

**PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI CANVA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN  
ALUR MANIS**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Siti Nurnafsiah  
NIM :1052018031**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
LANGSA**

**2023 M/1444**

## **SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:

**SITI NURNAFSIAH**

**NIM: 1052018031**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



**Chery Julida Panjaitan, M.Pd**  
**NIP. 198307242015032001**

Pembimbing II,



**Rita Sari, M.Pd**  
**NIDN. 2017108201**

**PEMANFATAN MEDIA APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN ALUR MANIS**

**SKRIPSI**

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan  
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Progam Sarjana (S-1) Dalam  
Ilmu Pendidikan Keguruan**

**Pada Hari/Tanggal:**

**Jum'at, 14 Juli 2023**

**Panitia Sidang Munaqosyah Skripsi**

**Ketua**



**Chery Julida Panjaitan, M.Pd**  
**NIDN. 2024078301**

**Sekretaris**



**Rita Sari, M.Pd**  
**NIDN. 2017108201**

**Penguji I**



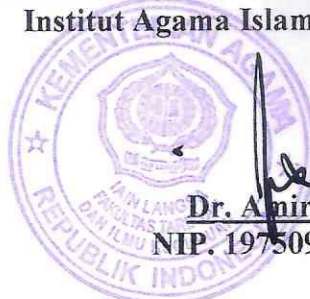
**Dr. Zainal Abidin, MA**  
**NIDN. 2003067503**

**Penguji II**



**Nur Balqis Mutia, M.Pd**  
**NIDN. 1321079202**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa**



**Dr. Amiruddin, MA**  
**NIP. 197509092008011013**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurnafsiah

NIM : 1052018031

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun Titi 3 Desa Alur Selalas Kab. Aceh Tamiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul ***“Pemanfaatan Media Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Alur Manis”*** adalah benar hasil karya saya sendiri dan orisinal sifatnya. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiat karya orang lain, maka akan dibatalakan dan saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 27 Februari 2023  
Yang Membuat Pernyataan,



  
Siti Nurnafsiah  
NIM: 1052018031

## ABSTRAK

**Nama : Siti Nurnafsiah/ Tanggal Lahir : 29 Juni 2000/ Nim : 1052018031/ Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Alur Manis**

Kurangnya hasil belajar adalah akibat pembelajaran yang sangat membosankan dan berpusat pada buku teks penjelasan lisan guru. Masalah harus menawarkan solusi. Aplikasi media canva adalah alternatif dari proses ideal. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui (1) Mengetahui pemanfaatan desain aplikasi Canva di subtema 1 sebagai media untuk keragaman budaya dan agama di Indonesia (2) Menentukan apakah hasil belajar siswa meningkat ketika menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran video dan (3) Untuk mengetahui bagaimana guru dan siswa menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), atau penelitian yang menghasilkan produk. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah: analisis (Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: angket, tes dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas 4 SDN Alur Manis yang berjumlah 1 orang dan 20 orang peserta didik, terdiri dari sepuluh murid laki-laki dan sepuluh murid perempuan. Hasil penelitian ini adalah: (1) Penggunaan media oleh aplikasi Canva menggunakan metode ADDIE yaitu analisis (materi, kebutuhan, dan pencapaian), desain (produksi storyboard, tahapan penggunaan aplikasi Canva, dan realisasi sub tema 1), pengembangan (konfirmasi media dari tiga validator yaitu bahasa, media dan materi), implementasi (media diuji pada 20 siswa) dan penilaian (mengevaluasi hasil penilaian), (2) Program video animasi Canva menghasilkan hasil pembelajaran dengan nilai persentase 90 % setelah tes, dengan skor tertinggi 90 untuk kategori "sangat baik" dan skor terendah 65 untuk kategori "cukup". Hasil tes sebelum dan sesudah menunjukkan peningkatan hasil belajar sesuai dengan rumus N-gain, dengan skor rata-rata 0,352 untuk kelas sedang. (3) Hasil analisis *feedback* peserta didik pada media aplikasi Canva mencapai 84,46% dengan kriteria "sangat baik", dan nilai guru mencapai 100% dengan kriteria "sangat baik".

Dengan demikian, penggunaan aplikasi media Canva meningkatkan hasil belajar *post-tes* peserta didik dari 60% menjadi 90% dari nilai N-G hasil tes sebelum dan sesudah tes yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan skor rata-rata 0,352 pada kelas sedang.

Kata Kunci : *Model ADDIE, Hasil Belajar, Analisis Respon*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurnafsiah

NIM : 1052018031

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun Titi 3 Desa Alur Selalas Kab. Aceh Tamiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul ***“Pemanfaatan Media Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Alur Manis”*** adalah benar karya saya sendiri dan autentik sifatnya. Saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku jika dikemudian hari terbukti bahwa karya saya adalah plagiat dari karya orang lain.

Dengan demikian, pernyataan ini benar-benar saya buat.

Langsa, 27 Febuari 2023  
Yang Membuat Pernyataan,

Siti Nurnafsiah  
NIM: 1052018031

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Saya sangat bersyukur bahwa berkat rahmat dan karunia Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya juga mengucapkan salam dan shalawat kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW, yang dengan risalahnya penulis berada dalam keadaan ini. Penulis menghadapi banyak masalah selama proses penyusunan skripsi ini, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian, karena kurangnya pengalaman. Namun, berkat kuasa Allah SWT yang maha kuasa dan ketekunan, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi berjudul "**Pemanfaatan Media Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Alur Manis.**"

Oleh karena itu, kata pengantar ini adalah cara penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang telah memberikan kesempatan menuntun ilmu di IAIN.
2. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Amiruddin, MA serta karyawan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan kemudahan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd selaku Ketua Prodi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI) sekaligus pembimbing akademi dan pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan kemudahan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Rita Sari, M.Pd sebagai pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan dukungan berupa motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Kepala sekolah dan seluruh siswa kelas IV SDN Alur Manis yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

6. Kedua orang tua, kakak, abang, *thanks for giving the best dedication and I will always do my best.*
7. *thank you for being strong enough to face the difficulties of life in the final semester.*
8. *Thank you honey, December 11th, thank you for turning the worst into the beautiful.*
9. *Best Friends ever!:* Nova Rahma Aghita Ginting, Irma Santi, Adela Alfiana. PGMI unit 2 angkatan 2018 yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan bantuan.
10. *lovely sister,* Laura sepia, Dinda syafitri, Maulaya, *always provide motivation and support.*
11. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang mendoakan dan mendorong saya untuk menyelesaikan skripsi ini, meskipun penulis tidak dapat menyebutkan semua orang yang membantu.

