah satu referensi bagi guru dalam memanfaatkan canva dalam pembelajaran IPA, sehingga terus menciptakan inspirasi dan ide baru dari penggunaan canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, E., Agustin, F. K., Fhatonah, N., & Kotabumi, U. M. (2023). *STUDI LITERATUR : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA CANVA DALAM MATA PELAJARAN IPA Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga memiliki banyak pembelajaran masih belum optimal dan*. 02(01).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Kristiari, S. P., Cahyadi, F., & Suyitno, S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 78–84.
- 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*, 9(2), 4750–4762.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Wulandari, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masa Praaksara di Indonesia*

Kelas X SMA N 1 MERANTI KAB. ASAHAN TP. 2022/2023. UNIMED.

- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>
- Ziliwu, D., Lase, P. E., & Zega, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 4098–4105.