

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MUATAN PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN
PAKINTELAN 02**

Hafizh Amrina Rosyada¹, Isa Ansori²

¹PGSD Universitas Negeri Semarang

²PGSD Universitas Negeri Semarang

[1hafizhamrinarsy@students.unnes.ac.id](mailto:hafizhamrinarsy@students.unnes.ac.id), [2Isaansori@mail.unnes.ac.id](mailto:Isaansori@mail.unnes.ac.id),

ABSTRACT

Pancasila education as one of the subject contents in elementary schools plays a crucial role in shaping the character and morals of the Indonesian nation. Through teaching the values contained in Pancasila, students are taught to understand and apply basic principles such as divinity, humanity, unity, populism, and social justice in everyday life. In learning Pancasila education, a teacher is also required to innovate in the use of learning media. Animated video media was chosen as a teaching aid with the hope of improving student learning outcomes. Canva, an easy-to-use online graphic design platform, allows teachers to create attractive and interactive animated videos without requiring in-depth technical skills. This research uses a quantitative approach with a Research and Development (R&D) research type adapted from Borg and Gall. The research results were obtained from processing data, questionnaires, and tests. The results showed that the canva application-based animated video learning media was very feasible to use in learning pancasila education seen from the percentage of material expert and media expert scores which showed a percentage of 91.6% and 79.16%. The results of the student pretest and posttest showed an increase in the average score where in the small group test the pretest average score was 43.3 while the posttest average score was 90.

Keywords: pancasila education, canva, animation video

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila sebagai salah satu muatan Pelajaran di Sekolah Dasar (SD) memainkan peran krusial dalam membentuk karakter dan moral bangsa Indonesia. Melalui pengajaran nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, siswa diajarkan untuk memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip dasar seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran pendidikan Pancasila seorang guru juga dituntut untuk berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Media video animasi dipilih sebagai alat bantu pengajaran dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Canva, sebuah platform desain grafis online yang mudah digunakan, memungkinkan guru untuk menciptakan video animasi yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. Penelitian ini

menggunakan pendekatan dan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang berbeda dibandingkan Borg and Gall. Hasil penelitian diperoleh melalui pengolahan data, survei dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis program Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Terdapat peningkatan rata-rata skor pada hasil pre dan post test sebanyak siswa, rata-rata skor pada tes kelompok kecil sebesar 43,3, dan rata-rata skor pada tes selanjutnya sebesar 90. Nilai rata-rata tes kelompok besar adalah 43,25 dan nilai akhir 43,25. Skor rata-rata adalah 91,5. Oleh karena itu, kami dapat memastikan bahwa video animasi berbasis Canva cocok untuk mengajarkan Pancasila tentang berbagai budaya di daerah..

Kata Kunci: pendidikan pancasila, canva, video animasi

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu jembatan atau sarana untuk manusia mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan tiada akhir, menjunjung tinggi budaya dan nilai-nilai Pancasila, yang dapat menjamin mutu yang langgeng dan mengarah pada pembebasan generasi mendatang. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Negara Tahun 2003 No. 20 (Undang-Undang Pendidikan Umum). Ayat 1 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan yang praktis dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik dapat ikut serta dalam pengembangan kemampuannya membentuk gagasan berdasarkan keimanan, akhlak, dan ilmu pengetahuan. pengendalian belajar mandiri, kecerdasan,

keterampilan dan perilaku yang baik. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting bagi pembangunan negara dan untuk melahirkan manusia-manusia baik yang berguna bagi orang lain, agama, bangsa dan negara

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Republik Indonesia (Permendiknas) No. 16 Tahun 2007 Tentang Mutu Mata Kuliah Dan Kompetensi Guru, dijelaskan bahwa pengetahuan guru meliputi keterampilan memanfaatkan lingkungan belajar dan 'mengajar'. Bahan disesuaikan dengan sifat tertentu. Siswa dan mata pelajaran yang diajarkan. Hal ini untuk menjamin tujuan pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya.

Tafano (dalam Hapsari & Zulherman, 2021) menjelaskan Media pembelajaran dipahami untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke

penerima, merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat siswa dalam belajar. Pemanfaatan teknologi informasi (TIK) dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media yang menarik dan menarik. Salah satu contoh media yang dapat dibuat melalui kecanggihan TIK adalah video animasi.

