

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI CANVA MELALUI MODEL KOOPERATIF NHT MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN PKN KELAS II SDN KALIPANG 1

Halimah Permatasari¹⁾, Shofi Nur Amalia²⁾, Ragil Tri Oktaviani³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v6i2.27989

^{1,2,3} FIPS, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Abstrak

Penelitian ini yaitu pengembangan media berupa video. Video tersebut berupa video animasi yang memanfaatkan sebuah aplikasi yaitu Canva, dengan harapan untuk peningkatan pemahaman siswa pada pelajaran PKn. Studi ini melalui metode penelitian dan pengembangan (R&D) memakai model pendekatan ADDIE. Subjek terdiri dari 31 siswa kelas 2 SD. Data dihimpun melalui berbagai cara, seperti observasi, wawancara, kuesioner, tes, serta dokumentasi. Keabsahan media video animasi berbasis Canva ditetapkan melalui validasi. Mengukur pengujian validitas maupun pengujian reliabilitas diperoleh dari respon para siswa. Dilihat dari setiap aspek pada validasi media nilai rata-rata 95,8%, validasi materi 93,3%, menempatkan media terkategori “sangat valid” sehingga kriteria layak digunakan. Hasil respons guru 92% menempatkan terkategori “sangat layak”. Rata-rata respon siswa presentase mencapai 88,60%, yang termasuk kriteria “sangat menarik”. Selain itu, analisis pemahaman siswa melalui *pretest* dan *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman, ditunjukkan dari skor N-gain terkategori “tinggi”. Berdasarkan penelitian ini, kesimpulannya adalah bahwa media video animasi ini layak diterapkan serta efektif untuk menyampaikan materi, sekaligus meningkatkan pemahaman dan minat siswa.

Kata Kunci: Media, Video, PKn

Abstract

This study involved the development of video-based instructional media. Specifically, an animated video was created using the Canva application with the aim of enhancing students' understanding of Civics (PKn) lessons. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The subjects consisted of 31 second-grade elementary school students. Data is collected through various methods, such as observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The validity of the Canva-based animated video was established through expert validation, while validity and reliability assessments were also derived from student responses. Regarding media validation, the average score was 95.8%, and material validation scored 93.3%; these figures categorize the media as "highly valid," indicating it meets the criteria for use. Teacher feedback resulted in a 92% rating, categorizing the media as "highly suitable." The average student response rate was 88.60%, falling into the "highly engaging" category. Furthermore, an analysis of student understanding via pre-tests and post-tests demonstrated an improvement, evidenced by an N-gain score categorized as "high." The study concludes that this animated video medium is suitable for implementation and effective for delivering content, while simultaneously enhancing student understanding and interest.

Keyword: Media, Video, Civics

History Article

Received 3 Juli 2026
 Approved 13 Juli 2026
 Published 11 Agustus 2026

How to Cite

Permatasari, H., Amalia, S, N. & Oktaviani, R, T. (2026). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Melalui Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran PKn Kelas II SDN Kalipang 1. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 910-922

**Corresponding Author:**

Jl. Masjid No. 22, Kota Blitar, Indonesia.
 E-mail: ¹ halimsari99@gmail.com

PENDAHULUAN

PKn adalah mata pelajaran diajarkan di sekolah, sekaligus juga sarana untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang membangun siswa agar memiliki pemahaman, keterampilan, serta sikap kewarganegaraan negara yang berdasarkan pada nilai Pancasila dan UUD 1945 (Febrianti & Amalia, 2026:90). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mempunyai peran penting membangun karakter dan kemampuan berpikir kritis pada generasi muda (Amalia, 2025:75). Tujuan dari mata pelajaran PKn di SD yaitu membentuk karakter siswa dan menumbuhkan pemahaman serta praktik hak serta kewajiban sebagai kewarganegaraan dengan baik, pintar, berterampil, dan bertanggung jawab (Magdalena dkk., 2020:418). Pelajaran ini tidak hanya memberikan pemahaman terkait haknya serta kewajibannya dalam kewarganegaraan tetapi menanamkan nilai-nilai etika serta moral yang penting bagi kehidupan berbangsa serta bernegara (Amalia, 2025:74).

