E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A SD Gmit No. 7 Oebufu

Theresia Ayu Batceba Missa[1], Markus Sampe[2], Habibi Musa[3]
[1,2,3]Universitas Nusa Cendana, theresiaayubatcebamissa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan *Canva* pada materi menentukan ide pokok dan gagasan pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IVA SD GMIT No. 7 Oebufu yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan . Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menyimak peserta didik akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional dan keterbatasan media yang interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development* / R&D) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari 40 peserta didik kelas IV SD GMIT No. 7 Oebufu yang terbagi menjadi kelas eksperimen 20 dan kelas kontrol 20. Data dikumpulkan melalui instrumen lembar validasi ahli (materi, media, dan bahasa), angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial (uji-t dan N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media video animasi terbukti sangat valid dengan rata-rata skor persentase dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebesar 89,40%. Kepraktisan media terbukti sangat praktis berdasarkan hasil angket respons guru (86%) dan angket respons peserta didik (88,72%), dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 87,36%. Keefektifan media dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik, yang ditunjukkan oleh hasil uji *Independent Samples Test* dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05(t hitung) = 7,707 > t tabel = 2,007) serta perolehan rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen (0,64; kategori sedang) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,34; kategori sedang) .

Kata Kunci: *ADDIE, Bahasa Indonesia, Canva, Keterampilan Menyimak, Sekolah Dasar, Video Animasi.*

Abstract

This study aims to produce an animated video-based learning medium—created using *Canva*—focused on the topic of identifying main ideas and supporting details for the Indonesian Language subject in Grade IVA at SD GMIT No. 7 Oebufu. The product is designed to meet criteria for validity, practicality, and effectiveness. The study was motivated by students' low listening comprehension skills, attributed to the use of conventional teaching methods and a lack of interactive learning media. This research employs the *Research and Development* (R&D) method, adapting the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model. The participants consisted of 40 fourth-grade students from SD GMIT No. 7 Oebufu, divided into an experimental group (Class IVA, n=20) and a control group (Class IVB, n=20). Data were collected using expert validation sheets (covering content, media, and language), questionnaires gauging teacher and student responses, and learning outcome assessments (*pre-tests* and *post-tests*). The data were analyzed using descriptive quantitative methods and inferential statistics (t-test and N-Gain). The results indicate that the animated video media was valid, with an average percentage

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

score of 89.40% from media, content, and language experts. The media proved to be highly practical based on teacher response questionnaires (86%) and student response questionnaires (88.72%), yielding an average practicality score of 87.36%. The media was also found to be effective in improving students' listening skills, demonstrated by the *Independent Samples Test* results showing a significance value of 0,000 < 0,05 (t calculated = 7.707 > t table = 2.007) and an average *N-Gain* score in the experimental class (0.64; medium category) significantly higher than that of the control class (0.34; medium category).

Keywords: *Animated Video, Canva, Listening Skills, Indonesian Language, Elementary School, ADDIE.*

Corresponding Author:
Theresia Ayu Batceba Missa

Universitas Nusa Cendana theresiaayubatcebamissa@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah wajah pendidikan secara drastis, di mana teknologi berperan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan di Indonesia. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Canva terbukti memenuhi standar kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Video animasi sendiri merupakan proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk menciptakan ilusi pergerakan (Ibiz Fernandes), sehingga mampu menyajikan objek secara detail.

Salah satu aspek penting pemanfaatan teknologi adalah media pembelajaran, yang memainkan peran sentral dalam membantu peserta didik memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Frasetia et al. (2024) dan Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu fisik maupun nonfisik yang berfungsi sebagai perantara untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, serta mendorong proses belajar agar lebih efektif dan efisien. Teori *dual coding* dari Allan Paivio yang menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui saluran verbal (suara) dan visual (gambar) secara bersamaan, sehingga aktivasi kedua saluran ini melalui media audiovisual akan menghasilkan pemahaman yang jauh lebih kuat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran sentral sebagai mata pelajaran berbasis teks yang berfungsi mengembangkan literasi dasar dan kemampuan bernalar kritis (**Pratama, 2024**). Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran sentral bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik, di mana keterampilan menyimak menjadi fondasi utama. Karakteristik peserta didik kelas IVA sekolah dasar (usia 9–10 tahun) berada pada tahap operasional konkret sehingga sangat membutuhkan visualisasi nyata. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran di SD GMIT No. 7 Oebufu masih menghadapi kendala, khususnya