Animasi video merupakan gabungan dari media audiovisual, dan media audiovisual didasarkan pada indera pendengaran dan penglihatan. Anak usia Sekolah Dasar pada umumnya 50% belajar akan mengandalkan Indera pendengaran dan penglihatannya Hikmah & Purnamasari (dalam Hapsari & Zulherman, 2021).

Video animasi dapat dibuat menggunakan aplikasi canva. Canva merupakan platform online yang menawarkan berbagai pilihan desain seperti display, poster, poster, banner, undangan, editor foto, dan Facebook. (Tanjung & Falza, 2019). Selain itu, Canva menawarkan berbagai elemen grafis seperti gambar, gambar, dan font yang dapat digunakan untuk menyempurnakan kreasi. Kelebihan canva terletak pada beragamnya templat desain yang disediakan, memungkinkan pengguna dengan

cepat dan mudah menyesuaikan desain sesuai kebutuhan.

Dewasa ini nilai-nilai Pancasila mulai mengalami penyusutan bahkan sampai menghilang. Banyak generasi saat ini menganggap bahwa Pancasila tidak lagi relevan sebagai dasar negara, padahal jika dikaji lebih mendalam Pancasila dapat digunakan sampai masa yang akan datang. Untuk mencegah hilangnya nilai-nilai Pancasila pada generasi muda saat ini maka perlu ditanamkan kepada anak-anak penerus bangsa. Salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada diri anak-anak adalah dengan mengajarkannya Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah bentuk Pendidikan ideologi di Indonesia yang bertujuan membentuk individu sebagai warga negara yang berkaulitas. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk mengembangkan pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara, membudayakan cinta tanah air, dan menumbuhkan semangat kebangsaan yang kuat (Akhyar & Dewi, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi dengan guru kelas IV SDN Pakintelan 02 Kota Semarang pada hari Kamis

23 November 2023, ditemukan permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan informasi hasil wawancara, didapatkan bahwa proses pembelajaran kurang bervariasi dikarenakan Kurangnya sarana dan prasarana sekolah yang dapat menunjang pembelajaran efektif. Proses pembelajaran yang dipimpin guru tidak hanya efektif jika lingkungan pembelajaran visual digunakan, foto dan video yang tentunya juga memiliki hambatan saat memanfaatkan media tersebut, sehingga situasi di dalam kelas menjadi satu arah dan semangat belajar siswa kurang, dimana metode yang digunakan guru kurang bervariasi dan siswa pasif mendengar informasi yang disampaikan oleh guru, hal ini mengakibatkan hasil belajar di muatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang memuaskan. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi baru terkait apa yang telah disiapkan dan dibawa oleh seorang guru yaitu berupa pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Media yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menjadi pedoman/referensi guru dalam

menciptakan dan menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian yang menjadi penunjang penelitian ini adalah penelitian yang berjudul "Video animasi menggunakan Canva untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia siswa SD". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi meningkatkan kualitas pembelajaran. Media animasi dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif sehingga meningkatkan hasil belajar. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah Judul penelitiannya adalah "Pengaruh Penggunaan Zoom Conferencing Berbasis Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat dan Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." Hasil penelitian ini menunjukkan Hasil pembelajaran dengan menggunakan lingkungan pembelajaran video animasi telah meningkat pesat sejak awal, dimana dilihat dari sebelum dan sesudah penelitian peserta didik kurang aktif dibanding dengan peserta didik dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi. Oleh karena itu, pemanfaatan video animasi dalam media pembelajaran dapat menjadi

sarana yang efisien untuk mendukung pengajaran modern yang berfokus pada kreativitas, inovasi, dan keterlibatan siswa

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji permasalahan yang diperoleh di SDN Pakintelan 02 Kota Semarang melalui penelitian R&D dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Pakintelan 02”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menghasilkan data dalam bentuk angka dan menganalisisnya menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2016), pendekatan ini didasarkan pada filosofi positivism, realitas sebagai sesuatu yang dapat diukur dan diamati, serta mengkaji hubungan sebab-akibat dalam gejala yang diteliti. Sampel diambil secara acak untuk memastikan hasil dapat digeneralisasikan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah research and development

(R&D) yang bertujuan untuk meningkatkan atau memvalidasi produk pendidikan. Model penelitian dan pengembangan ini diadaptasi oleh Borg dan Gall, tetapi karena kurangnya waktu dan dana, pekerjaan baru selesai pada tahap 8. Prosedur ini termasuk mengidentifikasi peluang dan masalah, pengumpulan data, pengembangan produk, verifikasi desain, revisi desain, pengujian produk, penyempurnaan produk, dan pengujian kegunaan.

Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi Canva. Setelah melalui tahapan validasi dan revisi, media diuji coba di kelas IV SDN Pakintelan 02. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dan layak digunakan, meskipun tidak mencapai tahap produksi massal. Uji coba dilakukan dalam skala kecil dan besar untuk memastikan efektivitas media pembelajaran ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan kegiatan penelitian di SDN Pakintelan 02 Kota Semarang, peneliti merancang dan membuat media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* materi

keragaman budaya di lingkungan sekitar pada muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil identifikasi masalah yang diidentifikasi oleh peneliti selama wawancara masih terbatas pada terbatasnya sarana pembelajaran, minimnya inovasi baru dalam sarana pembelajaran, serta fakta bahwa hasil belajar kurang memuaskan siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media massa dalam bentuk materi animasi berbasis aplikasi *canva* agar peserta didik dapat lebih memahami materi keragaman budaya di lingkungan sekitar pada muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila.

1. Tahap Analisis Potensi dan Masalah,

SDN Pakintelan02 merupakan pencarian peluang dan tantangan di kota Semarang. Wawancara dengan guru kelas empat SDN Pakintelan02 Tentang kemungkinan penggunaan teknologi dan menemukan solusi untuk masalah ini. Hasil dari wawancara diperoleh (1) media pembelajaran yang masih terbatas; (2) hasil belajar siswa yang kurang memuaskan; dan (3) Dalam proses pembelajaran, guru tetap menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti akan membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu media pembelajaran pada mupel Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Pakintelan 02.

2. Tahap Pengumpulan Data,

Pada tahap ini diperoleh dari analisis kebutuhan guru dan siswa. Hasil dari kebutuhan guru, kebutuhan siswa mengalami kendala pada minat belajar dan pemahaman materi "keragaman budaya di lingkungan sekitar". Selama proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah dan beberapa media dengan jumlah pembelajaran yang terbatas. Guru membutuhkan lingkungan belajar berbasis teknologi untuk meningkatkan minat siswa dan juga untuk mengajarkan motivasi siswa materi terhadap untuk meningkatkan hasil belajar siswa Guru sepakat untuk mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi *canva*, materi keragaman budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk audio visual. Sedangkan hasil kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa setuju dengan adanya pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *canva* dengan

spesifikasi audio visual dengan teks penjelasan di dalamnya dengan warna terang agar jelas dan menarik minat siswa.

3. Tahap Desain Produk, desain dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Yang pertama adalah membuat prototype media dilanjutkan dengan pembuatan desain media.



Gambar 4 Slide Kuis

4. Tahap Validasi Desain, diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan kriteria:



Gambar 1 Slide Perkenalan Identitas Peneliti

Table 1 Kriteria Penilaian Tim Ahli

presentasi	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup Layak
0% - 25%	Kurang Layak



Gambar 2 Slide CP dan Tujuan



Gambar 3 Slide Materi Pembelajaran

Hasil dari validasi desain oleh ahli media menunjukkan besaran 91,6% hal ini menunjukkan Lingkungan pembelajaran visual berbasis perangkat lunak Canva ini sangat cocok digunakan selama pembelajaran. Sedangkan hasil dari validasi desain oleh ahli materi menunjukkan besaran 79,16% hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa hal yang perlu diperbaiki.

5. Tahap Revisi Desain, setelah dinilai oleh ahli materi dan ahli media maka dalam media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu slide tentang agama belum menampilkan corak agama di lingkungan sekitar khususnya Semarang, maka dari itu ditambah dengan corak agama yang ada di lingkungan sekitar contohnya Viraha BudhaDipa dan Klenteng Sampookong.



Gambar 5 Sebelum Revisi Tim Ahli



Gambar 6 Setelah Revisi Tim Ahli

6. Tahap Uji Coba Produk, dilakukan di SDN Pakintelan 03 Semarang. Dari hasil tes produk diperoleh hasil sebelum dan sesudah siswa dengan rata-rata hasil 43,3. Skor tertinggi adalah 50 dan skor terendah adalah 35. Rata-rata full screen yang dicapai pada pengujian

dengan KKM 76 adalah 0%. Sedangkan siswa memperoleh poin dengan memperoleh 90 poin. Skor tertinggi adalah 95 dan skor terendah adalah 85. Rata-rata persentase yang dicapai pada periode yang lalu dengan KKM 76 adalah 100%.