Materi dalam mata pelajaran PKn kelas 2 sekolah dasar memiliki berbagai topik, salah satunya pada bab Pancasila dasar negaraku yang memuat pengenalan simbol-simbol dari sila Pancasila seperti ditampilkan di lambang negara, “Garuda Pancasila”. Materi ini mencakup pengenalan lima simbol-simbol Pancasila. Capaian pembelajaran yang ditetapkan adalah siswa mampu mengenali simbol Pancasila di lambang negara “Garuda Pancasila”. Tujuan dari pembelajaran untuk dicapai adalah mampu mengenal serta mengetahui simbol-simbol Pancasila di “Garuda Pancasila”.

Berdasarkan pengamatan di kelas 2 SDN Kalipang 1, diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran PKn terkhusus materi simbol-simbol sila Pancasila, adalah salah satu materi yang kurang dipahami dengan baik oleh beberapa siswa. Faktor yang menyebabkan kurangnya memahami materi pelajaran dan kurang memiliki motivasi belajar adalah kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta kesulitan dalam mengingat materi tersebut. Masalah-masalah ini terlihat selama pengajaran, karena beberapa siswa kurang memperhatikan guru, terlihat bosan, dan beberapa kurang memahami materi pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan guru juga mendukung temuan ini, yang mengungkapkan bahwa beberapa siswa merasa cepat bosan ketika pembelajaran, dan adanya perbedaan karakter siswa yang membuat sebagian kurang aktif atau membutuhkan pendampingan lebih. Dengan adanya perbedaan karakter siswa tersebut menyebabkan sebagian siswa memerlukan media

pembelajaran yang menarik, dan mudah dipahami supaya dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, menurut peneliti diperlukan inovasi media pembelajaran PKn yang menarik tetapi juga mudah dimengerti oleh siswa serta mampu meningkatkan motivasi. Mendorong motivasi belajar memerlukan media inovasi yang memberikan visual konsep secara konkret dan menarik (Zahroin dkk., 2025:324). Media pembelajaran digunakan untuk mendukung pengajaran yang dirancang berdasarkan standart kurikulum, dan fitur yang ada, serta diharapkan mampu memecahkan masalah (Rani dkk., 2024:325). Penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan perkembangan siswa, meningkatkan motivasi serta stimulasi untuk belajar, serta dapat memberikan psikologis bagi siswa (Bekti & Oktaviani, 2025:59). Media meningkatkan efektif di pembelajaran dan siswa terlibat aktif (Mustofa & Amalia, 2025:101). Pembuatan media yang dapat mendukung proses pembuatan media adalah dengan bantuan teknologi.

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak besar bagi pendidikan (Dianti dkk., 2024:195). Beragam inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media digital untuk menyampaikan pesan materi dengan cara lebih bermakna dan efektif selama proses pembelajaran (Agustiya dkk., 2024:184). Menurut Aryani & Lestari (2025) dengan menerapkan teori *multimedia learning* menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia interaktif dari visual dan verbal mampu menumbuhkan minat dan motivasi. Media yang berkemampuan mendukung kegiatan belajar mengajar adalah video animasi karena mengabungkan perpaduan antara audio dan visual dengan berisi karakter animasi serta gambar yang bergerak, disertai dengan suara untuk menyampaikan pesan yang telah dirancang. Keuntungan dari penggunaan video adalah dapat menampilkan gambar bergerak dan menggambarkan objek, tempat, serta peristiwa secara menyeluruh untuk mendukung perkembangan siswa (Bekti & Oktaviani, 2025:59). Adapun, teori *Dual Coding* menurut Listiyani dkk. (2025:128), bahwa informasi melalui audio visual dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa. Selain itu, media video animasi interaktif untuk pembelajaran PKn efektif untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa (Ningsih dkk., 2024:226).

Media video animasi dalam penelitian ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva dalam proses perancangan dan penyusunan video. Berbagai penelitian yang memanfaatkan aplikasi Canva dalam pendidikan, seperti yang dilaporkan oleh (Burhanudin dkk., 2026:514) yaitu Canva sebagai platform yang fleksibel dan keberagaman fitur yang sesuai pembelajaran dasar. Canva memungkinkan belajar siswa menarik karena media tidak teks saja, tetapi dilengkapi gambar, suara, dan video, serta dapat meningkatkan kreatif guru dalam merancang media yang menarik, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pengajaran (Ilmania dkk., 2025:74). Selain itu, ada berbagai penelitian juga telah mengembangkan video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran. (Hapsari & Zulherman, 2021:2384) melaporkan bahwa video animasi yang diciptakan dengan Canva ini mampu meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa, sehingga dapat diterapkan di dalam kelas. Penelitian Chrilda dkk. (2024:61) mengembangkan video animasi berbasis Canva pada IPAS dengan hasil media layak digunakan karena beragam dan kreasi pada pembelajaran.

