

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS CANVA DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI SD NEGERI 46
BANDA ACEH**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Fikri Alhuda

21108176



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2025**

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 46 Banda Aceh, telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Fikri Alhuda (21108176). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena pada hari Rabu 03 September 2025.

Menyetujui

Pembimbing I

Fitriani, M.Pd
NIDN. 1325019301

Pembimbing II

Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203


LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 46 BANDA ACEH**


Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 17 September 2025

Pembimbing I


Fitriani, M.Pd
NIDN.1325019301

Pembimbing II


Helminsyah, M.Pd
NIDN.1320108501



Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarifuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PENGESAHAN TIM PENGUJI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 46 BANDA ACEH

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Banda Aceh, 17 September 2025

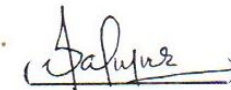
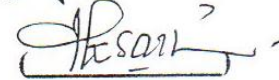
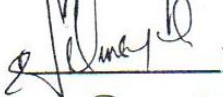
Pembimbing I : Fitriani, M.Pd
NIDN. 1325019301

Pembimbing II: Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Penguji I : Intan Kemala Sari, M.Pd
NIDN. 0127088602

Penguji II : Safrina Junita, M.Pd
NIDN. 1317069101

Tanda Tangan



Menyetujui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Svarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

FKIP


PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Fikri Alhuda
Nim : 21108176
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis
Canya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri
46 Banda Aceh.


Skripsi ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana

Banda Aceh, 17 Sebtember 2025

Pembimbing I

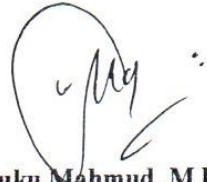

Fitriani, M.Pd
NIDN. 1325019301

Pembimbing II


Helminsvah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang beridentitas dibawah ini:

Nama : Fikri Alhuda


Nim : 21108176

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat ataupun temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip ataupun dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 17 September 2025




Fikri Alhuda
NIM. 21108176

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb...

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadiran Allah Swt. Dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 46 Banda Aceh**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Shalawat dan salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat-Nya di Yaumil akhir.

Penulis tentu banyak mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua saya tercinta yaitu Ibunda Wirdiati dan Ayahanda Hasimsah yang selalu ada disamping saya dan mendukung saya dalam keadaan apapun dalam menyelesaikan pendidikan saya
2. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi ini.

3. Dr. Syarfuni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan
4. Teuku Mahmud, M.Pd selaku ketua prodi pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan ini
5. Fitriani, M.Pd. selaku pembimbing I yang sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini
6. Helminsyah, M.Pd. selaku pembimbing II di tengah-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini mulai dari awal sampai akhir.
7. Bapak dan ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Saudara dan saudari saya tercinta yaitu , Raudatul Zahra, Zaini Maulana, dan Ahmad Habibi yang selalu mendukung saya dalam menyelesaikan pendidikan.

Banda Aceh, 21 Juli 2025

Penulis

Fikri Alhuda

ABSTRAK

Fikri Alhuda. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 46 Banda Aceh Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Fitriani, M.Pd, Pembimbing II.Helminsyah, M.Pd.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang valid, layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi “Teknologi Untuk Kehidupan” di kelas V SD Negeri 46 Banda Aceh. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas V. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 84%, ahli bahasa sebesar 92%, dan ahli media sebesar 98% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 91,33%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dari 27 responden terdapat 20 responden menjawab dari 10 indikator pertanyaan dengan persentase 81% sampai 100% yang dimana mendapat kategori “Sangat Baik” dan dari 7 responden menjawab dari 10 indikator pertanyaan dengan persentase 60% sampai 80% yang dimana mendapatkan kategori “Baik” hasil rata-rata 42,9 persentase yang di dapat 85,92 mendapatkan kategori “Sangat Baik. Uji coba produk menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media mencapai 90,37, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis Canva ini dinyatakan valid, layak, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva, hasil belajar, model 4D

ABSTRACT

Fikri Alhuda. 2025. Development of Canva-Based Animated Video Learning Media to Improve Student Learning Outcomes at SD Negeri 46 Banda Aceh, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Bina Bangsa Getsempena University. Supervisor I: Fitriani, M.Pd., Supervisor II: Helminsyah, M.Pd.

This research is a development research that aims to produce a valid, feasible and effective Canva-based animated video learning media in improving student learning outcomes on the material "Technology for Life" in grade V of SD Negeri 46 Banda Aceh. The development model used is the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The trial subjects in this study were 27 grade V students. The validation results from material experts showed a score of 84%, linguists 92%, and media experts 98% with an overall average of 91.33%, which is included in the "very feasible" category. Of the 27 respondents, 20 respondents answered from 10 question indicators with a percentage of 81% to 100% which got the "Very Good" category and from 7 respondents answered from 10 question indicators with a percentage of 60% to 80% which got the "Good" category. The average result was 42.9, the percentage obtained was 85.92, which was in the "Very Good" category. The product trial showed that the average student learning outcomes after using the media reached 90.37, which indicates a significant increase in learning outcomes. Thus, this Canva-based animated video learning media is declared valid, appropriate, and effective for use in learning in elementary schools, especially in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Canva, learning outcomes, 4D model

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	17
2.1.4 Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran.....	20
2.2 Pembelajaran IPAS	21
2.2.1 Tujuan Pembelajaran IPAS	23
2.2.2 Materi Teknologi Untuk Kehidupan	23
2.3 Spesifikasi Produk.....	25
2.4 Video Animasi	25
2.4.1 Pengertian Video Animasi	25
2.4.2 Manfaat Video Animasi	27
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi.....	27
2.5 Aplikasi Canva	29

2.6 Hasil Belajar.....	30
2.7 Kajian Penelitian Yang Relevan	32
2.8 Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
3.2 Prosedur Pengembangan Media.....	37
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.4 Populasi dan Sampel	41
3.5 Variabel Penelitian	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.6.1 Lembar Validasi	43
3.6.2 angket (Kuesioner)	43
3.6.3 Tes	44
3.7 Teknik Analisis data.....	44
3.7.1 Angket Validasi Media	44
3.7.2 Analisis Angket	48
3.7.3 Analisis Hasil Belajar Siswa	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian	52
4.1.1 Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian).....	53
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perencanaan).....	58
4.1.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	61
4.1.4 Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	72
4.2 Pembahasan.....	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	83
5.1 Simpulan	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
DEKUMENTASI PENELITIAN.....	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai UTS Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPAS.....	8
Tabel 3.1 Skor Setiap Jawaban Pernyataan Ahli	45
Tabel 3.2 Skala Persentase Validasi	46
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	47
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	48
Tabel 3.6 Kategori Persentase Skor Angket Respon Peserta Didik.....	49
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4.2 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	67
Tabel 4.4 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.6 Hasil Revisi Validasi Ahli Media	71
Tabel 4.7 Tabulasi Data Angket Respon Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi	74
Tabel 4.8 Hasil Belajar Setelah Penggunaan Media Video Animasi.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	35
-----------------------------------	----