

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS  
CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI BELAJAR  
SISWA KELAS III UPT SD 04 TANJUNG KUBAH**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Memenuhi Syarat - Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

**SRI RAMAYANI**  
**2002090280**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 10 Februari 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Jurnal  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Sekretaris

  
**Dra. Hj. Syamsungrita, M.Pd.**

  
**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

1. 

2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

2.   
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memhami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kuba

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, Agustus 2025  
Disetujui oleh:

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Samsuryurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memhami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kuba

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
10 / April . 2025	Revisi memperbaiki tulisan	
15 / Mei . 2025	Revisi memperbaiki tabel	
18 / Juni . 2025	Revisi bab IV	
21 / Juli . 2025	Revisi pembahasan	
15 / Agustus . 2025	Revisi soal dan kesimpulan	
22 / Agustus . 2025	Acc Sidang	

Medan, Agustus 2025

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memhami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kuba”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**SRI RAMAYANI**  
**NPM. 2002090280**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Sri Ramayani, NPM 2002090280, Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah, Skripsi, Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan memahami siswa pada mata pelajaran IPAS III UPT SD 04 Tanjung Kubah. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, masih terdapat sebanyak 57% siswa dikelas III yang belum mendapatkan nilai tuntas, atau masih dibawah KKM. Hal ini ternyata disebabkan oleh kurangnya variasi belajar yang dilaksanakan dikelas, diketahui bahwa guru dikelas hanya menggunakan pembelajaran berbasis ceramah, sehingga siswa merasa jenuh dan menjadi faktor utama siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan menggunakan populasi seluruh siswa kelas III berjumlah 28 siswa, sampel yang diambil adalah seluruh bagian populasi, sehingga menggunakan teknik Sampling Jenuh. Adapun variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis Canva, sedangkan variabel terikatnya (Y) merupakan Kemampuan Memahami Materi. Uji yang digunakan dalam penelitian adalah uji validitas dan reliabilitas untuk melihat apakah instrumen valid dan reliabel. Kemudian, untuk menguji apakah terdapat pengaruh signifikan, menggunakan uji hipotesis Paired Sample T-Test, karena hanya menggunakan 1 kelas percobaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis canva terhadap kemampuan memahami materi siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai pre-test siswa sebelum diberi perlakuan dengan rata-rata nilai post-test siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil ini juga didukung dengan dilakukannya Uji Hipotesis, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana lebih kecil atau kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jika didefinisikan secara singkat maka terdapat pengaruh positif penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di UPT SD 04 Tanjung Kubah.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis Canva, Kemampuan Memahami Materi**

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memhami Belajar Siswa Kelas 111 UPT Sd 04 Tanjung Kuba2”**. Sholawat beriring salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu **Suci Perwitasari, S.Pd., M.Pd**, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**, selaku sekretaris kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
8. Selaku **Kepala Sekolah UPT SD 04 Tanjung Kubah** yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Seluruh Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.
10. Kedua Orang tua penulis ( **Nurdin & Paijah**) yang tak henti-hentinya untuk mendoakan penulis, memberikan kasih sayang dan cinta yang tulus, serta memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa kepada penulis. Terimakasih telah berkorban dan berjuang keras tanpa mengenal lelah, sehingga penulis berada di titik ini. I Love you so much ayah & ibu!
11. Kepada ibu Angkat penulis (**Painem**) yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
12. Kedua kakak dan adik penulis (**Eka & Dinda**) yang selalu menjadi penguat dan semangat penulis dalam penyusunan skripsi ini.

13. Kepada Teman Dekat Penulis (**M.Zulfirman Siregar**) yang telah berjuang bersama- sama dan saling memotivasi dari semester awal sampai semester akhir.
14. Terimakasih kepada sahabat-sahabat penulis yang selalu memberikan support dan motivasi kepada penulis.
15. Terimakasih kepada Abang-abang tingkatan penulis yang telah bersedia membantu dan memberikan support kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoinya, Amin. Wassalamu'allaikum Wr. Wb

Medan,     Maret 2025  
Penulis

SRI RAMAYANI  
NPM. 200209280

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.1.1.3 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran .....	13
2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi .....	19
2.1.1.5 Aplikasi Pembuat Video Animasi .....	21
2.1.2 Pemahaman Siswa.....	24
2.1.2.1 Pengertian Pemahaman Siswa .....	24
2.1.2.2 Indikator Pemahaman Siswa .....	28
2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Memahami ...	30
2.1.4 Karakteristik kelas 111 .....	32
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	34
2.3 Kerangka Konseptual .....	36
2.4 Hipotesis.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	39
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	39

