

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN
KELAS IV UPTD SD NEGERI 122349 PEMATANGSIANTAR**

Rorenta Desfrinaya Simbolon¹, Minar Trisnawati Lumbantobing², Maria Barus³

^{1,2,3}PGSD Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

1rorentasimbolon18@gmail.com

²minartobing14@gmail.com, ³mariabarusmedan86@gmail.com

ABSTRACT

The low learning outcomes of elementary school students in Civics education are caused by the use of conventional and less engaging learning media. This study aims to analyze the effect of Canva-based animated video learning media on students' learning outcomes in the topic of rights and obligations for fourth-grade students at UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a one group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 26 students. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretest and posttest, and analyzed using the N-Gain test and paired sample t-test. The results showed an increase in the mean score from 32.30 to 85.92. The hypothesis testing indicated that $t_{count} > t_{table}$ ($15.729 > 1.708$) with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of the use of Canva-based animated video learning media on students' learning outcomes. Thus, this media is effective in improving elementary students' Civics learning outcomes.

Keywords: animated video, Canva, learning outcomes, Civics education

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di sekolah dasar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban kelas IV di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, sedangkan analisis data menggunakan uji N-Gain dan uji-t (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 32,30 menjadi 85,92. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,729 > 1,708$) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi berbasis Canva terhadap

hasil belajar siswa. Dengan demikian, media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: video animasi, Canva, hasil belajar, PKn

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu diharapkan mampu mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang secara efektif, inovatif, dan mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh peran guru sebagai penyampai

materi, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai komponen lain seperti metode, media, serta keterlibatan aktif siswa. Salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran setelah melalui proses belajar, yang ditunjukkan melalui perubahan kemampuan, sikap, dan keterampilan (Hidayat & Andira, 2021; Putri et al., 2022; Rahmawati & Prasetyo, 2023). Dengan demikian, hasil belajar menjadi tolok ukur penting dalam menilai efektivitas suatu proses pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam hal rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebab utama adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered). Pembelajaran cenderung didominasi oleh ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-

satunya sumber belajar, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, dan berdampak pada rendahnya minat serta motivasi belajar siswa.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. PKn merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa sebagai warga negara yang baik, berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Kemendikbudristek, 2022; Tobing, 2024). Pembelajaran PKn tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan kewarganegaraan. Oleh karena itu, pembelajaran PKn seharusnya dirancang secara menarik dan kontekstual agar siswa mampu memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran PKn seringkali dianggap membosankan oleh siswa karena penyajian materi yang

cenderung bersifat hafalan dan kurang variatif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga siswa kurang aktif dan cepat merasa jenuh. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya hasil belajar siswa, dimana dari 26 siswa hanya 9 siswa (35%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 17 siswa (65%) belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan hasil yang diperoleh.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi,

serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Sudarsana et al., 2023; Kandia et al., 2023). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran menjadi hal yang sangat penting.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media video animasi. Video animasi merupakan media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar bergerak, teks, dan suara sehingga mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif (Hidayat et al., 2022). Media ini dapat membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, video animasi juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena penyajiannya yang lebih variatif dan tidak monoton.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembuatan media video animasi kini semakin mudah dengan adanya berbagai aplikasi desain, salah satunya adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis online yang menyediakan berbagai template dan fitur yang dapat

digunakan untuk membuat media pembelajaran secara kreatif dan interaktif (Monoarfa, 2021; Putri, 2021). Penggunaan Canva dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk mengembangkan media video animasi dengan tampilan visual yang menarik tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Dengan demikian, media video animasi berbasis Canva dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Jihan Mahira et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Petrus Paulus Meno Nio et al. (2024) yang menyatakan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Feby Amelia et al. (2025) juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa. Temuan-

temuan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan guna mengisi kekosongan tersebut sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini difokuskan pada materi hak dan kewajiban, yang merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran PKn karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait penggunaan media

pembelajaran berbasis teknologi, serta memberikan manfaat praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui data numerik yang dianalisis secara statistik. Menurut Sugiyono (2021), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data yang valid dengan tujuan menemukan, mengembangkan, dan membuktikan suatu pengetahuan. Sementara itu, Syahza (2021) menyatakan bahwa penelitian ilmiah dilakukan secara sistematis dan logis untuk menghasilkan pengetahuan yang dapat diuji kebenarannya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam desain ini, pengukuran dilakukan dua kali, yaitu

sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Menurut Sugiyono (2021), desain ini efektif digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok. Selain itu, desain ini juga memungkinkan peneliti memperoleh gambaran peningkatan hasil belajar secara langsung melalui perbandingan skor awal dan akhir.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar pada Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlahnya relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh. Teknik ini dinilai mampu memberikan data yang lebih representatif terhadap kondisi populasi yang diteliti.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva, sedangkan variabel terikat adalah

hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi hak dan kewajiban. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi setelah proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat dan Andira (2021), Putri et al. (2022), serta Rahmawati dan Prasetyo (2023) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan pembelajaran yang mencerminkan penguasaan materi serta perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Instrumen penelitian disusun berdasarkan kisi-kisi yang sesuai dengan indikator pembelajaran, kemudian diuji kualitasnya melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui ketepatan instrumen dalam mengukur variabel

penelitian, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen (Sugiyono, 2021). Selain itu, uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengelompokkan soal berdasarkan tingkat kesulitannya, sedangkan uji daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah.