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

rendahnya kemampuan menyimak peserta didik akibat penggunaan metode konvensional (ceramah) dan keterbatasan media interaktif. Berdasarkan observasi awal, lebih dari separuh kelas menunjukkan perilaku tidak fokus saat guru membaca teks cerita, seperti melamun atau mengobrol.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan platform *Canva* menjadi langkah yang sangat tepat. *Canva* menyediakan fitur desain grafis, elemen animasi, dan kecerdasan buatan (*AI*) yang memudahkan guru merancang video pembelajaran profesional secara mandiri. Pemanfaatan media video animasi berbasis *Canva* terbukti secara ilmiah dapat membantu siswa menangkap detail informasi saat kegiatan menyimak, meningkatkan fokus, serta menghilangkan rasa bosan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada materi memahami ide pokok dan gagasan pendukung untuk siswa kelas IVA SD GMIT No. 7 Oebufu yang layak, praktis, dan efektif. Hal ini diperkuat oleh Azizah & Ratnaningrum (2025) yang menyatakan bahwa platform **Canva** menyediakan berbagai templat dan fitur animasi interaktif yang sangat mempermudah guru dalam menyajikan bahan ajar secara menarik, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar yang menyatakan bahwa platform Canva menyediakan berbagai templat dan fitur animasi interaktif yang sangat mempermudah guru dalam menyajikan bahan ajar secara menarik, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena sifatnya yang sistematis dan teoretis, yang memudahkan peneliti mengontrol kualitas produk.

Prosedur pengembangan melalui 5 tahapan utama: (1) Analisis (*Analyze*),meliputi analisis kurikulum (Kurikulum Merdeka), analisis kebutuhan (observasi kendala belajar siswa di kelas IVA SD GMIT No. 7 Oebufu), dan analisis materi (materi ide pokok dan gagasan pendukung). (2) Perancangan (*Design*), Penyusunan instrumen penelitian (lembar validasi ahli, angket respons, dan soal tes) serta perancangan draf *storyboard* dan desain awal video animasi di *Canva*. (3) Pengembangan (*Development*), realisasi desain menjadi produk video berformat MP4 melalui *Canva*, dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menentukan kevalidan produk. (4) Implementasi (*Implementation*), uji coba produk pada skala terbatas (kelompok kecil) serta penerapan di kelas eksperimen dan kontrol untuk menguji keefektifan. (5) Evaluasi (*Evaluation*), analisis menyeluruh berdasarkan data validitas, kepraktisan, dan keefektifan media.

Subjek penelitian terdiri dari 40 peserta didik kelas IV SD GMIT No. 7 Oebufu, yang dibagi menjadi kelas eksperimen (kelas IVA, n=20) menggunakan video animasi *Canva* dan kelas kontrol (kelas IVB,n=20) menggunakan metode konvensional. Desain uji keefektifan menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kuantitatif untuk kevalidan dan kepraktisan, serta statistik inferensial (uji normalitas, homogenitas, *Independent Samples Test*, dan *N-Gain*) untuk menguji keefektifan.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analyze*)**,** berdasarkan studi pendahuluan, sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan gagasan pendukung selama ini kurang optimal akibat dominasi metode ceramah dan minimnya media visual.Tahap Perancangan (*Design*): Menghasilkan draf *storyboard* dan instrumen penelitian berupa lembar validasi (materi, media, bahasa), angket respons guru dan siswa, serta soal *pretest-posttest*. Tahap Pengembangan (*Development*): Produk video animasi berhasil dibuat melalui platform *Canva* mencakup halaman pembuka, judul, tujuan pembelajaran, materi inti, contoh, kesimpulan, dan penutup . Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan kriteria sangat valid dengan rincian, Ahli Media: Memperoleh skor persentase sebesar 92% (Sangat Valid).
Ahli Materi: Memperoleh skor persentase sebesar 96% (Sangat Valid). Ahli Bahasa: Memperoleh skor persentase sebesar 92% (Sangat Valid). Rata-rata Kevalidan Keseluruhan: 89,40% (Sangat Valid).

