

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA  
DALAM PEMBELAJARAN PKn DI MTsN 5 AGAM**

Fitri Eliza<sup>1</sup>, Buchari Nurdin<sup>2</sup>, Azwar<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas PGRI Sumatera Barat

<sup>2</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas PGRI Sumatera Barat

<sup>3</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas PGRI Sumatera Barat

Alamat e-mail : [fitrieliza26@gmail.com](mailto:fitrieliza26@gmail.com)<sup>1</sup>, Alamat e-mail:

[bucharinurdin1@gmail.com](mailto:bucharinurdin1@gmail.com)<sup>2</sup>, Alamat e-mail : [Makmurazwar@gmail.com](mailto:Makmurazwar@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low interest and learning motivation of students in Civic Education (PKn) at MTsN 5 Agam, which has mostly relied on lecture methods with minimal use of technology. The objectives of this research are: (1) to design Civic Education learning using Canva-based animated video media, (2) to describe the implementation of this media in the learning process, and (3) to analyze the supporting and inhibiting factors in its use. This research employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving Civic Education teachers and seventh-grade students. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of Canva-based animated video media creates a more engaging and enjoyable learning atmosphere and helps students better understand the material on religious diversity in Indonesia. Supporting factors include the availability of internet access, supporting devices such as laptops and projectors, and active student participation. However, challenges were found in limited facilities, particularly the number of projectors, classroom lighting, and video duration management that sometimes exceeded the allocated time. Overall, Canva-based animated video media is effective in increasing students' interest and understanding in Civic Education learning.*

**Keywords:** Learning Media, Animated Video, Canva, Civic Education

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di MTsN 5 Agam, yang selama ini masih didominasi metode ceramah dan minim pemanfaatan teknologi. Tujuan penelitian ini adalah: (1) merancang pembelajaran PKn menggunakan media video animasi berbasis Canva, (2) mendeskripsikan implementasi media tersebut dalam proses pembelajaran, serta (3) menganalisis faktor pendukung dan penghambat penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru PKn serta peserta didik kelas VII. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan membantu peserta didik memahami materi keberagaman agama di Indonesia secara lebih mudah. Faktor pendukung penelitian ini meliputi

ketersediaan jaringan internet, perangkat pendukung seperti laptop dan proyektor, serta keterlibatan aktif peserta didik. Namun, kendala yang ditemukan adalah keterbatasan sarana, terutama jumlah proyektor, pencahayaan kelas, serta pengaturan durasi video animasi yang kadang melebihi alokasi waktu. Secara keseluruhan, media video animasi Canva efektif meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PKn.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva, PKn

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahayu, dkk (2022) yang menyatakan bahwa pendidikan berfungsi sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan individu dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, dan teknologi. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga ditegaskan bahwa pendidikan harus mendorong peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupannya.

Dalam konteks pembelajaran, guru dituntut menghadirkan suasana belajar yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Menurut

Hayaturraiyen (2022) pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar. Namun, kenyataannya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) masih kerap menggunakan metode konvensional berupa ceramah. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, jenuh, dan kurang termotivasi, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Nurrita (2018) menjelaskan bahwa media merupakan perantara yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik dalam proses belajar. Hal ini diperkuat oleh Arsyad (2020) yang menekankan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menjelaskan konsep yang abstrak

menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Oleh sebab itu, penggunaan media yang kreatif dan inovatif perlu dioptimalkan dalam mata pelajaran PKn.

Salah satu media yang potensial adalah video animasi. Menurut Asnawati (2023), media visual dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mengintegrasikan teks, gambar, dan suara yang memfasilitasi proses belajar melalui saluran ganda (dual coding theory). Dalam praktiknya, aplikasi Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat video animasi yang sederhana, menarik, dan mudah diakses. Canva menyediakan berbagai template, ilustrasi, dan fitur animasi yang memudahkan guru mendesain media pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan Koiriyah (2022) yang menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis yang praktis, mudah digunakan, dan cocok dijadikan media pembelajaran interaktif.