3.2.2 Waktu Penelitian.....	39
3.3.2 Sampel.....	40
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	41
3.5 Instrumen Penelitian.....	43
3.6 Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	47
4.1.1 Pengujian Persyaratan Data.....	47
4.1.2 Pengujian Hipotesis .....	52
4.1.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....	53
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai semester ganjil .....	4
Tabel 2.1 Indikator Pemahaman Konsep .....	29
Tabel 3.1 Perencanaan Kegiatan Penelitian .....	40
Tabel 3.2 Sampel Siswa Kelas III SD 04.....	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Pretest dan Postest .....	43
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....	48
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....	49
Tabel 4.3 Data Kelompok Pre-Test Siswa Kelas III .....	50
Tabel 4.4 Data Kelompok Post-Test Siswa Kelas III .....	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis .....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir .....	37
Gambar 4.1 Diagram Hasil Pre-Test Siswa Kelas III.....	50
Gambar4.2 Diagram Hasil Post-Test Siswa Kelas III .....	52

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari. Mengutip Kemdikbud RI, perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia. Maka dari itu kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi.

Menurut Jaques Ellul dalam (Fadilah, 2023) teknologi ini memiliki karakteristik dan efisiensi untuk setiap bidang yang dibutuhkan manusia. Secara umum, IPTEK adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari ketrampilan untuk menciptakan alat, sampai metode pengolahan. Sehingga, keberadaan IPTEK ini dapat membantu pekerjaan manusia .

Menurut (Julia & Jiddal Masyruroh, 2022) teknologi merupakan sebuah proses untuk meningkatkan nilai tambah. Proses ini dapat digunakan dan menghasilkan produk tertentu. Selain itu teknologi menjadi bagian dari sebuah integral yang terdapat di sistem tertentu.

Dari beberapa pengertian para ahli tersebut,teknologi ini memiliki fungsi dan efisiensi di segala bidang yang dibutuhkan masyarakat. Secara umum ilmu pengetahuan dan teknologi adalah ilmu yang menyelidiki kemampuan menciptakan alat untuk mengolah metode. Keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat membantu pekerjaan manusia.

Teknologi adalah proses terciptanya nilai tambah. Proses ini dapat

digunakan untuk membuat produk tertentu. Selain itu, teknologi merupakan bagian dari suatu sistem tertentu. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dan media digital telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Video animasi adalah salah satu jenis media yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi dengan cara yang visual dan menarik bagi siswa. Sementara itu, Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan, dengan berbagai fitur yang memungkinkan .

Menurut (Sujana, 2019) Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (never ending proces), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila.

Peningkatan pemahaman isi pelajaran menuntut peserta didik banyak berlatih mengenai pemahaman materi, khususnya pada kelas III di UTP SD 04 Tanjung Kubah yang masih banyak siswa kurang memahami materi apa saja di sekitarnya. Sementara itu masih banyak peserta didik yang kurang berminat untuk membaca, belajar secara mandiri. Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Semakin banyak peserta didik yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dari pelajaran tersebut.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas III di UTP SD 04 Tanjung Kubah yaitu siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang masih belum berkembang sesuai harapan

Sehingga rasa ingin tahu siswa masih rendah, Proses pembelajaran menjadi tidak efektif, siswa kelihatan gelisah, tidak semangat bahkan ada yang bermain-main sendiri. Maka dari itu dengan adanya media video animasi dapat membuat peserta didik jadi lebih semangat untuk belajar. karena belajar yang menyenangkan sangat perlu diterapkan di dalam kelas agar siswa tidak bosan.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam keseluruhan aspek manusia. Hal ini disebabkan pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan manusia, yakni pada keseluruhan aspek kepribadian manusia. Berbeda dengan bidang-bidang lain, seperti arsitektur, ekonomi dan sebagainya, yang berperan menciptakan sarana dan prasarana bagi kepentingan manusia. Pendidikan lebih terkait langsung dengan pembentukan manusia, dalam hal ini pendidikan menentukan model manusia yang akan dihasilkannya. Keberhasilan pendidikan manusia tidak dapat lepas dari lingkungan sebagai realitas sosial.