Table 2 Hasil Pretest dan Posttest Tahap Uji Coba Produk

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	M. Rozikin	50	90
2.	Azky Humaira	45	90
3.	Aldian	35	95
4.	Anggara	40	90
5.	Kenzi	40	85
6.	Nashya Hanung A	50	90
Nilai tertinggi		50	95
Nilai Terendah		35	85
Nilai Rata-rata		43,3	90

Selain itu, hasil angket tanggapan guru dan siswa juga menjadi luaran dalam tahap uji coba produk. Dari rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* secara

keseluruhan siswa kelas IV SDN Pakintelan 3 memberikan respon sangat baik yakni dengan jumlah total persentase 95,5%. Begitu juga dengan respon guru yang mendapat skor persentase sebesar 93,3% yang menunjukkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi *canva* mendapat kriteria sangat baik dengan perbaikan kurang jelasnya ukuran huruf.

7. Tahap Revisi Produk, dilihat dari hasil respon guru dan siswa pada tahap uji coba produk. Revisi produk ini terdapat pada *font* yang terlalu kecil dan sulit dibaca, sehingga peneliti merevisi pada bagian *font* untuk lebih diperbesar dan diganti jenis *font*nya



Gambar 7 Sebelum Revisi Produk



Gambar 8 Setelah Revisi Produk

8. Tahap Uji Coba Pemakaian, SDN Pakintelan 02 dilaksanakan di Semarang dan hasilnya adalah hasil dan hasil utama, hasil guru dan hasil siswa. Berdasarkan hasil usability sebelum dan sesudah tes, siswa memperoleh nilai rata-rata 43,25. Skor tertinggi adalah 70 dan skor terendah adalah 20. Diperoleh rata-rata 0% dengan KKM 75 yang menunjukkan integritas yang dicapai pada tahap persiapan. Sedangkan nilai akhir siswa sebesar 91,5 poin. Skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar,75. Rata-rata total persentase yang dicapai pada periode yang lalu dengan KKM 75 adalah 100%..

Table 3 Hasil Pretest dan Posttest Tahap Uji Coba Pemakaian

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Aisyah	40	95
2.	Akmal	65	100
3.	Najwa	70	100
4.	Annisa	55	90
5.	Aska	25	95
6.	Atharizz	55	85
7.	Fikri	50	100
8.	Haffiyah	70	100
9.	Humaira	45	90
10.	Nindy	30	90
11.	Marisa	40	80
12.	Evan	35	95

13.	Fandi	50	85
14.	Nafis	40	90
15.	Hafida	55	95
16.	Sasa	25	75
17.	Nevi	25	95
18.	Rizal	35	90
19.	Tika	20	85
20.	Firman	35	95
Nilai tertinggi		70	100
Nilai Terendah		20	75
Nilai Rata-rata		43,25	91,5

Untuk rangkuman hasil survei respon mahasiswa terhadap lingkungan belajar video berbasis aplikasi Canva, total responnya sangat baik yaitu sebesar 96,7%. Demikian pula hasil rangkuman angket jawaban guru pada ujian produk besar kelas IV SDN Pakintelan02 mendapat skor 100%, menunjukkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran

Setelah melakukan 8 tahapan maka peneliti melakukan analisis data awal yaitu uji normalitas. Tes standar tersedia pada skor pretest dan posttest. Hasil uji simpangan baku yang menunjukkan skor sebelum dan sesudah akhir pada subkelompok menggunakan uji Shapiro-Wilk menggunakan software SPSS 22 menunjukkan simpangan baku sebesar sig. untuk pretest sebesar

0,415 dan untuk posttest sebesar 0,101. Oleh karena itu, data subkelompok sebelum dan sesudah tes akhir berdistribusi normal karena adanya nilai sig. > 0,05. Sedangkan hasil uji normalitas skor awal dan pasca akhir kelompok utama dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk menggunakan SPSS 22 menunjukkan hasil uji normalitas sig juga tinggi. untuk uji pendahuluan sebesar 0,336 dan uji akhir sebesar 0,069. Untuk alasan ini, data dari kelompok kecil sebelum dan sesudah pengujian biasanya didistribusikan untuk nilai SIG. > 0,05.

Setelah hasil uji standar diperoleh, dilakukan analisis akhir yaitu uji T dan N Gain. Berdasarkan hasil pre dan post test kelompok kecil dan besar dianalisis ada tidaknya perbedaan yang signifikan dengan menggunakan uji t.

Kriteria dalam uji t adalah:

t hitung > t tabel, Ha diterima

t hitung < t table, Ho diterima

Ho = pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *canva* tidak efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar peserta didik.