Tahap implementasi dan Kepraktisan: Uji coba kelompok kecil kepada guru dan 20 siswa menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan perolehan angket respons guru sebesar 86% dan respons peserta didik sebesar 88,72%, sehingga rata-rata kepraktisan mencapai 87,36% (Sangat Praktis). Keefektifan media, berdasarkan analisis uji hipotesis menggunakan *Independent Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 dengan t hitung = 7,707 > t_tabel = 2,007, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Perolehan rata-rata skor *N-Gain* pada kelas eksperimen adalah 0,64 (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 0,34 (kategori sedang).

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Canva terbukti memenuhi standar kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian dari Sampe, Musa, dan Abolla (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio-visual terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa di sekolah dasar. Penggabungan unsur suara dan gambar bergerak secara simultan mampu merangsang keaktifan kognitif siswa, sehingga media berbasis audio-visual sangat efektif dijadikan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar serta mendongkrak hasil belajar Bahasa Indonesia.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan teori dual coding Paivio, penyajian materi melalui kombinasi visual dinamis dan audio (narasi suara) mampu mengaktifkan saluran visual dan verbal peserta didik secara simultan, sehingga mempermudah siswa dalam menyerap informasi dan memahami konsep abstrak seperti ide pokok dan gagasan pendukung. Di sisi lain, temuan dari penelitian pelatihan yang dilakukan oleh Adoe, Dethan, Koten, dan Musa (2025) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital seperti Canva terbukti praktis dan sangat membantu pendidik dalam merancang media ajar visual secara mandiri untuk menumbuhkan literasi digital serta meningkatkan antusiasme belajar siswa. Karakteristik Canva yang kaya akan fitur animasi dan transisi menarik juga mampu meningkatkan perhatian (*Attention*) dan relevansi (*Relevance*) belajar sesuai model motivasi ARCS, yang terbukti dari peningkatan skor hasil belajar dan nilai N-Gain kelas eksperimen yang signifikan dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, karakteristik *Canva* yang kaya akan fitur animasi, transisi menarik, serta kemudahan pengaturan elemen grafis mampu meningkatkan perhatian (*Attention*) dan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

relevansi (*Relevance*) belajar sesuai model motivasi ARCS. Hal ini terbukti dari peningkatan skor hasil belajar dan nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang signifikan dibandingkan metode konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan gagasan pendukung di kelas IVA SD GMIT No. 7 Oebufu, dapat disimpulkan bahwa, Kevalidan Media video animasi dinyatakan Sangat Valid dengan rata-rata persentase kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebesar 89,40%.
Kepraktisan, media dinyatakan Sangat Praktis berdasarkan perolehan angket respons guru (86%) dan angket respons peserta didik (88,72%), dengan rerata 87,36%. Keefektifan, media dinyatakan Efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa, dibuktikan melalui uji hipotesis *Independent Samples Test* (0,000 < 0,05 dan t hitung > t tabel) serta perolehan skor *N-Gain* kelas eksperimen (0,64) yang lebih tinggi daripada kelas kontrol (0,34).

UCAPAN TERIMAKSIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaan-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala SD GMIT No. 7 Oebufu, guru kelas IV, serta seluruh peserta didik kelas IV yang telah memberikan izin, dukungan, dan berpartisipasi selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan penelitian ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat dan semua pihak yang telah memberikan doa, motivasi, serta dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adoe, T. Y. N., Dethan, J., Koten, G. J. L., & Musa, H. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru-guru di SD Inpres Katara Kabupaten Malaka-NTT. *JAMPI: Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif*, 1(2), 139–149.

Azizah, S., & Ratnaningrum, D. (2025). Pemanfaatan platform Canva dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 45–58.

Fernandes, I. (n.d.). *Animasi dan Grafika Komputer*. (Teori Video Animasi).

Frasetia, D., et al. (2024). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–120.

Paivio, A. (n.d.). *Dual Coding Theory* (Teori Kognitif Terkait Pemrosesan Informasi Verbal dan Visual).

Pratama, A. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Sampe, M., Musa, H., & Abolla, M. B. (2025). Pengaruh media audio-visual terhadap kemampuan menyimak cerita siswa di SDI Sikumana 3. *Jurnal Pendidikan, Kepelatihan, Olahraga, dan Kesehatan (Sportika)*, 1(2), 265–278.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Wulandari, R., et al. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif pada kurikulum merdeka. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 8(1), 33–41.