Berdasarkan observasi awal yang di laksanakan dan wawancara yang dilakukan pada guru kelas III di SD 04 Tanjung Kubah ,menyatakan bahwa pada saat berlangsungnya suatu pembelajaran IPAS diperoleh data tentang hasil belajar siswa. Hasil belajar pada ujian semester ganjil khususnya pada materi Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu?, yang menunjukkan bahwa siswa kelas III sd 04 Tanjung Kubah masih ada yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang masih belum berkembang sesuai harapan Sehingga rasa ingin tahu siswa masih rendah, Proses pembelajaran menjadi tidak efektif, siswa kelihatan gelisah, tidak semangat bahkan ada yang bermain-main sendiri, diakibatkan karena guru lebih

sering menggunakan media buku paket dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga siswa mudah lupa dengan materi yang telah diberikan oleh guru.

**Tabel 1.1 Nilai semester ganjil**

NO	Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria
1.	>75	12	Tuntas
2	<75	16	Tidak Tuntas

Media pembelajaran saat ini tidak hanya menjadi pelengkap proses pembelajaran, namun juga bisa menjadi salah satu komponen utama. Pembelajaran daring akibat pandemi covid-19 adalah salah satu bukti bahwa media pembelajaran bisa menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga tentunya harus menyelesaikan dengan kebutuhan saat ini.

Inovasi dalam pembuatan media pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan, baik dalam bentuk ragam medianya. Inovasi bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media oleh siswa maupun guru. Daya tarik media pembelajaran merupakan komponen yang harus selalu mendapatkan perhatian untuk berinovasi. Selain daya tarik, komponen efektifitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran juga merupakan bagian media yang harus terus melakukan inovasi. Media yang menarik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran merupakan gambaran ideal dari proses inovasi dalam media pembelajaran.

Penggunaan animasi dalam media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang bisa dilakukan. Animasi dalam bentuk video bisa diaplikasikan dalam media berbasis multimedia interaktif dan juga bisa menjadi media video

yang berdiri sendiri. Animasi dalam media pembelajaran bisa menjadi nilai tambah dikarenakan animasi memiliki daya tarik yang cukup besar bagi pengguna, terutama siswa yang merupakan target utama media pembelajaran.

Dalam konteks ini, pengaruh media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat memberikan kontribusi positif dalam pemahaman materi pada siswa, keunikan dan daya tarik visual, pemahaman yang lebih baik, kreativitas dan eksplorasi, dan aksesibilitas dan fleksibilitas. Dalam pengaruh media video animasi berbasis aplikasi canva, peran guru sangat penting dalam memberikan panduan, mendukung dan memberikan umpan balik kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan media video animasi berbasis canva dapat mempengaruhi pemahaman siswa dan Prestasi belajar siswa.

Menurut (Faridah Hayati, 2020) canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi canva.

Pentingnya penggunaan media animasi, karena anak pada usia Sd rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Dengan penggunaan media animasi akan mampu efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Di sisi lain peningkatan pemahaman isi pelajaran menuntut peserta didik banyak berlatih mengenai pemahaman materi. Sementara itu masih banyak peserta didik yang kurang berminat untuk membaca, belajar, dan mengerjakan soal soal latihan secara mandiri. Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari.

Semakin banyak peserta didik yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dari pelajaran tersebut.

Peserta didik akan mempelajari mengenai jenis hewan hidup di Bumi. Mulai dari hewan yang berukuran sangat kecil sampai hewan yang berukuran sangat besar. memiliki bentuk dan keunikan yang berbeda-beda, mulai dari bentuk tubuhnya yang beragam, tempat tinggalnya, hingga perilakunya yang berbeda-beda. Hewan merupakan salah makhluk hidup yang tinggal bumi dan berdampingan dengan manusia. Hewan memiliki banyak jenis, mulai dari hewan yang sangat kecil sampai hewan yang sangat besar. Hewan juga memiliki bentuk dan keunikan yang berbeda-beda.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas 111 UPT SD 04 Tanjung Kubah”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik merasa cepat bosan dan bermain-main sendiri pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Kurangnya keaktifan peserta didik sehingga banyak dari peserta didik diam dan tidak bertanya padahal mereka belum memahami.
3. Masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari masalah-masalah yang sudah diidentifikasi diatas, Hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini yaitu: Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan memahami materi IPAS Bab1 Topik A Ada Hewan Apa Saja Disekitarmu? kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan pemahaman materi Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva di UTP SD 04 Tanjung Kubah?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap kemampuan memahami materi Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu kelas III di UTP SD 04 Tanjung Kubah?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman materi Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva di UTP SD 04 Tanjung Kubah?

2. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman materi Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva di UTP SD 04 Tanjung Kubah?

