

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPA MATERI CIRI-CIRI MAKLUK HIDUP KELAS III
UPT SD NEGERI 068007 MEDAN TUNTUNGAN
TP. 2025/2026**

***THE EFFECT OF CANVA-BASED ANIMATED VIDEO LEARNING MEDIA ON
LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE SUBJECT ON THE TOPIC OF
CHARACTERISTICS OF LIVING THINGS FOR GRADE III
STUDENTS AT UPT SD NEGERI 068007 MEDAN
TUNTUNGAN ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Yana Karina Br Ginting¹, Ulfah Sari Rezeki², Dedi Holden Simbolon³

^{1),2),3)} Universitas Quality (¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality.

Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No.18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

yanakarina49@gmail.com¹, ulfahsari6@gmail.com², dedi.holden@universitasquality.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi berbasis *CANVA* terhadap hasil belajar siswa pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup untuk kelas III SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental Design (nondesigns) dengan desain penelitian one group pre test- pos test penelitian ini hanya melibatkan 1 kelas dengan jumlah sampel 27 siswa. Instrumen penelitian ini berupa essay. Teknik analisis data menggunakan bantuan Ms.Excel. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *CANVA* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD Negeri 068007 Medan Tuntungan. Hal ini berdasar pada data-data yang diperoleh setelah diadakan penelitian, hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil pre test di peroleh rata-rata 46,85. Sedangkan nilai rata-rata hasil post-test adalah 89,25 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan. Instrumen penelitian berupa tes pretest dan posttest yang telah diuji Teknik analisis data meliputi uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 20,09 dengan $df = 26$ pada taraf signifikan 0,05 diperoleh t tabel sebesar 2,056. Karena $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($20,09 > 2,056$), yang menunjukkan maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa media Video Animasi Berbasis *Canva* secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SD negeri 068007 Medan Tuntungan TP.2025/2026.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Video Animasi *CANVA*

ABSTRACT.

This study aims to determine the effect of Canva-based animated video media on students' learning outcomes in the topic of Characteristics of Living Things for Grade III students at SD Negeri 068007 Medan Tuntungan in the 2025/2026 academic year. The type of research used in this study is a pre-experimental design (non-design) with a one-group pretest–posttest design. This study involved only one class with a total sample of 27 students. The research instrument consisted of essay tests. Data analysis techniques were conducted using Ms. Excel. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that Canva-based animated video media has a significant effect on students' learning outcomes in the topic of characteristics of living things for Grade III students at SD Negeri 068007 Medan Tuntungan. This conclusion is based on the data obtained after conducting the study. The results of data analysis showed that the average pretest score was 46.85, while the average posttest score was 89.25, indicating an improvement after the treatment was given. The research instruments in the form of pretest and posttest were tested, and the data analysis techniques included a normality test using the Liliefors test and a hypothesis test. Based on the results of the t-test, the calculated t-value was 20.09 with $df = 26$ at a significance level of 0.05, and the t-table value obtained was 2.056. Since $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($20.09 > 2.056$), H_a was accepted and H_o was rejected. Thus, there is a significant effect of the use of learning media on students' learning outcomes. In conclusion, Canva-based animated video media significantly influences the learning outcomes of Grade III students at SD Negeri 068007 Medan Tuntungan in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Learning Outcomes, Canva-Based Animated Video Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui interaksi antara pendidik, peserta didik, kurikulum, materi, serta strategi pembelajaran yang digunakan. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, termasuk dalam memilih pendekatan dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai teladan dalam membentuk nilai dan sikap peserta didik sebagaimana dikemukakan oleh Fathurohman, P dan Sutikno, M.S (dalam Jemmyanto Paulus Donggeari et al., 2022). Dalam konteks ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peran strategis karena menekankan pada pengembangan pemahaman konsep ilmiah secara sistematis melalui pengalaman langsung.

Meskipun demikian, praktik pembelajaran di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar cenderung didominasi metode ceramah dan penugasan, dengan pemanfaatan media yang masih terbatas, sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa (Monalisa Br PA, 2018). Data hasil ulangan harian di kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan perlunya inovasi dalam pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penggunaan media konvensional belum sepenuhnya mampu membantu siswa memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak, khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi media digital. Teknologi berperan sebagai sarana untuk mempermudah kehidupan manusia sekaligus menjadi indikator kemajuan peradaban (Bahtiar, 2018). Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi dinilai mampu menunjang efektivitas pembelajaran serta memperluas akses informasi (Mahardika et al., 2021). IPTEK sebagai hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan prosedur sistematis (dalam Mulyani & Haliza, 2021:103) membuka ruang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi urgensi yang tidak dapat diabaikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan yang mampu menstimulasi perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa (Hasan et al., 2021). Salah satu media yang relevan dengan perkembangan digital saat ini adalah CANVA, yaitu platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur kreatif untuk mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis visual dan animasi (Rohima & Keguruan, n.d., 2023). CANVA memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih menarik dan dinamis, serta berpotensi meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Hakeu et al., 2023). Penggunaan video animasi berbasis CANVA dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret dan membutuhkan visualisasi untuk memahami konsep abstrak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis CANVA terhadap hasil belajar IPA pada materi ciri-ciri makhluk hidup siswa kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini difokuskan pada perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media, serta pengujian signifikansi pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Artikel ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada jenjang sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran IPA. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui pemanfaatan video animasi berbasis CANVA sebagai media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain yang diterapkan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, di mana satu kelompok subjek diberikan tes awal (pretest), kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis CANVA, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest). Desain ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis CANVA, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA siswa. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019:96).