Meskipun telah terdapat beberapa penelitian yang memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, Canva tetap memiliki potensi dalam menghasilkan video animasi edukatif yang menarik serta memenuhi kebutuhan materi di pembelajaran. Namun penelitian yang berfokus pengembangan media video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran PKn kelas II sekolah dasar di materi simbol-simbol Pancasila masih terbatas. Selain itu, penelitian dengan mengembangkan media yang berprinsip *multimedia learning* disesuaikan karakteristik siswa kelas rendah masih belum banyak. Maka kesenjangan ini yang mendukung dilakukannya penelitian pengembangan video animasi berbasis Canva dengan rancangan sesuai karakter kelas II sehingga menyajikan pembelajaran PKn menjadi lebih menarik serta mudah dipahami. Dengan menyatukan simbol-simbol Pancasila ke dalam video animasi, diperkirakan dapat membantu siswa kelas II memahami serta mengingat simbol-simbol pancasila dengan baik. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis Canva melalui pembelajaran PKn kelas II SD sehingga meningkatkan pemahaman siswa.

METODE

Metode menggunakan metode R&D yang merupakan pendekatan sistematis yang menciptakan pemahaman baru, mengatasi suatu permasalahan, atau pengembangan sebuah karya, proses, maupun kebutuhan (Rachman dkk., 2024). Metode ini menerapkan model ADDIE. Adapun 5 fase tersebut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Peneliti memilih model ini karena ADDIE dikhususkan untuk pengembangan media. Selain itu, model ADDIE mencakup serangkaian tahap untuk mengatasi kesulitan belajar.

Tahap analisis menggunakan observasi selama pembelajaran dan wawancara bersama guru kelas II SDN Kalipang 1. Analisis meliputi menganalisis kebutuhan, menganalisis kurikulum, dan menganalisis karakter siswa. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi aktivitas pembelajaran dan partisipasi siswa. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait karakter siswa, kebutuhan akan media, serta permasalahan yang berlangsung selama proses pembelajaran.

Desain dilakukan dengan menyusun storyboard, naskah, materi, desain karakter animasi, memilih warna, latar belakang, gambar ilustrasi, animasi, dan penataan tulisan agar sesuai karakteristik siswa kelas II SD. Selain itu, mempersiapkan bahan ajar, soal pretes dan posttest, lembar validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon guru sebagai praktisi, serta respon siswa.

Pengembangan meliputi pembuatan video animasi berbasis Canva sebagai aplikasi utama. Proses pengembangan media dilakukan dengan membuat berbagai elemen visual yang disatukan untuk mendukung isi pembelajaran dengan durasi 5 menit, seperti karakter animasi, gambar simbol sila Pancasila, latar belakang, penataan tulisan, animasi gerak, serta penyusunan warna yang menarik dan tepat untuk karakteristik siswa sekolah dasar. Sebelum produk dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar, produk terlebih dahulu melalui tahapan validasi oleh 1 dosen ahli media pembelajaran dan 1 dosen ahli materi pelajaran PKn, serta 1 guru kelas II sebagai praktisi pembelajaran. Validasi ahli media mencakup aspek kemudahan penggunaan, tulisan, tampilan, serta aspek kesesuaian dan kejelasan audio. Validasi ahli materi

meliputi aspek kesesuaian materi, serta aspek isi. Selanjutnya melakukan revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari validator sebelum media diimplementasikan.

Implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas 2 SD Kalipang 1 yang terdiri dari 31 siswa. Tahap ini siswa mengikuti pembelajaran dengan media video animasi berbasis Canva, kemudian memberikan respon dari media yang digunakan. Tahap akhir yaitu evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan berdasar hasil validasi, respon guru, respon siswa, serta peningkatan pemahaman siswa sesudah menggunakan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara bertujuan memperoleh data analisis kebutuhan. Angket bertujuan mendapatkan data validasi ahli, respon guru, dan respon siswa. Tes berupa *pretest* serta *posttest* bertujuan untuk melihat meningkatnya pemahaman siswa sebelum dan selesai menggunakan media. Dokumentasi mencakup foto kegiatan penelitian, perangkat pembelajaran, hasil validasi, serta hasil tes siswa.