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti yaitu sebagai bahan masukan dan menambah wawasan bagi penulis sebagai calon guru dalam mendidik siswa pada masa yang akan datang.
2. Bagi Pihak Sekolah yaitu sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah pada umumnya untuk melengkapi sarana dan prasana disekolah.
3. Bagi Siswa yaitu dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar dan membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran ipas.
4. Bagi Guru yaitu dapat memberi masukan tentang pentingnya penggunaan media yang bervariasi dalam mengajar dan pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih baik dan berkualitas.
5. Bagi Peneliti Lain Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala alat atau bahan yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran untuk dapat membantu siswa memahami dan dapat menguasai suatu mata pelajaran. Media ini dapat berupa suatu objek fisik, dan teknologi atau kombinasi keduanya yang telah dirancang untuk menyampaikan suatu informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi suatu pemahaman dan retensi konsep pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah untuk dapat menciptakan suatu pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami sebuah konten pelajaran dengan lebih baik.

Media pembelajaran adalah media yang berbentuk media cetak, media audiovisual, atau teknologi informasi dan menyampaikan pesan kepada penerimanya berdasarkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa. Tujuan pembelajaran dicapai dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana penyebaran pesan dan informasi pembelajaran. Banyak ahli telah membuktikan keterbatasan media pembelajaran. Misalnya, AECT (*Association of Education and Communication Technology*), mengemukakan bahwa media pembelajaran digunakan oleh masyarakat untuk menyampaikan berbagai informasi.<sup>34</sup> Kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi

seperti yang dikemukakan Hamalik, dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sesuai dengan pendapat Tafonao bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Menurut (Abraham & Supriyati, 2022) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran sangat penting dalam pengalaman yang berkembang karena pendidik dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih signifikan. media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih menarik dan cakup. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat dikenal siswa dan menarik keuntungan siswa untuk mengetahui lebih lanjut. (Munawarah et al., 2022).

Menurut (Monoarfa & Haling, 2021) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala benda atau suatu perangkat yang digunakan oleh guru dalam suatu proses belajar-mengajar untuk memudahkan

guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Media yang biasa digunakan dalam suatu pembelajaran pada umumnya disebut media pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai. Media merupakan alat bantu pada bagian yang strategis, sebagai salah satu syarat pembelajaran yang dikelola oleh pendidik untuk meningkatkan jalannya kerjasama pengajar dengan siswa dan kerjasama siswa dengan iklim belajarnya.

### **2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Keefektifan belajar sangat berpengaruh pada metode dan media saat pembelajaran. Menurut sudiman fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Memastikan agar penyajian yang disampaikan tidak terlalu visual
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang agar benda yang ukurannya besar tidak dibawa ke dalam kelas tetapi diperlihatkan dalam bentuk gambar, slide dan sebagainya. Sedangkan jika menceritakan masa lalu guru bisa membuat film atau video.
- 3) Meningkatkan gairah belajar siswa agar siswa tidak lagi belajar dengan pasif

Fungsi media khususnya media visual menurut (Nurrita,2021)yaitu media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi kognitif, fungsi afektif dan fungsi kompentasori. Dalam fungsi atensi media visual memiliki fungsi sebagai mengarahkan perhatian siswa kepada pembelajaran, fungsi kognitif memiliki fungsi sebagai mempercepat tujuan pembelajaran melalui gambar dan dan lambang dari visual tersebut, fungsi afektif siswa bisa menikmati dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar dalam hal melihat gambar, sedangkan fungsi kompensitori adalah siswa yang mempunyai kemampuan lemah akan diberi teks agar mengingat kembali kepada informasi yang telah dijelaskan dalam bentuk teks.

Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut (Wati, 2015) yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karna dengan media belajar lebih menarik, metode yang digunakan guru lebih bervariasi, banyaknya aktivitas yang dikerjakan oleh siswa selama jam pembelajaran. Sedangkan, manfaat media praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam kelas sebagai proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat menjelaskan pengenalan pesan dan data dengan tujuan dapat mempercepat dan lebih mengembangkan pengalaman dan hasil dari pendidikan
- 2) Perhatian anak dapat ditingkatkan dan diarahkan dengan media pembelajaran, memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi kendala ruang dan waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman serupa kepada siswa tentang peristiwa peristiwa dilingkungannya yang memungkinkan interaksi langsung dengan guru dan lingkungannya.