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut belum pernah menerapkan media pembelajaran video animasi berbasis CANVA pada mata pelajaran IPA, khususnya materi ciri-ciri makhluk hidup. Dengan demikian, konteks penelitian relevan untuk menguji efektivitas inovasi media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 27 siswa. Populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:80). Karena jumlah populasi relatif kecil dan hanya terdiri dari satu kelas, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* (Sugiyono, 2019:81), sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian adalah 27 siswa dengan karakteristik homogen dalam jenjang kelas dan kurikulum yang sama.

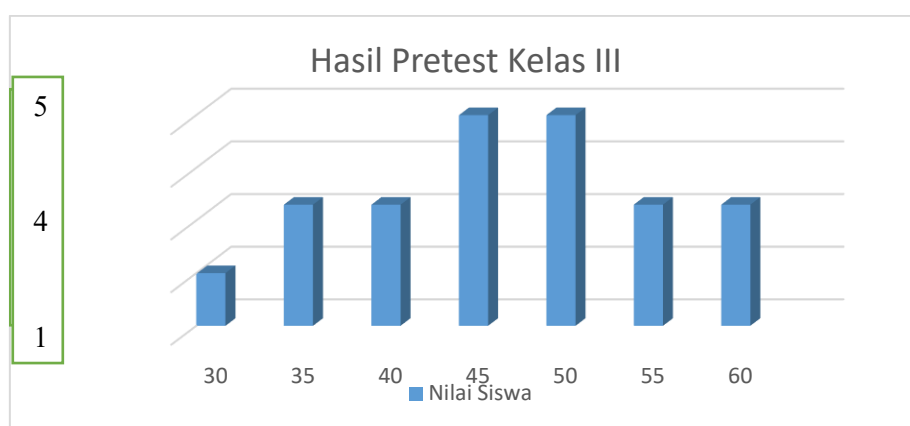
Instrumen penelitian berupa tes esai sebanyak lima butir soal yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar materi ciri-ciri makhluk hidup. Instrumen ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada tingkat pemahaman (C2) dan penerapan (C3). Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian kuantitatif guna menguji hipotesis (Muljono, 2019). Teknik pengumpulan data meliputi tes dan observasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati keterlaksanaan penggunaan media dan respons siswa. Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan berupa penyusunan perangkat pembelajaran dan media video animasi berbasis CANVA, dilanjutkan dengan pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan melalui pembelajaran menggunakan media video animasi, serta pemberian posttest. Model pembelajaran dilaksanakan sesuai langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dalam RPP dengan memanfaatkan media digital sebagai stimulus visual dan interaktif.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Liliefors untuk mengetahui distribusi data, sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana (2016) dan Syafril (2019:177), yang menyatakan bahwa uji Liliefors digunakan untuk sampel kecil dan data yang tidak dikelompokkan dalam interval. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t* untuk sampel berpasangan (*paired sample t-test*) guna mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest (Arikunto, 2020:275). Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel untuk perhitungan statistik deskriptif dan inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media video animasi berbasis CANVA terhadap hasil belajar IPA pada materi ciri-ciri makhluk hidup siswa kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026. Data diperoleh melalui tes esai yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) kepada 27 siswa.

Berdasarkan analisis data pretest, diperoleh nilai pretest kelas III sebesar 46,85 sangat rendah



Gambar 4.2 Diagram Batang Untuk Hasil Belajar Pretest

Selanjutnya nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,25. Secara distribusi frekuensi, nilai pretest didominasi kategori rendah hingga sedang, sementara nilai posttest terkonsentrasi pada rentang 80–100. Perbedaan ini mengindikasikan adanya peningkatan capaian kognitif setelah penerapan media video animasi berbasis CANVA dalam pembelajaran.



Gambar 4.3 Diagram Batang Untuk Hasil Belajar Posttest

Uji prasyarat dilakukan melalui uji normalitas menggunakan metode Liliefors. Berdasarkan prosedur yang dikemukakan oleh Sudjana (2016) dan Syafril (2019:177), data diubah ke dalam bentuk skor baku (Z), kemudian dibandingkan antara distribusi teoretis dan empiris. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Lhitung lebih kecil daripada Ltabel pada taraf signifikansi 0,05, sehingga data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t* untuk sampel berpasangan sesuai rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2020:275).