Sejumlah penelitian terdahulu juga mendukung pentingnya media animasi dalam pembelajaran. Yola Marta (2021) menemukan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran PKn mampu

meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian Aisyah Nazihah Qatrunnada (2022) menunjukkan bahwa video animasi berbasis Wondershare Filmora efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran geografi. Sementara itu, Nurul Huda (2020) membuktikan bahwa media PowToon berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Akan tetapi, penelitian yang secara spesifik menggunakan Canva dalam pembelajaran PKn masih terbatas, sehingga perlu diteliti lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) merancang pembelajaran PKn menggunakan media video animasi berbasis Canva, (2) mendeskripsikan implementasi media tersebut dalam pembelajaran PKn di MTsN 5 Agam, dan (3) menganalisis faktor pendukung dan penghambat penggunaannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital serta manfaat praktis bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang

lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2016), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dengan menekankan makna daripada generalisasi. Sementara itu, penelitian deskriptif menurut Abdussamad (2021) merupakan penelitian yang berupaya menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek yang diteliti secara aktual dan faktual. Oleh karena itu, pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan penggunaan media video animasi berbasis Canva dalam pembelajaran PKn di MTsN 5 Agam.

Informan penelitian terdiri dari guru PKn dan peserta didik kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, sebagaimana yang dianjurkan oleh Waruwu (2023) bahwa triangulasi metode diperlukan untuk meningkatkan keabsahan data. Data dianalisis menggunakan model Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan

kesimpulan/verifikasi. Proses analisis dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus selama penelitian untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif terkait penggunaan media video animasi Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di MTsN 5 Agam dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

### **1. Perancangan pembelajaran.**

Guru merancang pembelajaran dengan menyusun modul ajar dan menentukan capaian pembelajaran yang akan dicapai, salah satunya adalah materi keberagaman agama di Indonesia. Dalam proses perancangan, guru menggunakan aplikasi Canva untuk membuat video animasi dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti template, teks, audio, ilustrasi, dan animasi. Video animasi tersebut kemudian disesuaikan dengan indikator

pembelajaran yang ada dalam modul, sehingga isi video relevan dengan tujuan pembelajaran. Perencanaan ini juga memperhatikan alokasi waktu, ketersediaan perangkat seperti laptop dan proyektor, serta kesiapan jaringan internet yang akan digunakan.

## **2. Pelaksanaan pembelajaran.**

Pelaksanaan pembelajaran dengan media video animasi Canva dilakukan di kelas VII dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, dan ice breaking untuk menarik perhatian siswa. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan memulai kegiatan inti dengan menayangkan video animasi Canva yang berisi materi keberagaman agama. Peserta didik dibagi dalam kelompok diskusi untuk menganalisis materi, seperti kitab suci, tempat ibadah, dan hari besar keagamaan dari masing-masing agama di Indonesia. Setelah diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan

membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

## **3. Respon peserta didik dan guru.**

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar PKn karena media animasi membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Mereka tidak cepat merasa bosan sebagaimana ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Guru PKn juga menyatakan bahwa video animasi berbasis Canva efektif untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelas.

## **4. Faktor pendukung dan penghambat.**

Faktor pendukung yang teridentifikasi antara lain adalah ketersediaan jaringan internet yang memadai, adanya perangkat teknologi seperti laptop dan proyektor, serta tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti terbatasnya jumlah proyektor di sekolah sehingga penggunaannya harus bergantian, pencahayaan kelas yang kurang optimal sehingga mengurangi kejelasan tampilan video,

serta durasi video animasi yang kadang melebihi alokasi waktu pembelajaran sehingga perlu penyesuaian.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di MTsN 5 Agam. Media ini membuat suasana belajar lebih menyenangkan, mempermudah siswa memahami materi, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Kendala teknis yang ditemukan lebih bersifat sementara dan dapat diatasi melalui manajemen waktu serta pengadaan sarana pendukung yang memadai.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva dalam pembelajaran PKn di MTsN 5 Agam mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menegaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman

belajar yang bermakna. Dengan memanfaatkan video animasi, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menganalisis materi, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi Canva mampu mendorong keterlibatan aktif sesuai prinsip pembelajaran konstruktivistik.

