

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Hidup Dengan Pancasila Bagi Siswa Kelas IV SDN 62 Palembang

Alya Cristina, Bunda Harini, Siti Dewi Mahrani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*Corresponding Author: alyac2003@gmail.com

Article History:

Received 2025-05-07

Accepted 2025-06-21

Keywords:

Development
Learning Media
Video Animation
Canva Application

ABSTRACT

This research aims to produce animated video learning media products assisted by the Canva application in the teaching and learning process of the material of symbols and precepts of Pancasila in class IV SDN 62 Palembang. Animated video learning media is developed using the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of validation by three validators showed an average score of 95%, which was classified as very valid and suitable for use. Furthermore, the practicality trial was conducted by giving a response questionnaire to 21 fourth grade students, resulting in a score of 199, with a percentage of 95%, which was also categorized as very practical. Thus, it shows that the product of animated video learning media assisted by Canva application is feasible to use in the learning process. The contribution of this research lies in the development of innovative, technology-based learning media that is easily accessible and usable by teachers, as well as effective in enhancing student engagement in understanding Pancasila material. This study also offers an alternative solution for educators in delivering abstract content through an engaging visual approach, particularly at the elementary school level.

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pengembangan
Media Pembelajaran
Video Animasi
Aplikasi Canva

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva pada proses belajar mengajar materi simbol dan sila pancasila di kelas IV SDN 62 Palembang. Media pembelajaran video animasi dikembangkan menggunakan model ADDIE yang mencakup *analysis*, *Design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Teknik Pengumpulan Data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan rata-rata nilai 95%, yang tergolong sangat valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, uji coba kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon kepada 21 siswa kelas IV, menghasilkan skor 199, dengan persentase 95%, yang juga dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kontribusi dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang mudah diakses dan digunakan oleh guru, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi Pancasila. Penelitian ini juga memberikan alternatif solusi bagi pengajar dalam menyampaikan materi abstrak melalui pendekatan visual yang menarik, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun karakter dan kemajuan bangsa sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.



Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat (Sanjaya, 2022). Proses pembelajaran yang efektif melibatkan interaksi aktif antara pendidik dan siswa, dengan strategi yang mampu mendorong keterlibatan dan konstruksi pengetahuan siswa (Wahyudin, 2020). Selain itu, pemanfaatan teknologi dan multimedia dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Nugraha, 2023).

Media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian dan minat siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang efektif (Arsyad, 2021). Khususnya media video animasi, yang dapat mengintegrasikan berbagai elemen multimedia sekaligus membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks (Kusuma, 2023). Penggunaan animasi dalam pembelajaran juga terbukti meningkatkan retensi memori siswa secara signifikan (Sulistiyati, 2023).

Namun, berdasarkan observasi di kelas IV SDN 62 Palembang, proses pembelajaran PPKn masih mengandalkan metode ceramah dan media konkret yang kurang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Akibatnya, partisipasi siswa tidak merata dan hasil belajar cenderung rendah. Meskipun fasilitas pendukung teknologi seperti proyektor dan internet tersedia, media pembelajaran digital yang inovatif belum optimal dimanfaatkan.

Berdasarkan gap tersebut, solusi yang diajukan adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang memudahkan pembuatan media visual berkualitas tinggi sesuai kebutuhan pembelajaran (Putri, 2023). Pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas penyampaian materi, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran PPKn untuk siswa kelas IV SDN 62 Palembang, dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbantuan Canva mengenai materi Pancasila untuk siswa kelas IV. Metode ini sesuai dengan definisi yang diberikan oleh Sugiyono (2019) dan Muqdamien (2021), yang menekankan pada pengembangan produk baru atau peningkatan produk yang sudah ada untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 62 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Prosedur penelitian mengikuti model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi : 1) *Analysis*, pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran video animasi dan kelayakannya. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam media yang telah diterapkan sebelumnya; 2) *Design*, Media video animasi dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Proses ini mencakup penetapan tujuan pembelajaran, perancangan skenario, dan perangkat pembelajaran; 3) *Development*, Instrumen penilaian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli dan lembar validasi guru. Rancangan awal produk meliputi penentuan tujuan, konsep cerita, skenario, dan elemen grafis. Validasi dilakukan oleh dua dosen PGSD dan seorang guru kelas IV; 4) *Implementation*, Uji coba produk dilakukan pada sepuluh siswa kelas IV untuk menguji validitas dan praktikalitas media pembelajaran. 5) *Evaluation*, Setelah validasi dan uji coba, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dari validator dan hasil uji coba.