Instrumen ini berisi dari lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli media dan materi, angket respon guru, dan angket respon siswa, serta tes *pretest* maupun *posttest*. Sebelum dilakukan, instrumen tes diuji validitas menggunakan kolerasi *Product Moment Pearson* dan reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*.

Data kualitatif dari perolehan observasi, wawancara, serta saran validator yang dikaji digunakan dalam perbaikan. Data kuantitatif berisi hasil validasi dari validator, respon guru, dan respon siswa dianalisis dengan rumus presentase:

$$p \text{ (presentase nilai rata – rata)} = \frac{\text{jumlah skor dari validator}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Keefektifan media dianalisis menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain) guna melihat peningkatan pemahaman siswa dari nilai *pretest* dan *posttest* dengan rumus:

$$g = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor maksimum} - \text{skor pretest})}$$

Perolehan N-Gain kemudian diinterpretasikan pada kategori tinggi, sedang, maupun rendah guna menentukan tingkat keefektifan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap analysis

Tahap ini berdasarkan observasi selama pembelajaran serta wawancara bersama guru kelas II di SD Kalipang 1. Hasil observasi memperlihatkan bahwa pembelajaran PKn ada siswa tampak kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah merasa bosan. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa beberapa siswa kurang memahami materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tentang simbol Pancasila, siswa juga merasa jenuh dan kurang fokus dalam belajar.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan.

No.	Aspek	Hasil
1.	Kesulitan siswa	Sulit mengenali simbol Pancasila
2.	Aktivitas siswa	Sebagian siswa kurang fokus dan cepat bosan
3.	Kebutuhan guru	Media visual yang menarik dan mudah dipahami

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih membutuhkan media yang menyajikan materi secara visual sehingga mudah dimengerti oleh siswa kelas II. Hal itu selaras dengan *Multimedia Learning* menurut Aryani & Lestari (2025) yang mengkombinasikan informasi visual dan verbal membantu menumbuhkan minat dan motivasi.

Tabel 2. Hasil Analisis Kurikulum.

No.	Capaian Pembelajaran (CP)
1.	Peserta didik diharapkan mampu mengenal simbol-simbol Pancasila
2.	Menceritakan makna simbol-simbol Pancasila
3.	Mengetahui penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

Merujuk pada capaian tersebut, tujuan pembelajaran (TP) diarahkan pada kemampuan siswa dalam mengenal simbol-simbol Pancasila, menentukan simbol Pancasila yang terdapat di lambang negara Garuda Pancasila, dan menceritakan makna simbol Pancasila melalui cara yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari, serta menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Analisis karakter siswa dilakukan untuk memastikan bahwa perkembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa yang berusia 7 hingga 8 tahun. Usia tersebut siswa mudah memahami dengan bantuan gambar dan pembelajaran menarik.

2. Tahap design

Tabel 3. Desain Produk.

No.	Komponen	Hasil
1.	Materi	Simbol-simbol Pancasila
2.	Durasi	5 menit
3.	Karakter	Anak SD laki-laki dan perempuan
4.	Bagian video	Pembuka, isi, dan penutup

Berdasarkan analisis kebutuhan maka peneliti mulai merancang desain produk media pembelajaran berupa video animasi. Materi ini mencakup pengenalan lima simbol-simbol Pancasila: bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, serta padi dan kapas. Desain karakternya yaitu anak SD laki-laki dan perempuan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II, yang lebih tertarik pada pembelajaran visual, gambar, warna yang menarik, serta kegiatan yang aktif dan menyenangkan. Hal itu selaras dengan temuan Andrian dkk., (2024:482) bahwa karakter kelas II lebih aktif dalam pembelajaran media visual, seperti video dan pengamatan gambar.

3. Tahap development

Tahap pengembangan, peneliti memulai pengembangan media pembelajaran dengan bentuk video animasi berbasis Canva dengan menyesuaikan bahan ajar simbol sila Pancasila mata pelajaran PKn di kelas II SD. Proses pengembangan media dilakukan dengan membuat berbagai elemen visual yang disatukan untuk mendukung isi pembelajaran, seperti karakter animasi, gambar simbol sila Pancasila, latar belakang, penataan tulisan, animasi gerak, serta penyusunan warna yang menarik dan tepat untuk karakteristik siswa SD.