Ha = pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *canva* efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar peserta didik.

Kriteria dalam uji t juga dapat dilihat dengan hasil hitung yakni jika nilai sig.(2tailed) $<0,05$ maka terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil uji-t pada kelompok kecil diketahui bahwa t-hitung ialah -15,185, sedangkan t-tabel dari dk=5 dengan dengan taraf signifikan 5% adalah 2,570. Dengan demikian,-t hitung $<$ -ttabel yang berarti Ha diterima dengan simpulan bahwa Pengembangan video learning environment berbasis software Canva telah berhasil digunakan dalam kajian pendidikan Pancasila terhadap hasil siswa.

Hasil uji-t subkelompok yang berkinerja baik setelah final dan hasil uji-t sampel dengan menggunakan program SPSS 22 juga menunjukkan signifikan. (2 artikel) adalah 0,000. Oleh karena itu dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara proses pembelajaran pada saat pre-test dan post-test karena nilai sig (2 tail) $< 0,005$.

Berdasarkan hasil uji-t kelompok besar diketahui bahwa t-hitung ialah -16,098, sedangkan t-tabel dari dk=19 dengan dengan taraf signifikan 5% adalah 2,093. Dengan demikian,-t hitung $<$ -ttabel yang berarti Ha diterima dengan simpulan bahwa Pengembangan video learning environment berbasis software Canva telah berhasil digunakan dalam kajian pendidikan Pancasila terhadap hasil siswa.

Hasil uji-t subkelompok yang berkinerja baik setelah final dan hasil uji-t sampel dengan menggunakan program SPSS 22 juga menunjukkan signifikan. (2 artikel) adalah 0,000. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara proses pembelajaran pada saat pre-test dan post-test karena nilai sig (2 tail) $< 0,005$.

Setelah dilakukan uji-t selanjutnya adalah uji N Gain atau uji peningkatan rata-rata. Nilai N dan simpangan baku diperoleh dengan membandingkan selisih skor pretest dan posttest dengan selisih skor SMI dan pretest. Manfaat meningkatkan laju pembelajaran tentang keanekaragaman budaya di lingkungan setelah menggunakan media visual berbasis program Canva.

Hasil tingkat pertumbuhan yang ditunjukkan pada data sebelum dan sesudah dapat Anda lihat pada tabel di bawah ini.

Table 4 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Interval Koefisien	Kriteria
N-Gain < 0,3	Rendah
$0,3 \leq$ N-Gain < 0,7	Sedang
N-Gain \geq 0,7	Tinggi

Berdasarkan uji N-Gain kelompok kecil diketahui bahwa N-Gain skor, nilai mean yang didapat adalah 0,8208. Nilai ini $>0,7$ maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi sehingga efektivitasnya tinggi. Maka dapat disimpulkan penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar adalah efektif.

Berdasarkan uji N-Gain kelompok besar diketahui bahwa N-Gain skor, nilai mean yang didapat adalah 0,8582. Nilai ini $>0,7$ maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi sehingga efektivitasnya tinggi. Maka dapat disimpulkan penggunaan media video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar adalah efektif.

E. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan pengembangan lingkungan video animasi berbasis aplikasi Canva, IV tentang pendidikan Pancasila. Sebagai lingkungan belajar di kelas, sebagai mata kuliah tentang keberagaman budaya di lingkungan, disimpulkan sebagai berikut: Peneliti telah mengembangkan lingkungan belajar video animasi berbasis pendidikan Pancasila. dalam aplikasi *canva*. Penilaian media juga didapat dari tanggapan guru dan siswa dengan perolehan persentase skor dari kelompok kecil adalah tanggapan guru sebesar 93,3% dan dari tanggapan siswa sebesar 95,5%. Dapat disimpulkan bahwa dalam pendidikan Pancasila, penggunaan lingkungan belajar video animasi berbasis aplikasi Canva efektif digunakan untuk mempelajari keragaman budaya bahan ajar di lingkungan tersebut. Sesuai dengan penelitian pengembangan yang telah peneliti lakukan, saran yang dapat disampaikan yaitu: Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* bisa diterapkan menjadi satu diantara banyaknya media pembelajaran yang telah berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594-3601.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.

Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal Of Education And Social Sciences*, 2(2), 65-73.

Sugiyono, P. D. (2010). *Metode Penelitian. Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*

Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1.

PERMENDIKNAS Nomor 16 Tahun 2007