### **2.1.1.3 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki banyak macamnya. Dari yang paling murah hingga mahal, dari yang sederhana hingga canggih. Media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

#### **1) Media Visual**

Media visual ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu media yang tidak diproyeksikan dan media proyeksi. Media yang tidak di proyeksi ada 3 yaitu media realia, model dan media grafik. Media realia adalah media yang bisa tidak dihadirkan dalam ruang kelas dalam kata lain dapat melihat langsung kepada objek nya, kelebihan dalam media ini adalah siswa mendapatkan pengalaman langsung. Model adalah media tiruan berbentuk tiga dimensi sebagai pengganti dari benda aslinya, contoh dari model ini adalah pada materi sistem peredaran, sistem gerak, peredaran darah dll. Yang terakhir ada media grafik media ini berbentuk gambar, sketsa, bagan dan grafik. Media ini sebagai penyalur pesan melalui simbol-simbol visual. Adapun fungsi dari media grafik ini adalah menarik perhatian.

Media proyeksi dibagi menjadi 2 yaitu transparansi OHP dan filem bingkai/ slide. Transparansi OHP adalah alat bantu guru dalam mengajar. Perangkat media transparansi ini ada perangkat lunak dan perangkat keras. Teknik dalam mengambil media transparansi OHP ini dengan cara

mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu dan membuat sendiri secara manual. Film bingkai/ slide ini berukuran 35 mm dan di beri bingkai 2x2 inci. Manfaat dari film bingkai ini sama dengan media transparansi yang membedakan hanya kualitas nya lebih bagus. Adapun kelemahan dalam media ini adalah biaya produksi dan peralatannya lebih mahal.

## 2) Media Audio

Media ini adalah media yang hanya menyalurkan suara saja. Media ini tidak rumit dan murah karna itulah media ini sering digunakan dalam pembelajaran. Adapun contoh dari media audio yaitu radio dan kaset-radio. Kelemahan pada media ini adalah kurangnya hayalan untuk siswa karna tidak bisa menikmati gambar. Radio adalah benda elektronik yang memberikan informasi yang bagus dan aktual hanya dengan suara. Radio ini dapat digunakan untuk media pembelajaran karna dinilai cukup efektif. Kaset-radio yang di bahas di sini adalah kaset-radio dalam penggunaan media pembelajaran, keuntungan dalam menggunakan media ini adalah perawatan yang murah dan dinilai media yang sangat ekonomis.

## 3) Media Audio-Visual

Jenis media ini adalah mengandung unsur suara dan gambar yang dapat di lihat. Contoh penggunaan media ini adalah film, animasi, video, dll. Kelebihan penggunaan media ini adalah lebih menarik dari pada media lain karna mengandung dua unsur. Penggunaan audio visual sangat mudah di pahami oleh siswa karna mempermudah proses belajar dan juga menambah motivasi anak untuk memahami materi ajar.

Menurut Setiadarma media audio visual adalah teknologi audio

visual tentang cara memproduksi atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanik atau elektronik untuk pesan audio visual. Ciri- ciri utama media audio visual adalah menghadirkan visualisasi dinamis yang digunakan dengan cara yang telah ditentukan oleh perancang atau pembuatnya.

#### 4) Video Animasi

Video berasal dari kata vidi dan visum yang berarti melihat atau mempunyai daya ingat. Munir menyatakan bahwa video adalah teknologi yang dapat merekam, pengolahan, pemindahan dan penyimpanan urutan gambar diam dan secara elektronik video tersebut tampak bergerak. Video pembelajaran tidak sama dengan video pada umumnya atau video rekaman praktik.

Video pembelajaran adalah video yang dirancang sedemikian rupa sebagai bahan ajar guru kepada siswa. Video ini dirancang agar materi yang di ajarkan lebih menarik dengan bantuan alat peraga visual audio. Video pembelajaran berisikan video peristiwa yang berkaitan dengan materi pembelajaran, lagu pembelajaran, dan film yang mengandung materi pembelajaran.

Kata animasi berasal dari bahasa Yunani yaitu “animo” yang berarti minat. Animasi ini pada dasarnya suatu ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi. Unsur seni terkait dengan keilmuan itu sendiri yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi perangkat yang dapat merekam sebuah audio yang menghasilkan animasi. Contohnya seperti kamera film, perekam suara, video serta SDM. Semua nya bersatu lalu terbentuklah

karya animasi. Manvell dan Hallas menyebutkan pengertian dari animasi itu sendiri berasal dari kata animation dalam kamus Indonesia dan Inggris kata ini memiliki arti menghidupkan. Secara umum animasi ini bisa menghidupkan dan menggerakkan benda mati. (Wulandari et al., 2020).