Gambar 1. Pengembangan Media Video Animasi

Sebelum produk dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar, produk terlebih dahulu melalui tahapan validasi oleh 1 ahli di media dan 1 ahli di materi pelajaran.

Perolehan validasi ahli media:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media.

No.	Aspek	Nilai Validasi
1.	Kemudahan	100%
2.	Tulisan	90%
3.	Tampilan	93,3%
4.	Audio	100%

Berdasarkan tabel tersebut validasi ahli media dari aspek kemudahan penggunaan 100%, tulisan 90%, tampilan 93,3%, serta kesesuaian dan kejelasan audio 100%, maka didapatkan nilai rata-rata 95,8%, maka dinyatakan bahwa media telah dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II dengan dapat dikategorikan layak digunakan. Penelitian yang selaras menyatakan bahwa penggunaan media digital untuk menyampaikan pesan materi melalui cara yang lebih bermakna dan efektif selama proses pembelajaran (Agustiya dkk., 2024:184).

Perolehan validasi ahli materi:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi.

No.	Aspek	Nilai Validasi
1.	Materi	96,6%
2.	Isi	90%

Mencakup aspek materi nilainya 96,6% dan aspek isi 90%, maka didapatkan nilai rata-rata 93,3%, dengan ini materi yang dirancang selaras dengan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran, sehingga dapat digunakan. Penemuan tersebut selaras dengan Agustiya dkk. (2024:184) bahwa penggunaan media digital untuk menyampaikan pesan

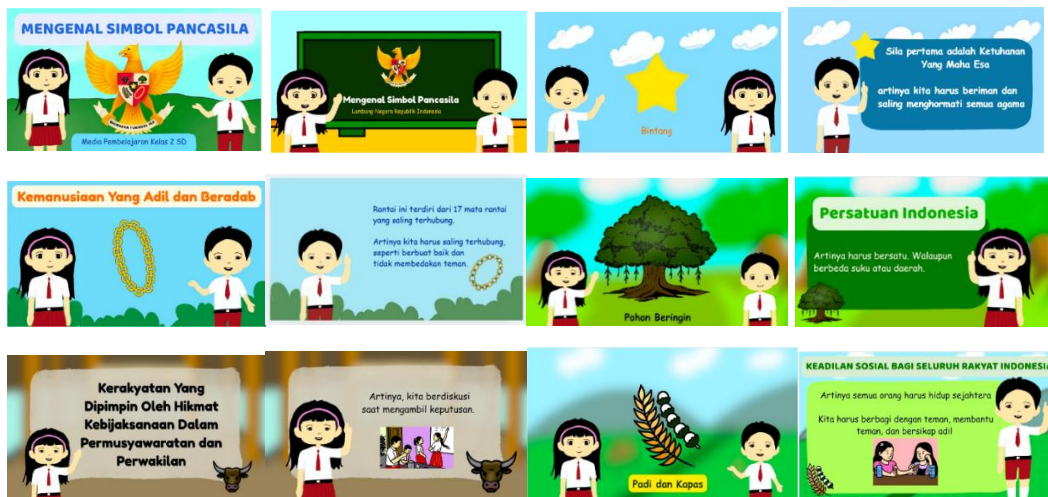
materi dengan cara lebih bermakna dan efektif selama proses pembelajaran. Temuan tersebut mendukung *Multimedia Learning Theory* bahwa penyajian materi melalui gabungan gambar, animasi, dan teks membantu siswa dalam pemahaman materi yang lebih efektif.

Selanjutnya melakukan revisi produk berdasarkan kritik dan saran dari validator.

Tabel 6. Masukan Validator.

No.	Saran Validator	Tindak Lanjut
1.	Gambar diperbaiki supaya tampak nyata	Desain gambar animasi diperbaiki
2.	Materi ditambah	Menambahkan penjelasan materi

Berdasarkan masukan tersebut peneliti merevisi produk berupa memperbaiki bagian media dan modul ajar, seperti memperbaiki desain gambar animasi dari warna, desain setiap simbol diperbaiki agar tampilan lebih jelas, terlihat nyata dan menarik. Selain itu, peneliti menambahkan penjelasan pada setiap materi simbol agar materi lebih lengkap dan mudah dipahami siswa. Hasil revisi media sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Revisi Media Video Animasi

Perolehan Respon guru:

Tabel 7. Hasil Respon Guru.