Penulis berharap skripsi ini akan membantu mahasiswa menemukan referensi di kampus. Selain itu, jangan lupa pertimbangan yang diberikan oleh para pembaca sekalian untuk mendorong perbaikan di masa mendatang.

Langsa, 27 Febuari 2023

Penulis,

Siti Nurnafsiah  
NIM. 1052018031

## DAFTAR ISI

|                                                        |            |
|--------------------------------------------------------|------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                         | <b>i</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                   | <b>ii</b>  |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>         | <b>iii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                             | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                 | <b>v</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                          | <b>1</b>   |
| A. Latar Belakang .....                                | 1          |
| B. Batas Masalah .....                                 | 5          |
| C. Rumusan Masalah .....                               | 5          |
| D. Tujuan Penelitian .....                             | 6          |
| E. Manfaat Penelitian .....                            | 6          |
| F. Spesifikasi Produk yang Akan Dikembangkan.....      | 7          |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                    | <b>9</b>   |
| A. Media Pembelajaran Aplikasi Canva .....             | 9          |
| 1. Definisi Media Pembelajaran.....                    | 9          |
| 2. Aplikasi Canva.....                                 | 10         |
| 3. Kelebihan Aplikasi Canva .....                      | 11         |
| 4. Kekurangan Aplikasi Canva .....                     | 12         |
| B. Hasil Belajar.....                                  | 13         |
| 1. Pengertian Hasil Belajar .....                      | 13         |
| 2. Indikator Keberhasilan Belajar .....                | 14         |
| 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar ..... | 15         |
| C. Pengertian IPS .....                                | 16         |
| 1. Pengertian IPS.....                                 | 16         |
| 2. Tujuan Pembelajaran IPS.....                        | 17         |
| D. Materi keberagaman Budaya Bangsaku.....             | 18         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                 | <b>21</b>  |
| A. Jenis Penelitian.....                               | 21         |
| B. Prosedur Pengembangan .....                         | 21         |
| 1. Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....                   | 22         |
| 2. desain ( <i>Design</i> ) .....                      | 23         |
| 3. Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....           | 23         |
| 4. Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....         | 23         |
| 5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....                | 24         |
| C. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....                    | 24         |
| 1. Lokasi Penelitian.....                              | 24         |
| 2. Waktu Penelitian.....                               | 24         |
| D. Objek dan Subjek Penelitian .....                   | 25         |

|                                                                                        |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. Objek Penelitian.....                                                               | 25        |
| 2. Subjek Penelitian .....                                                             | 25        |
| E. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrument Penelitian.....                              | 25        |
| 1. Teknik Pengumpulan Data.....                                                        | 25        |
| 2. Instrument Penelitian .....                                                         | 27        |
| F. Tahap Validasi .....                                                                | 33        |
| 1. Validasi Ahli Materi .....                                                          | 33        |
| 2. Validasi Ahli Media.....                                                            | 34        |
| 3. Validasi Ahli Bahasa .....                                                          | 34        |
| G. Teknik Analisis Data.....                                                           | 34        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                                               | <b>35</b> |
| A. Hasil Penelitian .....                                                              | 35        |
| 1. Pengembangan Media Pembelajaran Sub Tema 1 Berbasis Aplikasi Canva.....             | 35        |
| 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva ..... | 48        |
| 3. Respon Guru dan Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva .....   | 49        |
| B. Pembahasan.....                                                                     | 50        |
| 1. Pengembangan Media Pembelajaran Sub Tema 1 Berbasis Aplikasi Canva.....             | 50        |
| 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva ..... | 51        |
| 3. Respon Guru dan Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Canva .....   | 52        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                | <b>54</b> |
| A. Kesimpulan .....                                                                    | 54        |
| B. Saran.....                                                                          | 55        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                             | <b>56</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                                                   | <b>59</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa .....            | 27 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Angket Respon Guru.....             | 28 |
| Tabel 3.3 Kategori Respon Guru Dan Siswa .....                     | 29 |
| Tabel 3.4 Presentasi Kriteria Penskoran Respon Guru Dan Siswa..... | 29 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....            | 30 |
| Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....            | 30 |
| Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....            | 30 |
| Tabel 3.8 Kategori Tabel Validasi .....                            | 31 |
| Tabel 3.9 Kategori Tabel Kelayakan .....                           | 31 |
| Tabel 3.10 Kisi-Kisi Soal.....                                     | 32 |
| Tabel 3.11 Rubik Penilaian.....                                    | 32 |
| Tabel 3.12 Taraf Hasil Proses Pembelajaran .....                   | 33 |
| Tabel 4.1 Desain Produk.....                                       | 37 |
| Tabel 4.2, Hasil Validasi Media.....                               | 40 |
| Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....                         | 42 |
| Tabel 4.4 Saran Perbaikan Bahasa .....                             | 43 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Bahasa Setelah Revisi .....               | 44 |
| Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa .....                                | 46 |
| Tabel 4.7 Hasil Respon Siswa.....                                  | 48 |
| Tabel 4.8 Peningkatan Hasil Belajar .....                          | 48 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Interface Canva .....                                   | 11 |
| Gambar 3.1 Model Addie.....                                        | 22 |
| Gambar 4.1 Downlod File Dan Pilih Mp4 Video .....                  | 40 |
| Gambar 4.2 Tampilan Video Tari Saman .....                         | 41 |
| Gambar 4.3 Foto Baju Adat Aceh Sebelum Dan Sesudah Diperbaiki..... | 42 |
| Gambar 4.4 Pertanyaan Sebelum Dan Sesudah Diperbaiki .....         | 42 |

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Keragaman sosial, ekonomi, budaya, ras, dan agama provinsi Indonesia sebagaimana dimaksud pada topik 1 subtema 1 Indahnya kebersamaan tercakup dalam KD 3.2. Mengakui bahwa untuk menjelaskan dan mengkomunikasikan ciri-ciri budaya dan sosial yang ada di Indonesia, indikator berbasis kompetensi dasar diperlukan karena sifat negara Indonesia yang mengharuskan pembelajaran tertulis dan lisan yang efektif.