Video animasi merupakan bentuk penyajian bergambar yang menarik karna simulasi gambar bergerak dan menggambarkan suatu pergerakan objek benda. Animasi dinilai mampu menjadi inovasi pembelajaran disekolah dasar karna media animasi dapat menampilkan media yang tidak ada menjadi ada. Animasi dapat menggabungkan elemen virtual seperti teks, gambar, video, audio menjadi satu produk yang terintegritas. Animasi juga dapat menyelaraskan gaya belajar seperti visual, audio, kinestetik atau lainnya dan animasi dapat memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar. (Hajar et al., 2023).

Menurut (H. R. Sari & Yatri, 2023) animasi sangat cocok dijadikan media dalam pembelajaran karna dianggap dapat menarik perhatian peserta didik jika digunakannya dengan tepat. Dalam penelitian peserta didik yang memiliki latar belakang dan pendidikan yang rendah akan cenderung memerlukan bantuan, salah satunya yaitu animasi untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

Menurut (Hijrah et al., 2021) untuk menghasilkan video yang sesuai untuk menambah inspirasi belajar bagi siswa maka harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik dari media video yaitu:

1) Kejelasan pesan

Siswa mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna ketika mereka menggunakan media video, dan siswa mampu menerima informasi secara keseluruhan.

2) Berdiri sendiri

Video yang dibuat bersifat otonom pada bahan video lainnya atau tidak digunakan bersama dengan bahan ajar lainnya.

3) Akrab dengan pemakainya

Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan sederhana, informasi yang bersifat membantu dan dapat diakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi isi

Materi yang disampaikan harus benar-benar representatif.

5) Visualisasi dengan media Bergantung pada prasyarat materi, konten disajikan dalam format multimedia yang menggabungkan teks, animasi, suara, dan video. Bahan yang digunakan sesuai.

6) Menggunakan kualitas resolusi tinggi

Tayangan sebagai ilustrasi media video yang dibuat dengan inovasi desain canggih dengan tujuan tinggi namun dukungan untuk masing-masing spesifik kerangan di komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video dapat digunakan secara individu dan tidak hanya dalam setingan sekolah.

### **Video Animasi Dalam Penelitian**

Pada penelitian ini nantinya video yang akan digunakan diambil pada situs

youtube. Pengambilan dari youtube ini juga ingin menyampaikan kepada siswa bahwa materi pembelajaran juga ada dalam bentuk video dan bisa dicari dengan mudah yaitu melalui situs youtube tersebut. Adapun link video yang penulis gunakan dalam penelitian yaitu :

Adapun rincian pembelajaran yang dilakukan adalah:

#### 1. Kegiatan Pembukaan

- a. Guru memulai pembelajaran dengan aktivitas rutin seperti salam dan doa.
- b. Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan .
- c. Guru menyampaikan tujuan belajar dan asesmen yang akan dilakukan.

#### 2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi dengan menampilkan video animasi didepan kelas
- b. Guru juga mengumpan balikan pertanyaan disaat video animasi ditampilkan
- c. Sebelum guru membagi kan tugas, guru mengajak siswa melakukan ice breaking
- d. Guru memberikan pengarahan tentang cara pengerjaan LKPD dan memberikan tugas kepada siswa
- e. Dengan bimbingan guru, siswa mengerjakan aktivitas LKPD.
- f. Guru mengawas siswa melakukan hasil kerja siswa.
- g. Dengan bimbingan guru, beberapa siswa mempresentasikan hasil kerja

siswa.

- h. Guru memandu siswa melakukan refleksi atas hasil kerja yang sudah disampaikan.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Guru membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- b. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan refleksi pembelajaran.
- c. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran.
- d. Murid dimotivasi untuk berkomunikasi aktif jika memiliki kesulitan
- e. Guru menanyakan kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlalu
- f. Guru menyampaikan ulang kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung
- g. Guru menutup pembelajaran dan berdoa sebelum pulang

#### **2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi**

- 1) Kelebihan dari penggunaan video animasi dalam pembelajaran yaitu:
  1. Masyarakat umum dapat mengakses video animasi pembelajaran melalui media sosial, seperti youtube, tiktok, facebook dan media sosial lainnya.
  2. Video yang dibuat untuk pembelajaran dapat digunakan dalam waktu yang lama dan kapan saja, jika informasi didalamnya masi relevan dengan materi yang sudah ada
  3. Sebagai media pendidikan yang menyenangkan dan mudah untuk digunakan
  4. Membantu siswa dalam memahami materi yang mereka pelajari dan

membantu guru proses pembelajaran.