No.	Aspek	Nilai
1.	Materi	100%
2.	Bahasa	100%
3.	Tampilan	90%
4.	Kepraktisan	80%
5.	Manfaat	90%

Angket respon guru dari aspek materi nilainya 100%, bahasa 100%, tampilan 90%, kepraktisan 80%, dan aspek manfaat 90%, maka didapatkan nilai rata-rata 92%, maka dapat dinyatakan layak diimplementasikan.

4. Tahap implementation

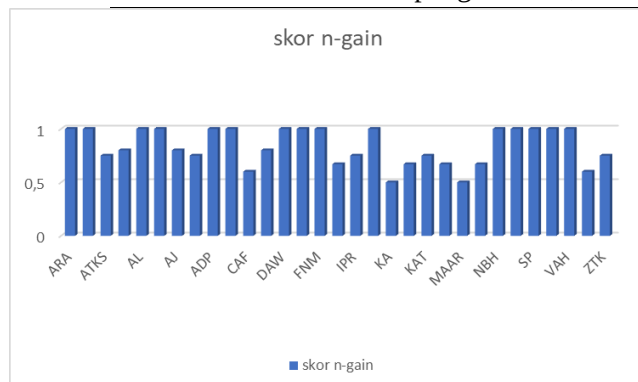
Tahap imlementasi merupakan tahap penerapan media video animasi berbasis Canva yang telah melalui proses validasi dan revisi mulai digunakan dalam kegiatan

pembelajaran PKn kepada 31 siswa kelas II SD Negeri Kalipang 1. Sebelum pembelajaran, siswa mengerjakan pretest yang terdiri 10 soal pilihan ganda. Setelah itu, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengimplementasikan video animasi berbasis Canva menggunakan LCD proyektor. Waktu kegiatan pembelajaran, siswa menyimak video animasi sebagai media penyampaian materi. Sesudah pembelajaran selesai, siswa mengerjakan *posttest* yang terdiri 10 soal pilihan ganda, serta mengisi angket respons pada media.

Hasil pemahaman siswa dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan *pretest* diterapkan sebelum penggunaan media, sedangkan *posttest* untuk menilai pemahaman setelah penggunaan media. Data tersebut untuk menentukan peningkatan pemahaman materi kepada siswa. Kategori peningkatan pemahaman siswa dengan rumus N-Gain, yaitu sebagai hasil berikut ini:

Tabel 8. Rata-Rata Pemahaman Siswa.

Responden	Pretest	Posttest	Skor n-gain
Siswa kelas II SDN Kalipang 1	61,9	92,9	0,81



Gambar 3. Hasil Skor N-Gain

Berdasarkan hasil pemahaman siswa tersebut, terdapat 8 siswa yang berada dalam kategori “sedang”, sedangkan 23 siswa dalam kategori “tinggi”. Nilai *pretest* rata-rata tercatat 61,9, sedangkan nilai *posttest* rata-rata mencapai 92,9. Maka rata-rata skornya *n-gain* yaitu 0,81, yaitu terkategori “tinggi”. Penemuan tersebut selaras dengan teori *Dual Coding* menurut Listiyani dkk. (2025:128), bahwa informasi melalui audio visual dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Hapsari & Zulherman, (2021:2384) bahwa video animasi yang diciptakan dengan Canva ini mampu meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa, sehingga dapat diterapkan di dalam kelas.

Hasil nilai rata-rata respon siswa seperti berikut:

Tabel 9. Rata-Rata Angket Respon Siswa.

Responden	Hasil	Maksimum	Presentase
Siswa kelas II SDN Kalipang 1	26,58	30	88,60%

Pada tahap ini peneliti memperoleh data dari hasil pengerjaan instrumen soal serta angket respon siswa. Nilai rata-rata jumlah 26,58 dari maksimum 30, rata-rata

presentase respon siswa adalah 88,60% masuk ke dalam kategori “sangat menarik”, namun, terdapat 7 siswa dengan kriteria menarik. Hasil dari pengujian validitas instrumen yang diisi oleh siswa seperti ini:

Tabel 10. Hasil Pengujian Validitas Instrumen dari Respon Siswa.