Teknik analisis data dilakukan secara bertahap. Pertama, analisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji *N-Gain*. Uji ini digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai *N-Gain* dihitung dari selisih skor *pretest* dan *posttest*, kemudian dikategorikan ke dalam tingkat peningkatan rendah, sedang, dan tinggi untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Penggunaan uji *N-Gain* dinilai tepat karena mampu memberikan gambaran kuantitatif mengenai peningkatan hasil belajar siswa.

Kedua, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa.

Uji-t digunakan karena data yang dianalisis berasal dari dua pengukuran pada kelompok yang sama. Menurut Sugiyono (2021), uji-t digunakan untuk membandingkan dua rata-rata yang berpasangan guna mengetahui perbedaan yang signifikan. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan ($df = n-1$). Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (p) < 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Selain itu, dalam penelitian ini juga memperhatikan aspek efektivitas pembelajaran melalui interpretasi hasil uji statistik dan peningkatan nilai siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi didasarkan pada teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu komunikasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif dan menarik (Sudarsana et al., 2023; Kandia et al., 2023). Dengan demikian, analisis data tidak hanya melihat signifikansi statistik, tetapi juga mempertimbangkan makna praktis dari peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan prosedur penelitian yang sistematis serta didukung oleh teknik analisis data yang tepat, penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasil yang valid dan reliabel dalam mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada 26 siswa kelas IV.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 32,30, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi berbasis Canva, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,92. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada hasil belajar siswa.

Selanjutnya, hasil perhitungan uji *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori **tinggi**, yang berarti media pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Uji hipotesis menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 15,729$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,708$ pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari *pretest* ke *posttest* serta hasil uji hipotesis yang signifikan. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu

membantu siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan media berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara. Media video animasi berbasis Canva memenuhi prinsip tersebut karena mengintegrasikan unsur visual dan audio secara bersamaan, sehingga memudahkan siswa dalam memproses dan memahami informasi. Selain itu, Hidayat et al. (2022) juga menyatakan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa karena penyajiannya yang menarik dan mudah dipahami.

Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran juga berkaitan erat dengan peningkatan perhatian dan motivasi belajar siswa. Menurut Hamalik (2019), media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan

minat belajar siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Hal ini diperkuat oleh Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Dalam penelitian ini, penggunaan video animasi berbasis Canva terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dari perspektif teori belajar, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1970) dan Vygotsky (1978). Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Media video animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, memahami, dan menginterpretasikan materi secara mandiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Bruner (1966) juga mendukung hasil

penelitian ini, dimana pembelajaran yang disajikan secara menarik dan terstruktur akan meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa.

Selain aspek kognitif, penggunaan media video animasi juga berdampak pada aspek afektif siswa, seperti meningkatnya minat dan sikap positif terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudarsana et al. (2023) dan Kandia et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan Canva sebagai platform pembuatan media juga memberikan kontribusi penting dalam penelitian ini. Canva memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik secara visual dengan mudah dan efisien. Monoarfa (2021) dan Putri (2021) menyatakan bahwa Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang efektif digunakan dalam

pembelajaran karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung kreativitas guru. Dengan bantuan Canva, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk video animasi yang lebih interaktif, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian Jihan Mahira et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian Petrus Paulus Meno Nio et al. (2024) juga menemukan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Feby Amelia et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Rahmawati dan Prasetyo (2023) juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan.

Jika dianalisis lebih mendalam, peningkatan hasil belajar siswa dalam

penelitian ini tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran semata, tetapi juga oleh meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam memperhatikan materi, lebih mudah memahami konsep, serta lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih student-centered, dimana siswa berperan aktif dalam proses belajar.

Selain itu, materi hak dan kewajiban yang disajikan melalui video animasi menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa. Materi yang sebelumnya bersifat abstrak dapat divisualisasikan melalui animasi, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media visual mampu membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini.

Pertama, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga tidak dapat membandingkan secara langsung efektivitas media pembelajaran dengan metode pembelajaran lainnya. Kedua, jumlah sampel yang terbatas pada satu kelas menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada satu materi pembelajaran, sehingga belum menggambarkan efektivitas media pada materi lain.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks, seperti *true experimental design*, serta melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam. Selain itu, penelitian juga dapat dikembangkan dengan mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap aspek lain, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan sikap siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva merupakan salah satu inovasi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami

materi, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi perlu terus dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi hak dan kewajiban di kelas IV UPTD SD Negeri 122349 Pematangsiantar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari sebelum hingga sesudah perlakuan, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* berada pada kategori tinggi yang menandakan bahwa media yang digunakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Penggunaan video animasi berbasis Canva tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa

pada aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.

Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis Canva dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, T., & Andira, A. (2021). Analisis hasil belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 123–130.
- Hidayat, T., et al. (2022). Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa sekolah

- dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–53.
- Jihan Mahira, D., et al. (2025). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 12–20.
- Kandia, N., et al. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 89–97.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Monoarfa, R. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(1), 34–40.
- Petrus Paulus Meno Nio, A., et al. (2024). Efektivitas media video animasi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 101–110.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.
- Putri, A. (2021). Penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 56–63.
- Putri, R., et al. (2022). Pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 78–85.
- Rahmawati, D., & Prasetyo, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(1), 66–75.
- Sudarsana, I. K., et al. (2023). Media pembelajaran sebagai alat komunikasi pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 15–22.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahza, A. (2021). *Metodologi penelitian*. Pekanbaru: UR Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.