Penggunaan media video animasi juga memperkuat peran media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Nurrita (2018) bahwa media berfungsi sebagai perantara yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran serta perhatian siswa. Dalam penelitian ini, video animasi berbasis Canva membantu menyajikan materi keberagaman agama di Indonesia secara visual dan dinamis, sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Kondisi ini juga mendukung pendapat Arsyad (2019) bahwa media visual mampu memperjelas informasi yang abstrak menjadi konkret dan menarik bagi peserta didik.

Respon positif peserta didik terhadap pembelajaran berbasis video animasi Canva juga sejalan dengan penelitian Yola Marta (2021), yang menunjukkan bahwa media animasi

dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Demikian pula, penelitian Nurul Huda (2023) menemukan bahwa video animasi berbasis PowToon mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini terletak pada aplikasi yang digunakan, di mana Canva dipilih karena lebih mudah diakses, memiliki banyak template gratis, dan fleksibel dalam desain. Hal ini menegaskan bahwa Canva dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Kendala yang ditemukan, seperti terbatasnya jumlah proyektor, pencahayaan ruang kelas, serta durasi video yang kadang melebihi alokasi waktu, menunjukkan bahwa penggunaan media teknologi membutuhkan dukungan sarana dan manajemen pembelajaran yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulianti (2021) bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas medianya, tetapi juga kesiapan guru, ketersediaan fasilitas, dan kondisi lingkungan belajar. Dengan demikian, meskipun video animasi Canva terbukti efektif meningkatkan kualitas

pembelajaran PKn, optimalisasi pemanfaatannya tetap memerlukan dukungan dari pihak sekolah dalam penyediaan sarana yang memadai.

Dengan melihat hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hal ini sekaligus menunjukkan pentingnya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengatasi kelemahan metode pembelajaran konvensional.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di MTsN 5 Agam terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pertama, pada tahap perancangan, guru mampu menyusun modul ajar dan mengintegrasikan video animasi Canva sesuai dengan capaian pembelajaran, khususnya pada materi keberagaman agama di Indonesia. Kedua, dalam pelaksanaannya, media animasi Canva berhasil menciptakan

suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik lebih termotivasi, aktif berdiskusi, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Ketiga, faktor pendukung keberhasilan penerapan media ini adalah ketersediaan perangkat teknologi, jaringan internet, serta antusiasme peserta didik, sementara kendala utama yang ditemui meliputi keterbatasan jumlah proyektor, pencahayaan ruang kelas, dan durasi video animasi yang belum sepenuhnya sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran.

Secara keseluruhan, media video animasi berbasis Canva dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PKn. Penelitian ini juga menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sangat relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, yang menekankan pembelajaran interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, sementara sekolah perlu

menyediakan dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar implementasi media animasi berbasis Canva dapat berjalan lebih optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Pres
- Anjani, Meldawati, & Kasim. (2023). "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(4), 623-634.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi. *Journal of Islamic Education*, 67.
- Gita, A., & Zulherman. (2021). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(4), 2385.
- Koiriyah. (2022). Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Menggunakan Model Four-D pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Inspirasi Jurnal Ilmu Ilmu Sosial*, 653
- Putri, A. R. (2021). Jenis-jenis animasi dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 55–62.
- Rahayu, A., dkk. (2022). Kurikulum merdeka dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 98–107.
- Rahmawati, L., & Wibowo, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Motivasi dan

- Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 44–52.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Marta, Y. (2021). Penggunaan Media Animasi pada Mata Pelajaran PKn pada Peserta Didik Kelas XI SMKN 6 Padang. Skripsi. Universitas PGRI Sumatera Barat.
- Qatrunnada, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Wondershare Filmora Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII IIS Dalam Pembelajaran Geografi SMA N 2 Bayang. Skripsi. Universitas PGRI Sumatera Barat.
- Huda, Nurul. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi PowToon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Makasar.
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 145-157.
- Salsabila, Shafa. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang. Skripsi. Universitas Sriwijaya.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif,. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1.
- Yola, M. (2021). Penggunaan media animasi pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(2), 101–110.
- Yulianti, R., Susanti, D., & Sari, M. (2021). Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(3), 210–217.