Butir Item	r-hitung	r-tabel	Kategori	Varian
X1	0,500	0,367	Valid	0,212
X2	0,522	0,367	Valid	0,322
X3	0,500	0,367	Valid	0,212
X4	0,507	0,367	Valid	0,236
X5	0,513	0,367	Valid	0,245
X6	0,559	0,367	Valid	0,226
X7	0,562	0,367	Valid	0,236
X8	0,483	0,367	Valid	0,161
X9	0,513	0,367	Valid	0,245
X10	0,486	0,367	Valid	0,245

Berdasarkan atas hasil validitas tersebut, setiap item pernyataan (butir X1-X10) dinyatakan hasil r-hitung lebih besar dari nilai r-tabel. Jadi, seluruh pernyataan dalam angket dianggap valid dan bisa digunakan dalam penelitian sebagai instrumen pada kemenarikan media pembelajaran yaitu video animasi berbasis Canva. Selaras yang disampaikan Slamet & Wahyuningsih (2022) bahwa nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel jadi dianggap valid.

Adapun hasil pengujian reliabilitas instrumen adalah:

Tabel 3. Hasil Pengujian Reliabilitas

Nilai Acuan	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
0,6	0,69	Reliabel

Berdasarkan pengujian reliabilitas tersebut, nilai Cronbach Alpha > nilai acuan, yaitu $0,69 > 0,60$, oleh karena itu item-item kuesioner dianggap reliabel. Selaras disampaikan Slamet & Wahyuningsih (2022) nilai Cronbach Alpha > nilai acuan maka pertanyaan dalam angket dianggap reliabel.

5. Evaluasi

Pada hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi, hasil evaluasi dinyatakan bahwa video animasi berbasis Canva telah memenuhi kriteria kelayakan media dan kelayakan materi setelah revisi dilakukan. Hasil kuesioner angket respon siswa 88,60% berarti bahwa siswa minat, semangat belajar yang baik, serta terjadi peningkatan pemahaman siswa berdasarkan hasil nilai dari 61,9 menjadi 92,9 dan perhitungan N-gain sebesar 0,81. Meskipun demikian, masih ada beberapa kekurangan, yaitu tampilan video dalam proses pembelajaran yang tidak sepenuhnya mengisi layar proyektor. Secara keseluruhan, media video animasi berbasis Canva pada pelajaran PKn dianggap layak dan media ini dapat dipakai untuk peningkatan pemahaman siswa kelas II di SD pada materi simbol-simbol Pancasila. Temuan tersebut mendukung *Multimedia Learning Theory* bahwa penyajian materi melalui gabungan gambar, animasi, dan teks membantu siswa dalam pemahaman materi yang lebih efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian dan pengembangan ini, peneliti menghasilkan pengembangan media pembelajaran yaitu video animasi berbasis Canva dengan materi simbol-simbol Pancasila untuk kelas II di sekolah dasar. Berdasarkan penilaian dari para ahli, yaitu ahli media mendapatkan skor presentase 95,8%, dan validasi ahli materi 93,3% terkategori “sangat valid” sehingga kriteria layak untuk digunakan. Penilaian praktisi (guru kelas II) mendapatkan skor presentase 92% yang termasuk kategori “sangat layak” sehingga kriteria tersebut layak digunakan. Selain itu, Rata-rata respon siswa presentasenya 88,60% yang termasuk kriteria “sangat menarik”, yang merujuk bahwa media mudah digunakan serta mampu menarik perhatian siswa saat pembelajaran. Nilai *pretest* rata-rata yaitu 61,9, adapun nilai *posttest* hasil rata-ratanya mencapai 92,9. Maka nilai skor *n-gain* rata-ratanya yaitu 0,81, yaitu dalam kategori “tinggi”. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil *posttest* yang lebih tinggi dari pada *pretest* serta perhitungan *N-gain* yang menunjukkan kemajuan dalam pemahaman siswa.

Implikasi penelitian menyatakan bahwa menggunakan video animasi berbasis Canva memungkinkan menjadi alternatif media yang mendorong pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu peningkatan pemahaman konsep pada PKn di sekolah dasar.