2) Kekurangan video animasi dalam pembelajaran yaitu:

1. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan bantuan media komputer, selain komputer media ini membutuhkan alat bantu seperti speaker dan proyektor ketika digunakan didalam kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran.
2. Membuat video animasi membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
3. Selain pembuatannya memerlukan waktu yang tidak sedikit video animasi ini juga memerlukan biaya yang cukup besar.

3) Strategi yang dilakukan untuk melengkapi kekurangan media video animasi:

1. Menyiapkan alat media video animasi, khususnya dengan membuat tempat permanen untuk peralatan media video pembelajaran seperti LCD proyektor, speaker, dan stopkontak hal ini untuk menutupi kekurangan tersebut.
2. Melalui situs dan aplikasi online gratis, guru dapat membuat video pembelajaran dari smartphone mereka sendiri dengan merekam dan mengedit gambar
3. Guru harus kreatif dan mau meluangkan waktu untuk membuat video.
4. Guru didorong untuk mengikuti pelatihan dan seminar terkait teknologi dan informasi dan video animasi untuk proses pembuatan video.

### **Langkah-Langkah Menggunakan Video Animasi**

- a) Langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain :

- 1) Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.
  - 2) Pastikan bahwa di ruangan terdapat power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program dan materi yang akan diajarkan sudah tersedia serta usahakan untuk mencobanya terlebih dahulu sebelum disajikan dalam proses pembelajaran di kelas.
  - 3) Ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa, baik cahaya, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tenang.
- b) Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut :
- 1) Usahakan peserta didik 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran
  - 2) Mintalah siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media animasi.
  - 3) Putarlah program dengan menekan tombol “Play”
  - 4) Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi.
  - 5) Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.(Analia & Yogica, 2021)

#### **2.1.1.5 Aplikasi Pembuat Video Animasi**

Berikut ini aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi

dalam pembelajaran khususnya didalam penelitian saya aplikasi yang digunakan ialah:

#### 1) Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, yaitu pada versi web, iPhone, dan Android. Di masa seperti sekarang ini, lembaga pendidikan memberikan pelajaran tentang bagaimana mendesain suatu hal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Perguruan Tinggi.



**Gambar 2.1 Aplikasi Canva**

Menurut (Febriana et al., 2024) Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran.

Canva adalah platform atau aplikasi desain grafis daring yang membantu pemula membuat, mendesain, atau mengedit desain. (Annur & Design, n.d.) Canva menawarkan berbagai fitur menarik yang memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran seperti desain spanduk, komik, infografis, poster, sertifikat, video grafik, sampul eBook, papan cerita, skripsi, label, kartu identitas, undangan, kolase foto, sampul

majalah, buku, kop surat, pamflet, logo, dan sebagainya (Rahmatullah, Inanna & Ampa, 2020). Disimpulkan bahwa aplikasi Canva merupakan aplikasi daring dengan beragam fitur canggih dan menarik yang dapat membantu mengembangkan kreativitas.

Menurut (Herman, 2021) Canva memiliki elemen desain menarik yang dapat membantu pengguna untuk lebih kreatif dalam mendesain media pendidikan, disisi lain adanya canva membantu pendidik untuk menggeluti perkembangan jaman yang berada di era digital dan memberikan inovasi dalam proses pembelajaran (Ariyani et al., 2022).

Dari beberapa pendapat menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik yang akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi canva dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan inovatif guru dalam mendesain pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah difahami oleh peserta didik.

Langkah-langkah dalam pembuatan video melalui aplikasi canva menurut (Citradevi, 2021) yaitu sebagai berikut:

1. Membuka laman canva [https://www.canva.com/id\\_id/daftar](https://www.canva.com/id_id/daftar) menggunakan akun google atau bisa dengan menggunakan akun belajar.
2. Memilih Desain Presentasi
3. Memilih template tema Pendidikan

4. Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan

## **2.1.2 Pemahaman Siswa**

### **2.1.2.1 Pengertian Pemahaman Siswa**

Pemahaman adalah perasaan setelah menerjemahkan ke dalam suatu makna atau proses akal yang menjadi sarana untuk mengetahui realitas melalui sentuhan dengan pancaindra. Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan, memahami atau memahamkan.