Pembelajaran adalah pembelajaran yang menerapkan kompetensi kunci dan kriteria kompetensi dasar dalam suatu rencana pembelajaran yang sistematis agar mudah dan nyaman untuk mencapai tujuan. Dimungkinkan jika lingkungan, aktivitas, daya cipta guru, dan kapasitas belajar siswa tersedia untuk memungkinkan pembelajaran. Ukuran ketercapaian siswa dengan hasil belajar dapat dikembangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Media merupakan salah satu dari sedikitnya enam variabel, menurut hipotesis Van Dallen,

Aplikasi canva adalah media pembelajaran yang digunakan. Media ini sangat penting dalam proses penyampaian materi karena membuatnya lebih mudah diterima oleh siswa. Salah satu fitur yang ada di dalamnya adalah Canva untuk Pendidikan. Canva untuk Pendidikan mudah digunakan

secara virtual, interaktif, dan menyeluruh. Kelebihan aplikasi Canva adalah mudah digunakan melalui ponsel. Desain yang menarik aplikasi ini memungkinkan guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam pengembangan sarana pembelajaran. Untuk desain media pembelajaran, fitur-fiturnya yang mudah digunakan menghemat waktu. Media canva dapat menggunakan gambar, teks, video, animasi, audio, grafik, dan lain-lain untuk memenuhi keinginan siswa untuk tampilan. Siswa juga dapat tetap fokus pada pelajaran dengan layar yang menarik.<sup>1</sup>

Video animasi adalah kombinasi media audio visual bergerak yang memanfaatkan penglihatan dan pendengaran. Peserta didik sekolah dasar biasanya hanya belajar sebagian dari apa yang mereka lihat dan dengar.<sup>2</sup> Dengan menggunakan bahan pembelajaran video, pendidik dapat menyarankan tema dalam lingkungan pembelajaran yang luas, dan siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran.

Hasil belajar IPS masih jauh dari standar minimal penguasaan IPS yaitu 6,9. Dari 20 siswa , 8 peserta didik 3 perempuan dan 5 laki laki tidak memenuhi standar minimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang memanfaatkan media alternatif, seperti aplikasi Canva, untuk memenuhi standar ketuntasan minimal. Media yang dimaksud menawarkan kesempatan pendidikan yang tak ternilai kepada anak-anak yang tidak akan pernah mereka lupakan.

---

<sup>1</sup>Garris Pelangi, *Penmanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*, (Jurnal Sasindo Unpam , Volume 8, Nomor 2, Tahun 2020), hlm. 87

<sup>2</sup> Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, *Pengembangan Media Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*, (Jurnal Basicedu, Volume 5, Nomor 4, Tahun 2021), hlm. 2385

Siswa menjadi bosan, murung, dan terpengaruh karena pembelajaran yang terlalu berpusat pada buku paket dan penjelasan lisan guru. Salah satu guru di SDN Alur Manis, ibu Mardiah Ulfah, mengatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan di mana media pembelajaran digunakan untuk mata pelajaran IPS sangat penting. Guru di SDN Alur Manis diberi kebebasan penuh untuk menggunakan media di dalam kelas untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar IPS. Media ini dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar mereka. Karena masalah tersebut, media pembelajaran harus digunakan selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran IPS membuat pembelajaran IPS lebih jelas dan relevan dengan kehidupan siswa saat ini dan masa depan. Tema divisualisasikan dengan baik untuk menyajikan peristiwa sejarah, dan topik dijelaskan dengan baik dan menarik karena memberikan siswa pengalaman belajar baru. Media juga membantu menyajikan hal-hal yang tidak dapat dijelaskan secara lisan.

Studi 2020 Gita Permata Puspita Hapsari. Hasil penelitian prestasi belajar siswa ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis aplikasi Canva yang dibuat oleh siswa meningkatkan hasil pembelajaran, membuatnya sesuai untuk digunakan selama proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Telah diteliti oleh Tenty Analicia pada tahun 2021 Hasil penelitian temuan studi menunjukkan validitas dan penerapan penggunaan Canva

---

<sup>3</sup> *Ibid*

untuk membuat video instruksional untuk pembelajaran. Penelitian juga dilakukan serupa oleh Ani Rohma dalam tahun 2021. Media “canva” yang dibuat untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tatap muka dan pendidikan jarak jauh atau daring bagi siswa sangat tepat untuk dimanfaatkan karena dapat menginspirasi siswa untuk belajar.<sup>4</sup>

Penelitian Rahmatullah dari tahun 2021 menunjukkan bahwa menggunakan Canva media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi berbasis aplikasi dengan standar yang sangat tinggi, siswa dapat dengan mudah menguasai materi kegiatan. Tahun 2022, Tri Umi Faridah Hayati. Referensi media pembelajaran mutakhir yang menggunakan aplikasi aktif berbasis digital 5.0 setelah berkembangnya abad ini adalah pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi video Canva.<sup>5</sup>

Guru belum menggunakan media pembelajaran video aplikasi Canva, sesuai data yang diperoleh dari lapangan mengenai media pembelajaran. Oleh karena itu, siswa memerlukan berbagai variasi alat pengajaran untuk menumbuhkan suasana belajar lebih hidup di dalam kelas. Hasilnya, penelitian ini akan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi canva berjudul “Pemanfaatan Media Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Alur Manis” media ini untuk mendorong siswa untuk belajar, meningkatkan hasil belajar.

---

<sup>4</sup> Ani Rohma dan Umami Sholeha, Op.cit., hlm. 292

<sup>5</sup> Tri Umi Faridah Hayati, *Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar*, (Jurnal Semnas KNMIPA II; Steam (Society Technology Engineering Art and Mathematics), Vol. 2 No. 1 Tahun 2022), hlm. 8

## **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak meluas keluar masalah yang diteliti. Peneliti membatasi kajian masalah penelitian pada:

1. Media pembelajaran dengan aplikasi canva.
2. Hasil belajar khusus pada C4 ( menganalisis).
3. Pelajaran IPS tema:1 indahny kebersamaan sub tema: keberagaman budaya bangsaku.
4. Siswa SDN Alur Manis kelas IV.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi Canva digunakan untuk mendesain media pembelajaran untuk sub tema 1 keragaman budaya dan agama di Indonesia?
2. Bagaimana hasil belajar siswa meningkat saat menggunakan media pembelajaran video aplikasi Canva?
3. Bagaimana guru dan siswa merespon terhadap media pembelajaran aplikasi Canva?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan desain aplikasi Canva di subtema 1 sebagai media untuk keragaman budaya dan agama di Indonesia.
2. Menentukan apakah hasil belajar siswa meningkat ketika menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran video.
3. Untuk mengetahui bagaimana guru dan siswa menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini akan membantu dalam hal berikut:

1. Bagi peneliti

Dengan menggunakan aplikasi Canva, berikan pengalaman langsung dan pemahaman tentang kualitas pengembangan media pembelajaran IPS pada subtema indahnnya kebersamaan.