Keterbatasan penelitian ini yaitu uji coba dilakukan pada satu kelas dengan materi terbatas pada simbol-simbol Pancasila. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian berikutnya disarankan melakukan uji media pada jumlah siswa yang beragam, mengembangkan materi PKn lebih luas, dan melakukan perbandingan efektivitas video animasi dengan media digital lainnya agar mendapatkan gambaran yang luas pada efektivitas media dalam beragam konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiya, W. D., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2024). MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS IV UPT SDN SENTUL 4 KOTA BLITAR. 182–194. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17296>
- Amalia, S. N. (2025). Students’ Perceptions of the Implementation of Deep Learning Models in Civic Education to Develop Critical Thinking Skills in Elementary School Students. *JURIP*, 4(1), 73–84. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/JURIP/article/view/1471/667>
- Andrian, J., Saputra, R., & Listiani, I. (2024). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru Journal*, 5(4), 480–486. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/15102>
- Aryani, N., & Lestari, agus. (2025). PT. Media Akademik Publisher MENERAPKAN TEORI MULTIMEDIA LEARNING UNTUK. *JMA*, 3, 3031–5220. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/3941>
- Bekti, N., & Oktaviani, R. T. (2025). Pemanfaatan aplikasi YouTube sebagai inovasi pembelajaran untuk mendukung perkembangan siswa sekolah dasar. 55–58. <https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej/article/view/2625>

- Burhanudin, M., Alfi, C., & Oktaviani, R. T. (2026). *Canva-Assisted LKPD Design Through Discovery Learning Model to Improve Students' Numeracy Skills on Fraction Material for Grade IV*. 509–517. <https://doi.org/10.58737/jpled.v6i1.714>
- Chrilda Putri Abdi, G., Mutmainnah, M., Angka Pratama, M., Elizabeth Sitanggang, C., Tri Handayani, N., & Risdalina, R. (2024). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Canva pada Materi Energi dan Perubahannya untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–70. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v3i1.38309>
- Dianti, P. E., Oktaviani, R. T., & Amalia, S. N. (2024). *PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WORDWALL WEB PADA MATERI BENTUK INDONESIA SISWA KELAS V SDN SENTUL 04 KOTA BLITAR*. 195–207. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17404>
- Febrianti, R. lisa R., & Amalia, S. N. (2026). *MENINGKATKAN+PEMAHAMAN+ANAK+SD+MELALUI+PEMBELAJARAN+PKN+YAN G+MENARIK*. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/839>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Ilmania, S. F., Amalia, S. N., & Alfi, C. (2025). *PENGEMBANGAN FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS LITERASI SAINS BERBANTUAN CANVA PADA MATERI KEKAYAAN ALAM*. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 73–84. <https://doi.org/10.55933/jpd.v11i2.1046>
- Listiyani, L. A., Hidayah, A., KhoerotuNisa, M., Handayani, F., Athoillah, M. A., Efendy, M., & Atmaja, D. H. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Dual Coding dalam Bentuk Audiovisual terhadap Tingkat Pemahaman Belajar pada Siswa Kelas V & VI di SDN 2 Korowelanganyar. *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 3(5), 128–135. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i5.2250>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI BOJONG 3 PINANG*. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Nomor 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>
- Mustofa, A. M., & Amalia, S. N. (2025). *Perspektif Guru terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di SDN Popoh 03 Kabupaten Blitar*. 5(2), 101–103. <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v5i2.1999>
- Ningsih, A., Udin, T., Arifuddin, A., & Lubis, M. A. (2024). Development of Interactive Animation Videos for Civics Learning to Improve the Critical Thinking Abilities of Elementary School Students. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(2), 226–243. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v14i2.13770>
- Rani, R. U., Amalia, S. N., & Oktaviani, R. T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA POP UP BOOK MATERI MENGENAL BANGUN RUANG KELAS IV SD Negeri SUMBERASRI 02 KABUPATEN BLITAR*. 324–333. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17197>

- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). VALIDITAS DAN RELIABILITAS TERHADAP INSTRUMEN KEPUASAN KER. *Aliansi : Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2), 51–57. <https://journal.stimaimmi.ac.id/index.php/aliansi/article/view/428>
- Zahroin, N., Oktaviani, R. T., & Wafa, K. (2025). PENGEMBANGAN DIOSIR (DIORAMA SIKLUS AIR) BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (SISWA KELAS V SDN SLOK 1 GARUM KABUPATEN BLITAR). 323–335. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25761>