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto, 2020:275})$$

Hasil analisis menunjukkan nilai thitung sebesar 20,09 dengan derajat kebebasan (df) = 26 dan ttabel sebesar 2,056 pada taraf signifikansi 0,05. Karena thitung > ttabel (20,09 > 2,056), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan media video animasi berbasis CANVA terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi media video animasi berbasis CANVA dalam pembelajaran IPA memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata nilai yang cukup tinggi menunjukkan bahwa media

berbasis visual dan animasi efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep IPA, khususnya materi ciri-ciri makhluk hidup yang memerlukan visualisasi konkret.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan konsep media pembelajaran sebagai perantara penyampaian pesan yang mampu menstimulasi perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Hasan et al., 2021). Video animasi memungkinkan penyajian materi secara dinamis dan interaktif, sehingga membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Hal ini relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan representasi visual untuk memahami konsep abstrak.

Temuan ini juga mendukung pandangan bahwa perkembangan teknologi memiliki implikasi signifikan terhadap dunia pendidikan (Bahtiar, 2018). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Mahardika et al., 2021). CANVA sebagai platform desain digital menyediakan kemudahan akses dan fitur kreatif yang memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih menarik dan sistematis. Dengan demikian, penggunaan media berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong inovasi pedagogis di kelas.

Dari perspektif praktik pembelajaran, hasil penelitian ini memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar yang sebelumnya dipengaruhi oleh dominasi metode ceramah dan keterbatasan penggunaan media (Monalisa Br PA, 2018). Melalui video animasi, siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menunjukkan perhatian yang lebih baik, serta mampu mengaitkan konsep dengan visualisasi yang ditampilkan. Interaksi ini memperkuat pemahaman dan retensi materi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memvalidasi teori dan temuan terdahulu mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar. Integrasi video animasi berbasis CANVA terbukti tidak hanya meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan di kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026 dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan belajar siswa yang di ajarkan sebelumn menggunakan media video animasi berbasis *CANVA* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP.2025/2026 memperoleh hasil rata-rata 46,85
2. Kemampuan belajar siswa yang diajarkan setelah menggunakan media video animasi berbasis *CANVA* terhadap hasil belajar IPA materi ciri-ciri makhluk hidup siswa kelas III SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026. Memperoleh hasil posttest 89,25
3. Ada pengaruh signifikasi penggunaan media video animasi berbasis *CANVA* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026 dibuktikan dari pengelolaan nilai $T_{hitung} = 20,09$ sedangkan $T_{tabel} 2,056$

DAFTAR PUSTAKA

- Abruscato, J. (1996). Teaching Children Science: Discovery Methods for the Elementary and Middle Grades. Allyn and Bacon.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.
- Arsyad, A., & Lestari, D. (2020). Media Pembelajaran. PT RajaGrafindo Persada.
- Bahtiar. (2018). Perkembangan Teknologi dan Pengaruhnya terhadap Kehidupan Manusia. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 45–53.
- Bundu, P. (2006). Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD. Depdiknas.
- Fathurohman, P., & Sutikno, M. S. (2022). Konsep Dasar Pembelajaran Efektif. Dalam Jemmyanto Paulus Donggear et al. (Ed.), Pembelajaran Modern di Era Digital. Yogyakarta: Deepublish.
- Hakeu, S., Nurhayati, D., & Pratama, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi CANVA dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi, 5(1), 12–22.
- Harahap, R., & Siregar, D. (2021). Pemanfaatan Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2), 101–110.
- Hasan, M., Abdullah, S., & Rahman, F. (2021). Media Pembelajaran dalam Perspektif Teknologi Pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 8(2), 45–58.

- Jasmiati. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(3), 175–184.
- Kusumawardani, D., Mashuri, A., & Budiyo, R. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 3(1), 21–29.
- Mahardika, A., Wulandari, T., & Ramadhan, F. (2021). Peranan IPTEK dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 7(1), 88–97.
- Monalisa, Br. P. A. (2018). Penerapan Metode Ceramah dan Dampaknya terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 55–64.
- Mulyani, S., & Haliza, D. (2021). Pengantar Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Deepublish.
- Muljono, D. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muhammad, I. (2022). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi dan Media Pembelajaran*, 4(2), 34–42.
- Munir. (2020). Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Alfabeta.
- Rohima, D., & Keguruan, R. (2023). Pemanfaatan CANVA sebagai Media Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(1), 67–78.
- Samatowa, U. (2006). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Depdiknas.
- Setiawati, E. (2018). Psikologi Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2018). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). Metoda Statistika. Tarsito.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Trianto. (2011). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar. Kencana Prenada Media Group.
- Usep, S. (2022). Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Woolfolk, A. (2020). Educational Psychology (14th ed.). Pearson Education