2. Bagi Siswa

Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat video pembelajaran IPS dapat meningkatkan proses belajar, terutama bagi peserta didik di kelas IV, karena membuat pembelajaran tentang keragaman budaya dan agama lebih mudah.

3. Bagi Pendidik

Aplikasi Canva adalah salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memberikan materi pelajaran, menyediakan berbagai media pembelajaran selama proses pembuatan video. Panduan untuk mengubah peran guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan sarana

refleksi dan introspeksi serta kegiatan pembelajaran yang menarik. Hal ini memastikan bahwa siswa selalu terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

#### **F. Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan**

Spesifikasi produk mencakup penjelasan rinci tentang proses pembuatan produk. Masalah dan tujuan produksi produk menentukan keputusan tentang spesifikasi produk.

1. Produk penelitian ini adalah video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva.
2. Produk kreatif ini mengandung media pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran IPS KD 3.2.
3. Keanekaragaman budaya dari Aceh, Batak, Bali, Jawa, dan Kalimantan..

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian jenis ini adalah pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan produk yang dibuat adalah video animasi yang dibuat menggunakan Aplikasi Canva. Menggunakan model pengembangan ADDIE untuk analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi. (*Evaluation*).

#### **1. Peningkatan Media Pembelajaran untuk Subtema 1 dengan menggunakan Aplikasi Canva**

##### **a. Tahap Analisis (*analysis*)**

Analisis materi, kebutuhan, dan pencapaian dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan aplikasi Canva, aplikasi pendidikan video animasi yang memenuhi kebutuhan siswa untuk mempertahankan keterlibatan dan pemahaman siswa tentang pelajaran IPS di masa mendatang. Menurut buku tematik kelas 4 kurikulum 2013, keragaman budaya bangsaku adalah mata pelajaran IPS. Aplikasi Canva membuat video animasi sebagai media pembelajaran. Kemampuan dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan desain ini, dan sesuai dengan K-13.

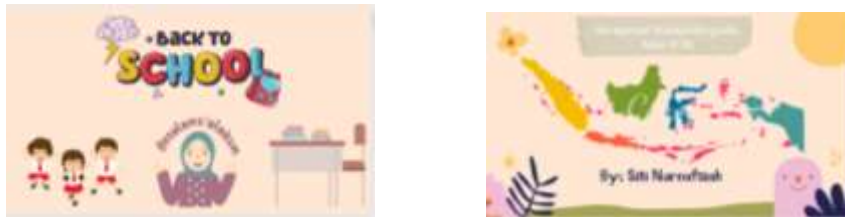
SDN Alur Manis menggunakan penjelasan lisan pendidik dan buku cetak untuk mengajar, yang menyebabkan. Siswa tidak ingin belajar dan berdampak pada hasil belajar mereka. Akibatnya, lingkungan belajar baru harus dibuat, secara teknis, modern. Untuk membantu, SDN Alur Manis memiliki proyektor dan speaker. Mengembangkan sumber pendidikan yang mengikuti kemajuan teknologi.

Siswa tidak lagi bosan karena aplikasi Canva meningkatkan semangat mereka untuk belajar, yang berarti mereka lebih tertarik pada apa yang mereka pelajari. Penggunaan video animasi selama proses pembelajaran juga membuat isi pesan atau cerita pendidik menjadi lebih jelas. Sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Sebelum menggunakan aplikasi Canva, minat dan ketertarikan siswa terhadap apa yang dipelajari tidak ada. Pelajaran baru membuat siswa tidak fokus, yang membuat pembelajaran membosankan dan tidak menarik.

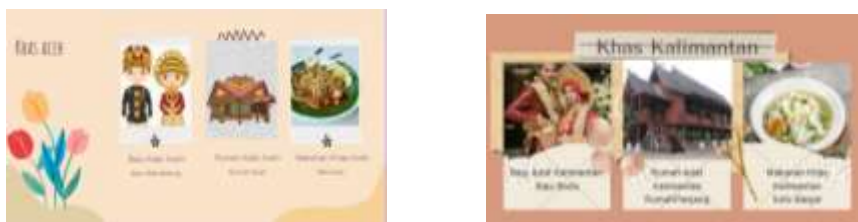
#### **b. Tahap Desain (*Design*)**

Pada fase desain, Peneliti memilih materi keragaman budaya bangsaku untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Tahap ini juga mencakup membuat tujuan untuk membuat bahan ajar video animasi yang memenuhi kebutuhan peserta didik. Sketsa desain untuk media pembelajaran diperlukan saat membuat storyboard. Dalam video animasi yang dibuat oleh aplikasi Canva, sketsa biasanya terdiri dari gambar, animasi, background, dan elemen lainnya. membuat alat untuk mengevaluasi seberapa efektif video animasi canva ini sebagai media

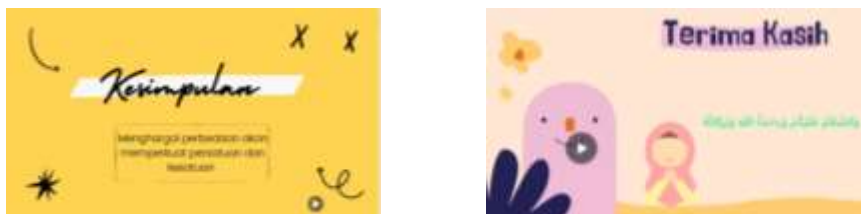
pembelajaran bagi siswa, video animasi ini berdurasi sekitar lima belas menit. *Storyboard* yang telah selesai mencakup konten video, sketsa untuk setiap pemindaian, dan informasi yang mendukung desain video yang telah selesai. Video pembelajaran yang dibuat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu pembukaan, *core* dan *ending*.