Teknik Pengumpulan Data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi tentang analisis kebutuhan siswa. Angket digunakan untuk mengumpulkan data dari validator ahli dan siswa mengenai kevalidan dan kepraktisan produk. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti tertulis dari proses penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar pedoman wawancara, lembar validasi ahli, dan angket respon siswa. Lembar pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi analisis kebutuhan, sedangkan lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kesesuaian produk. Angket respon siswa digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran. Teknik Analisis Data kualitatif yang dianalisis melalui wawancara, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan produk. Kriteria kevalidan dan kepraktisan ditentukan berdasarkan tabel yang telah disusun. Dengan metodologi ini, penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Pancasila.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analysis (Tahap Analisis)

Tahapan awal pengembangan dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan dokumentasi yang berkaitan dengan data sekolah dan wawancara dengan guru.

Analisis kebutuhan terdiri dari empat aspek yaitu aspek siswa, guru, materi dan media. Aspek siswa terdiri dari empat indikator yaitu kelas/semester, usia, jumlah siswa, tahapan perkembangan. Aspek guru terdiri dari tiga indikator yaitu kurikulum yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan, dan kegiatan pembelajaran. Aspek materi terdiri dari tujuh indikator yaitu kelas/semester, bab, sub bab, muatan, materi, tujuan pembelajaran, dan alasan pemilihan materi. Sedangkan, aspek pemilihan media terdiri dari empat indikator yaitu jenis media, tujuan pemilihan media, manfaat penggunaan media, dan sasaran media pembelajaran.

Design (Tahap Perancangan)

Tahapan kedua dalam proses pengembangan adalah desain. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran berupa video animasi dengan tema Hidup dengan Pancasila. Nama "Hidup dengan Pancasila" merujuk pada seseorang menjalani kehidupan sehari-hari dengan menjunjung dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Ada tiga kegiatan yang peneliti lakukan dalam tahapan ini yaitu perancangan desain media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva Hidup dengan Pancasila, pemilihan bahan pembuatan media pembelajaran video animasi, dan perancangan instrumen pengumpulan data.

Development (Tahap Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses pengembangan terhadap produk berupa media pembelajaran komik digital. Selain mengembangkan produk, peneliti juga melakukan proses validasi serta perbaikan terhadap media pembelajaran komik digital yang telah dirancang.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Validator	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
1	Validator I	82	77	94%	Sangat Valid
2	Validator II	82	80	97%	Sangat Valid
3	Validator III	82	77	94%	Sangat Valid
	Jumlah	246	234	95%	Sangat Valid

Hasil penilaian pada tabel 1, menunjukkan bahwa validator I memberikan skor 77 dengan persentase 94% dan termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid". Kemudian validator II memberikan skor 80 dengan persentase mencapai 97% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Sedangkan validator III memberikan skor 77 dengan persentase 94% dan termasuk kategori "Sangat Valid".

Implementation (Tahap Implementasi)

Tahap selanjutnya adalah implementasi, media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva yang sudah melalui proses validasi, perbaikan sesuai saran validator dan dinyatakan valid, maka peneliti melaksanakan uji coba produk pada 24 siswa kelas IV SDN 62 Palembang. Peneliti melakukan satu tahap uji coba produk kepada 3 kelompok kecil dan 3 kelompok besar yang dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2025, hasil uji coba tersebut dapat dilihat dari respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1	NO	10	10	100%	Sangat Praktis
2	AM	10	10	100%	Sangat Praktis
3	RAP	10	10	100%	Sangat Praktis
4	NY	10	10	100%	Sangat Praktis
5	ARP	10	10	100%	Sangat Praktis
6	DAP	10	10	100%	Sangat Praktis
7	FAF	10	10	100%	Sangat Praktis
8	YANA	10	8	80%	Praktis
9	MPA	10	9	90%	Sangat Praktis
10	DAR	10	8	80%	Praktis
11	CR	10	9	90%	Sangat Praktis
12	ZING	10	9	90%	Sangat Praktis
13	JPS	10	10	100%	Sangat Praktis
14	AS	10	10	100%	Sangat Praktis
15	MRF	10	9	90%	Sangat Praktis
16	ARA	10	10	100%	Sangat Praktis
17	MKA	10	8	80%	Praktis
18	MM	10	10	100%	Sangat Praktis
19	ADAG	10	10	100%	Sangat Praktis
20	MAAV	10	10	100%	Sangat Praktis
21	BBG	10	9	90%	Sangat Praktis
Jumlah		210	199	95%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2, hasil angket yang diperoleh dari para siswa, sebanyak 13 siswa memberikan tanggapan dengan persentase penuh (100%) yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Adapun 13 siswa tersebut adalah NO, AM, RAP, NY, ARP, DAP, FAF, JPS, AS, ARA, MM, ADAG, dan MAAV. Selain itu, terdapat 5 siswa lainnya yakni MPA, CR, ZING, MRF, dan BBG yang memberikan respon dengan persentase 90%, masih dalam kategori "sangat praktis". Sementara itu, 3 siswa yaitu YANA, DAR, dan MKA memberikan respon dengan persentase 80% yang dikategorikan sebagai "praktis".

Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini dilakukan pada setiap tahapan sebelumnya terutama pada tahap design atau perancangan dan development atau tahap pengembangan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya proses perbaikan media pembelajaran kartu seri bergambar sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, serta menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran berupa video animasi berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran PPKn, dengan fokus pada materi simbol dan sila pancasila. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap simbol dan sila pancasila dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Proses pengembangan menggunakan model *ADDIE* yang sistematis dan efisien, serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif antara peserta didik dan pendidik. Setiap tahap dalam model *ADDIE* dievaluasi dan hasil evaluasi digunakan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut. Hal ini sesuai dengan pendapat Siddiq (2020) yang menyatakan bahwa video animasi yang mengacu pada model pengembangan *ADDIE* efektif dan mampu membantu proses pembelajaran siswa dan guru. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap, dan hasilnya digunakan untuk menyempurnakan proses selanjutnya.

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Dilla (2023), pengembangan media yang didasari analisis kebutuhan akan menghasilkan media yang optimal bagi guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran visual berupa video animasi berbantuan aplikasi canva. Media ini bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan mereka tentang simbol dan sila Pancasila.

Setelah menentukan jenis media yang akan dibuat, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan (design), meliputi pemilihan desain aplikasi canva, pemilihan desain media pembelajaran video animasi, serta perancangan instrumen pengumpulan data.

Pada tahap pengembangan (development), media pembelajaran yang dikembangkan kemudian divalidasi. Berdasarkan hasil validasi, video animasi berbantuan aplikasi canva memperoleh skor akhir sebesar 95%, dengan rincian: validator I sebesar 94%, validator II sebesar 97%, dan validator III sebesar 94%. Hasil total rekapitulasi penilaian ketiga validator menunjukkan skor 234 dengan persentase 95%, sehingga media ini dikategorikan "Sangat Valid". Peneliti juga melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari validator I, khususnya terkait penulisan, ketebalan kartu, aturan permainan, serta tujuan pembelajaran. Perbaikan ini dilakukan agar media yang dihasilkan lebih berkualitas dan layak untuk digunakan secara luas, sejalan dengan pernyataan Gustiani (2019) yang menegaskan bahwa proses pengembangan harus dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa materi yang dihasilkan berkualitas tinggi dan sesuai dengan desain yang telah ditetapkan.

Tahap berikutnya adalah implementasi (implementation), di mana media diuji kepraktisannya. Mayoritas siswa menilai bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva sangat praktis dalam proses pembelajaran. Dari 21 siswa, 13 memberikan skor 10, 5 siswa memberikan skor 9, dan 3 siswa memberikan skor 8. Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif. Hasil uji coba terhadap media yang dikembangkan memperoleh skor persentase 95% yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Terdapat sisa 5% yang menunjukkan adanya beberapa aspek yang masih bisa disempurnakan untuk penyempurnaan pada aspek kejelasan instruksi, daya tarik media, kemudahan pemahaman media, dan keterlibatan peserta, yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Fitri & Ardiyal (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran efektif serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Tahapan terakhir yaitu evaluasi, dilaksanakan pada setiap tahap-tahap yang ada dan evaluasi untuk mengukur kelayakannya. Adapun pengembangan yang dihasilkan dalam media pembelajaran ini ialah berupa media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas IV SD Negeri 62 Palembang saat ini masih mengandalkan metode ceramah dan media konkret seperti kartu. Meskipun siswa menunjukkan keaktifan dalam berinteraksi dengan media tersebut, terdapat sebagian siswa yang kurang berpartisipasi aktif. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti video animasi, untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Canva dilakukan melalui model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa video animasi yang dihasilkan mampu memvisualisasikan konsep-konsep Pancasila dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva ini telah divalidasi oleh tiga orang validator. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik, dengan persentase mencapai 95%. Selain itu, uji coba yang dilakukan di kelas IV menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan efektif, dengan 95% siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media tersebut. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila. Oleh karena itu, media video animasi ini dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas IV.

5. REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2021). Media Pembelajaran Era Digital. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dilla, W. P. (2023). Analysis of Learning Media Needs in Elementary Schools in Palangka Raya. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 2(1), 24–29. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7611>
- Fitri, F., & Ardiyal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338.
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and its Alternatives. *Holistics Journal*, 11(2).
- Kusuma, Indra. (2023). Efektivitas Video Animasi dalam Pembelajaran SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 34–56.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33
- Nugraha, Aditya. (2023). Implementasi Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 23–45.
- Putri, Anisa R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(2), 89–102.
- Sanjaya, Wina. (2022). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.

Bandung: Alfabeta. h.244.

Sulistyowati, Erna. (2023). Implementasi Animasi dalam Pembelajaran SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 45-67.

Wahyudin, A. (2020). Model Pembelajaranbleended Learning (Model Flipped Classroom) Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ips Pada Masa Pandemi Covid19. *Journal: Sudut Pandang*, 1(1), 1–23