**Gambar 4.1 Visualisasi Pembuka Video**



**Gambar 4.2 Visualisasi Core**



**Gambar 4.3 Visualisasi Ending**

Cara menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut: 1) Mendaftar sebagai pengguna, 2) Masuk ke dasbor, 3) Membuat formulir desain, 4) Mengubah template, dan 5) Mengunggah template. Sebelumnya, media pembelajaran untuk aplikasi Canva

dirancang dengan menggabungkan gambar, bahan, dan video, serta mengubah tata letak. Desain media terdiri dari beberapa slide: pembukaan, materi, penutupan, dan penilaian.

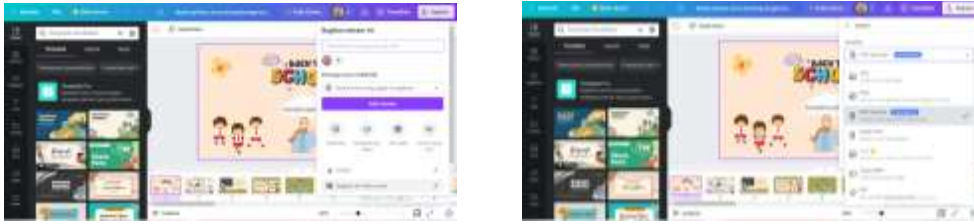
Tabel berikut menunjukkan proses produk media aplikasi Canva:

**Tabel 4.1 Deskripsi Desain Produk**

| NO. | Scene     | Waktu                          | Audio                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Visual                                                                                              |
|-----|-----------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | pembukaan | 20<br>seconds                  | Narator : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengucapkan salam.</li> <li>➤ Menyampaikan materi yang akan dipelajari (keragaman budaya bangsaku)</li> <li>➤ Memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran</li> </ul>                                                                  | Muncul animasi  |
| 2.  | Materi    | 13<br>minutes<br>10<br>seconds | Narator : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memberikan penjelasan tentang budaya di Aceh, termasuk kostum, rumah adat, makanan, dan tarian.</li> <li>➤ Memberikan penjelasan tentang budaya di Batak, termasuk kostum, rumah adat, makanan, dan tarian.</li> <li>➤ Memberikan</li> </ul> |                |

|    |           |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|-----------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |           |                               | <p>penjelasan tentang budaya di Jawa, termasuk kostum, rumah adat, makanan, dan tarian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memberikan penjelasan tentang budaya di Bali termasuk kostum, rumah adat, makanan, dan tarian.</li> <li>➤ Memberikan penjelasan tentang budaya di Kalimantan, termasuk kostum, rumah adat, makanan, dan tarian.</li> <li>➤ Memberikan penjelasan perbedaan agama di antara mereka.</li> </ul> |     |
| 3. | penutup   | 37<br>seconds                 | <p>Narator :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Salam penutup dari narrator.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p>Muncul animasi</p>                                                                                                                                                                                                                                       |
| 4. | Penilaian | 5<br>minutes<br>21<br>seconds | <p>Narator:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ membacakan soal dari nomor 1-10 sesuai dengan slide.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <p>Muncul animasi</p>                                                                                                                                                                                                                                       |

Pada halaman berikutnya, dapat kembali memilih template jika diperlukan. Pilih jenis file yang ingin di unduh di bawah ini: PNG, JPG, PDF Standar, PDF Print, atau video MP4 atau GIF.



**Gambar 4.4: Download file dan pilih video Mp4.**

### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah desain produk, penilaian dilakukan untuk tahap verifikasi. Terdapat tiga validator, validator bahasa, media, dan materi yang menilai kelayakan produk yang dibuat. Aplikasi Canva digunakan sebagai alat pembelajaran ini, berupa video animasi. Video animasi ini tersedia melalui tautan ini <https://youtu.be/CveHVPa1Wpg>.

#### 1) Validasi Desain Oleh Ahli Media

Tabel 4.2, Hasil Validasi Media

| No | Aspek  | Presentase | Kelayakan    |
|----|--------|------------|--------------|
| 1. | Desain | 90,90%     | Sangat Layak |

Hasil validasi media menunjukkan persentase 90,90%, seperti yang ditunjukkan di Tabel 4.2. Namun, evaluasi validator menyimpulkan bahwa, jika ditetapkan sesuai rekomendasi, itu masih dapat digunakan. Validator media meminta untuk mengurangi durasi video tari daerah tidak lebih dari satu menit dan tidak kurang dari tiga puluh detik selama proses perancangan media. menampilkan tarian lokal dalam tarian tradisionalnya. Misalnya, tarian Saman

Aceh dikurangi dari dua menit menjadi satu menit, sehingga durasi yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.



**Tampilan video tari Saman digambarkan pada Gambar 4.5.**

## **2) Validasi Materi oleh ahli materi**

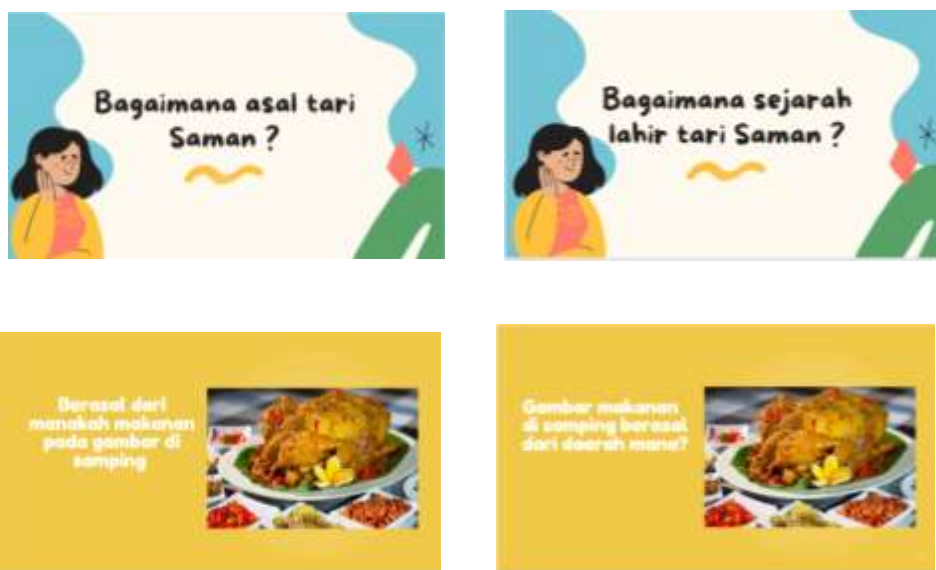
Persentase penyajian dan isi materi ini adalah 75,00% dengan kriteria "layak". Persentase evaluasi dengan kriteria "sangat layak" adalah 83,33% dan persentase validasi dengan ahli materi adalah 77,50% dengan kriteria "sangat layak". Hasil evaluasi video animasi oleh Canva sebelum dipublikasikan.

Ahli materi menyarankan perbaikan pada titik ini. seperti menunjukkan tradisi lokal. Tidak memakai gambar atau foto pakaian adat berpegangan tangan untuk memberikan contoh kepada peserta didik bahwa Islam melarang berpegangan tangan antara pria dan wanita. Agar siswa lebih mudah memahami tentang valuasi, perbaiki bahasa pertanyaan karena masih ada tumpang tindih.

Berikut ini adalah revisi produk video animasi Canva yang dibuat dengan bantuan ahli materi:



**Gambar 4.6** menunjukkan gambar kostum Aceh sebelumnya dan setelah perbaikan



**Gambar 4.7** gambar pertanyaan sebelum dan setelah perbaikan

**Tabel 4.3: Hasil Validasi Ahli Materi**

| No | Aspek  | Presentase | Kelayakan    |
|----|--------|------------|--------------|
| 1. | Materi | 87,50%     | Sangat Layak |

Dilihat dari perspektif penilaian, produk menghasilkan hasil tertinggi setelah melakukan perbaikan sesuai dengan rekomendasi, dengan indikator kesesuaian tes 91,66% dan tingkat kesulitan tes sesuai dengan tingkat substansi karena poin penilaian karena materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami. karena materi yang

disampaikan mudah dipahami dan jelas. Persentase seperti yang ditunjukkan dalam hasil tabel 4.3. Untuk materi, nilai 85,00% diberikan karena komponen materi menurut KD dan mengikuti perkembangan waktu. Untuk penyajian, presentase 87,50% diberikan karena materi yang disampaikan mudah dipahami dan jelas. Persentase didapat dari hasil evaluasi yang diubah dari video animasi Canva. Hasilnya mencapai 87,5% dan berada dalam kategori "sangat layak".

### 3) Validasi Ahli Bahasa

Hasil evaluasi elemen bahasa dalam video animasi Canva menghasilkan sebesar 64,58% di kategori "layak". Namun, evaluasi validator menghasilkan media dapat digunakan jika diperbaiki dilakukan sesuai dengan rekomendasi, dan masukan bahasa yang diberikan oleh ahli bahasa dapat dilihat dalam tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Saran Perbaikan Bahasa**

| No. | Aspek  | Perbaikan menurut saran   | Hasil saran perbaikan                                                |
|-----|--------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Bahasa | Mengedit kalimat di media | Kalimat yang tidak mudah di mengerti membentuk kalimat yang efektif. |
|     |        | Mengubah ejaan media      | Media telah diperbaiki ejaan sesuai rekomendasi.                     |

Mengubah kalimat yang tidak efektif menjadi kalimat yang efektif adalah saran dari ahli bahasa untuk memperbaiki produk.

menggunakan ejaan yang benar dan baik. Menurut rekomendasi validator, video animasi Canva telah direvisi untuk memperbaiki. Di bawah ini adalah rangkuman hasil perbaikan produk, yang dapat ditemukan di Tabel 4.5:

**Table 4,5 Validitasi Bahasa**

| No. | Aspek  | presentase | Kelayakan    |
|-----|--------|------------|--------------|
| 1.  | Bahasa | 93,75%     | Sangat Layak |

Nilai validasi bahasa validator adalah menurut Tabel 4.5, 93,75%, sehingga kategori validitasi adalah "sangat layak" dari perspektif bahasa. Hasil evaluasi media video animasi menggunakan aplikasi Canva setelah media direvisi sesuai rekomendasi menunjukkan bahwa validitas bahasa ahli diakui dengan baik.

#### **d. Tahap Implementasi**

Pada tahap implementasi, implementasi produk dilakukan pada kondisi kelas nyata. Siswa SDN Alur Manis, yang terdiri dari 20 siswa, melakukan uji coba untuk melihat apakah media animasi video Canva menarik bagi mereka. Antusiasme siswa terhadap pembelajaran menunjukkan ketertarikan mereka. Siswa sangat terlibat dalam pembelajaran. Hasil yang diamati oleh guru kelas IV SDN Alur Manis menunjukkan bahwa rasa ingin tahu dan minat siswa dalam belajar telah meningkat.

#### **e. Tahap Evaluasi**

Proses terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Setelah tahap pengembangan, evaluasi dilakukan untuk memenuhi tujuan untuk meningkatkan permintaan dan menilai kelayakan media yang dikembangkan pada tahap ini. Ketertarikan peserta didik dengan media pembelajaran video animasi yang disebabkan oleh aplikasi Canva menentukan hasil evaluasi pembelajaran. Penyelesaian soal esai menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami materi. 90% peserta didik menyelesaikan soal esai dengan sempurna.

Menggunakan video animasi canva dengan sedikit alat bantu membuat sulit bagi siswa untuk tetap tertib selama pelajaran. Fokus siswa tertuju pada apa yang dilakukan oleh video animasi canva. Video tersebut dan mendapatkan pengalaman pembelajaran baru. Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan Canva; dari 20 siswa, 18 menyelesaikan pelajaran, dan 2 tidak mencapai nilai KKM 6,9.

#### **1. Hasil Belajar Peserta Didik**

Berdasarkan tahap penilaian, nilai dari uji coba video animasi Canva dari dua puluh peserta didik memiliki persentase 90%. Uji coba ini terdiri dari 10 soal esai.

**Table 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik**

| No.                 | Inisial Siswa | Nilai |       |
|---------------------|---------------|-------|-------|
|                     |               | Pre   | Post  |
| 1.                  | AAS           | 60    | 80    |
| 2.                  | AA            | 75    | 90    |
| 3.                  | AZ            | 70    | 85    |
| 4.                  | ED            | 50    | 70    |
| 5.                  | FI            | 70    | 70    |
| 6.                  | IJ            | 70    | 75    |
| 7.                  | IPT           | 80    | 80    |
| 8.                  | MCR           | 65    | 80    |
| 9.                  | MAR           | 70    | 80    |
| 10.                 | MF            | 50    | 65    |
| 11.                 | MRR           | 80    | 90    |
| 12.                 | MR            | 65    | 85    |
| 13.                 | MR            | 55    | 70    |
| 14.                 | NNA           | 75    | 90    |
| 15.                 | NM            | 50    | 65    |
| 16.                 | RH            | 70    | 85    |
| 17.                 | SA            | 70    | 80    |
| 18.                 | TP            | 80    | 80    |
| 19.                 | TSD           | 60    | 75    |
| 20.                 | VA            | 70    | 80    |
| Jumlah Seluruh Skor |               | 1.335 | 1.575 |
| Skor tertinggi      |               | 80    | 90    |
| Skor terendah       |               | 50    | 65    |
| Presentase          |               | 60%   | 90%   |
| Rata-rata           |               | 66,75 | 78,75 |

Untuk hasil belajar, tabel di atas menunjukkan bahwa lebih dari 18 siswa memiliki hasil belajar di atas kriteria ketuntasan minimal, sedangkan hanya 2 siswa memiliki hasil belajar di bawah kriteria ketuntasan minimal. 13 siswa berada dalam kategori "sangat baik", 5 siswa berada dalam kategori "baik", dan 2 siswa berada dalam kategori "cukup", dengan nilai presentase mencapai 90%. Singkatnya, video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dapat membantu siswa belajar lebih baik.

## 2. Respon Pendidik dan Peserta Didik

### 1) Hasil Analisis Respon Pendidik

Sebagai hasil dari penilaian pendidik, menunjukkan bahwa respons pendidik mencapai presentasi 100%, dengan 56 nilai berada dalam kategori "sangat baik". Di kelas IV SDN Alur Manis, penelitian skripsi yang menggunakan aplikasi Canva telah digunakan dengan baik karena antusiasme siswa untuk belajar di kelas. Akan lebih bermanfaat jika siswa dapat menontonnya di rumah dan di sekolah jika diposting di media sosial seperti YouTube.

### 2) Hasil Analisi Respon Siswa

Siswa kelas IV SD Alur Manis menganalisis video animasi canva. Berikut adalah respon peserta didik terhadap video animasi canva:

**Table 4.7 Hasil Respon Siswa**

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| Jumlah Peserta Didik | 20           |
| Jumlah Selurh Nilai  | 946          |
| Nilai Maksimal       | 1120         |
| Presentase           | 84,64%       |
| Kriteria             | Sangat Layak |

Hasil evaluasi dari 20 siswa kelas IV SD Alur Manis memperoleh skor total 950, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.7 di atas. Video pembelajar IPS menggunakan aplikasi canva yang menarik, gambar dan warna tidak membosankan, dan siswa sangat tertarik untuk belajar melaluinya. Hasil presentasi 84,82% memenuhi kriteria "sangat layak" untuk digunakan sebagai mata pelajaran pengukuran mata kelas IV untuk pelajaran IPS.

## 2. Menggunakan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

**Tabel 4.8 Peningkatan Hasil Belajar**

| No.                 | Inisial Siswa | Nilai  |        | Post-Pre | Skor ideal (100) – pre | N-Gain Skor |
|---------------------|---------------|--------|--------|----------|------------------------|-------------|
|                     |               | Pre    | Post   |          |                        |             |
| 1.                  | AAS           | 60     | 80     | 20       | 40                     | 0,5         |
| 2.                  | AA            | 75     | 90     | 15       | 25                     | 0,6         |
| 3.                  | AZ            | 70     | 85     | 15       | 30                     | 0,5         |
| 4.                  | ED            | 50     | 70     | 20       | 50                     | 0,4         |
| 5.                  | FI            | 70     | 70     | 0        | 30                     | 0           |
| 6.                  | IJ            | 70     | 75     | 5        | 30                     | 0,16        |
| 7.                  | IPT           | 80     | 80     | 0        | 20                     | 0           |
| 8.                  | MCR           | 65     | 80     | 15       | 35                     | 0,42        |
| 9.                  | MAR           | 70     | 80     | 10       | 30                     | 0,33        |
| 10.                 | MF            | 50     | 65     | 15       | 50                     | 0,3         |
| 11.                 | MRR           | 80     | 90     | 10       | 20                     | 0,5         |
| 12.                 | MR            | 65     | 85     | 20       | 35                     | 0,57        |
| 13.                 | MR            | 55     | 70     | 15       | 45                     | 0,33        |
| 14.                 | NNA           | 75     | 90     | 15       | 25                     | 0,6         |
| 15.                 | NM            | 50     | 65     | 15       | 50                     | 0,3         |
| 16.                 | RH            | 70     | 85     | 15       | 30                     | 0,5         |
| 17.                 | SA            | 70     | 80     | 10       | 30                     | 0,33        |
| 18.                 | TP            | 80     | 80     | 0        | 20                     | 0           |
| 19.                 | TSD           | 60     | 75     | 15       | 40                     | 0,37        |
| 20.                 | VA            | 70     | 80     | 10       | 30                     | 0,33        |
| Jumlah Seluruh Skor |               | 1.335  | 1.575  |          |                        |             |
| Skor tertinggi      |               | 80     | 90     |          |                        |             |
| Skor terendah       |               | 50     | 65     |          |                        |             |
| Presentase          |               | 60,00% | 90,00% |          |                        |             |
| Rata-rata           |               | 66,75  | 78,75  | 12       | 33,25                  | 0,352       |

Hasil dari 20 siswa berdasarkan tahap evaluasi adalah sebagai berikut: 18 peserta didik memenuhi nilai KKM, sedangkan dua siswa tidak. Hasil pembelajaran sebelumnya dan sesudah menggunakan video animasi Canva ditunjukkan sebagai berikut: pembelajaran sebelum menggunakan video animasi Canva menerima skor persentase sebesar 60%, sedangkan pembelajaran setelah menggunakan video animasi Canva menerima skor persentase sebesar 90,00%. Nilai tertinggi adalah 90 dalam kategori "sangat baik", dan nilai terendah adalah 65 dalam kategori "cukup". Dengan menggunakan rumus amplifikasi N, keuntungan dihitung dari nilai tersebut. Hasil perhitungan rata-rata adalah 0,352, dan keuntungan N berada di antara  $0,30 < g < 0,70$ , sehingga keuntungan tersebut termasuk dalam kategori sedang. Produk yang dikembangkan berhasil jika hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Canva sebagai media telah terbukti efektif dalam proses pengajaran.

### **3. Reaksi Guru dan Siswa Setelah Menggunakan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran**

Pada titik ini, survei dipakai untuk mengumpulkan tanggapan pendidik dan peserta didik tentang pembelajaran melalui video animasi yang dikembangkan melalui aplikasi Canva. Hasil evaluasi guru terdiri dari empat skala penilaian: empat adalah sangat

setuju, tiga adalah setuju, dua adalah tidak setuju, satu adalah tidak setuju. Hasil penilaian menunjukkan bahwa pendidik mencapai presentase 100%, dengan skor 56 dianggap "sangat baik".

20 peserta didik kelas IV diminta untuk mengisi angket setelah pembelajaran audio visual yang dibuat menggunakan Aplikasi Canva digunakan dalam kelas melalui proyektor LCD. Hasil penilaian yang dilakukan dari dua puluh peserta didik yang berada di kelas empat SDN Alur Manis menghasilkan skor total 946. Dengan kriteria "sangat layak", nilai presentasi mencapai 84,46%.

## **B. Pembahasan**

### **1. Peningkatan Media Pembelajaran untuk Subtema 1 dengan menggunakan Aplikasi Canva**

Studi ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Media pembelajaran berbasis video animasi adalah produk yang dikembangkan untuk pelajaran IPS Alur Manis kelas IV menggunakan aplikasi Canva. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini., yang melewati tahapan analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Video animasi ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan bervariasi. Media animasi dapat menggabungkan suara, gambar, musik, dan animasi, meningkatkan semangat belajar

siswa dan membuat belajar lebih mudah. Studi ini sebanding dengan yang dilakukan Sri Maryanti. Penggunaan aplikasi picpac, yang dapat menampilkan musik dan foto animasi bergerak, untuk mengembangkan media pembelajaran dengan animasi stop motion.<sup>25</sup>

## **2. Menggunakan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Perbedaan antara penggunaan aplikasi Canva dalam proses belajar siswa SDN Alur Manis Kelas IV dan pembelajaran tanpanya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari dua puluh siswa, 18 mencapai nilai KKM, sedangkan dua tidak. Media aplikasi Canva memperoleh keemasan yang sangat baik dari segi kinerja, dengan skor 90,00% dan kategori "sangat baik". Dari hasil tes sebelum dan sesudah tes terlihat bahwa perkembangan hasil belajar meningkat sesuai rumus N-gain dengan skor rata-rata 0,352 dan katagori sedang. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Maziyah Firdausi dan Farida Istianah. Hasil menunjukkan bahwa siswa dengan N-Gain meningkat sebesar 0,61 dan masuk dalam kategori menengah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Animimiz Animation Maker, yang membuat animasi video tentang sistem

---

<sup>25</sup> Sri Maryanti , Dede Trie Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac*, (BioEdUIN jurnal progam studi pendidikan biologi, Vol. 8 No. 1 tahun 2018 ) hlm. 28

pernapasan manusia, dapat digunakan sebagai metode alternatif untuk mengajar.<sup>26</sup>

### **3. Reaksi Guru dan Siswa Setelah Menggunakan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran**

Aplikasi media Canva memenuhi kebutuhan siswa, menurut analisis kelayakan produk. Hasil survei yang di distribusikan oleh peneliti setelah ujian di kelas IV SD Alur-Manis menunjukkan bahwa 20 siswa dari kelas tersebut menerima skor "sangat baik" dengan 84,46%, dan Ibu MU menerima skor 100% dengan kategori "sangat baik". Dalam penelitian Diana Palupi, terdapat kesamaan. Penilaian survey tanggapan peserta didik mencapai 90% dengan klasifikasi "sangat valid", dan penilaian angket tanggapan pendidik mendapat 94% persen dengan kategori "sangat valid". Animaker juga dapat digunakan di kelas untuk materi pembelajaran audio visual, yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Mazyah Firdausi, Farida Istianah, *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V Sd*, (JPGSD, Vol. 10, No. 5, Tahun 2022), hlm. 1052

<sup>27</sup> Diana Palupi, Naniek Kusumawati, Raras Setyo Retno, *Pengembangan Media Animaker Sebagai Bahan Ajar Tematik Siswa Kelas III SDN Pilangbango*, (ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, Vol.1, No.10, Tahun 2022), hlm. 3838

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan diskusi tentang penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SDN Alur Manis kelas IV adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media aplikasi canva menggunakan metode ADDIE, yaitu *analysis* (materi, kebutuhan dan capaian), *design* (pembuatan *storyboard*, langkah-langkah menggunakan aplikasi Canva dan membuat media sub tema 1), *development* (validasi media dari tiga validator yaitu bahasa, media, dan materi) *implementation* (media di uji cobakan kepada 20 siswa) dan *evaluation* (mengevaluasi hasil penilaian).
2. Hasil pembelajaran yang dihasilkan oleh program video animasi Canva memperoleh nilai persentase pada post test yaitu: 90,00%. Skor tertinggi adalah 90 untuk kategori “sangat baik”, skor terendah adalah 65 untuk kategori “cukup”. Dari hasil tes sebelum dan sesudah tes terlihat bahwa perkembangan hasil belajar meningkat sesuai rumus N-gain dengan skor rata-rata 0,352 pada kelas sedang.
3. Hasil analisis *feedback* siswa pada aplikasi media Canva mencapai 84,46% dengan kriteria “sangat baik”, nilai guru mencapai 100 dengan kriteria “sangat baik”.

**B. Saran**

1. Diharapkan bahwa guru dan siswa dapat menggunakan media dalam aplikasi Canva dalam proses pembelajaran, sama seperti sekolah setingkat SD/MI lainnya.
2. Diharapkan bahwa peneliti lain akan menemukan cara yang lebih menarik, inovatif, dan efisien untuk mendukung aplikasi Canva. Ini akan memungkinkan untuk meningkatkan dorongan terkait dengan keragaman budaya Indonesia dan pencapaian peserta didik.