Pemahaman yaitu kesanggupan menjelaskan dan menerjemahkan makna yang terkandung dalam sesuatu. Sebagai contoh menerjemahkan suatu kalimat, sandi, dan lain sebagainya. Pemahaman ini lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan. Menurut Benjamin S. Bloom pada buku yang berjudul *Taksonomi Of Education Objectivities* menyatakan bahwa tujuan pendidikan digolongkan menjadi tiga bidang yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada bidang kognitif ada enam tingkatan yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, penerapan, sintesis, dan evaluasi. Pemahaman dinilai dengan siswa diminta untuk membuktikan bahwa siswa tersebut memahami hubungan sederhana, konsep dan fakta-faktanya. Pemahaman berasal dari kata “paham” yang berarti seseorang dapat dikatakan mengerti atau memahami sesuatu jika mampu menjelaskan dengan benar.

Kemampuan Pemahaman adalah wewenang untuk memutuskan sesuatu, Pemahaman juga dapat diartikan kapasitas pemikiran siswa untuk membangun makna atau pemahaman dari pengetahuan sebelumnya dengan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang ada atau mengintegrasikan pengetahuan baru kedalam skema yang ada. Edgar menyatakan bahwa “memahami” sendiri

berarti memahami secara intelektual teks, konteksnya, jamak, tunggal, dan bagian-bagian lainnya. Hal ini berkenaan dengan salah satu tujuan pendidikan menurut Bloom yaitu ranah kognitif. Kemampuan intelektual merupakan bagian dari domain kognitif. Ranah kognitif adalah kegiatan untuk mengukur pengetahuan siswa. Pemahaman menurut Bloom dibedakan menjadi tiga kategori yaitu:

1. Pemahaman penerjemah atau translasi. Terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya seorang siswa mampu merubah bentuk permasalahan kedalam simbol lain seperti rumus atau tabel untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.
2. Pemahaman penafsiran atau interpretasi. Yaitu hubungka komponen sebelumnya ke yang sudah ada. Contohnya siswa mampu menentukan nilai rata-rata dari tabel frekuensi dari data kelompok statistik.
3. Kelompok ekstrapolasi atau ekstrapolasion. Dengan ini siswa diharapkan melihat dibalik yang tertulis dapat memperluas presepsi dalam arti waktu, kasus, masalah dan dimensinya. Contoh siswa dapat menyelesaikan permasalahan bunga tabungan dengan mengembangkan rumus bunga setiap bulannya.

Menurut Oemar Hamalik (2016) konsep adalah suatu kelas stimulus yang memiliki sifat-sifat umum. Konsep diperoleh karna adanya fakta, peristiwa, pengalaman, dan berfikir abstrak. Salah satu cara belajar pemahaman yaitu dengan belajar konsep. belajar konsep mempunyai pengaruh tersendiri terhadap pembelajaran jangka panjang. Menurut Rosser dalam Ratna, konsep adalah abstraksi yang mewakili sekelompok peristiwa, atau objek dengan karakteristik

yang sama.

Hasil utama dalam pendidikan yaitu belajar konsep. Karna belajar konsep ini adalah komponen pemikiran individu yang memungkinkan proses mental yang lebih tinggi untuk memecahkan masalah tertentu sesuai dengan aturannya. Semakin sering manusia menyusun hubungan dalam konsep, semakin sederhana bagi mereka untuk mengingat, memahami, dan menerapkannya maka akan memperoleh pemahaman konseptual.

Adapun kegunaan konsep yaitu:

- 1) Konsep mengurangi kerumitan lingkungan.
- 2) Konsep membantu untuk mengidentifikasi objek-objek yang ada disekitar kita
- 3) Konsep membantu untuk mempelajari suatu yang baru, luas, dan lebih maju.
- 4) Konsep mengarahkan kegiatan instrumental.
- 5) Konsep memungkinkan pelaksanaan pengajaran.
- 6) Konsep dapat digunakan untuk mempelajari dua hal yang berbeda dalam kelas yang sama jika telah memahami konsep suatu bangsa. Jika konsep yang paling mendasar pertama kali disampaikan kepada siswa sebagai penghubung antara informasi baru dan yang sudah ada dalam struktur kognitifnya, maka pemahaman suatu konsep dapat berkembang dengan baik.

Pemahaman konsep menurut Purwanto adalah kemampuan yang di harapkan peserta didik mampu memahami konsep, situasi atau fakta yang diketahui serta dapat menjelaskan dengan menggunakan kata kata sendiri tanpa

mengubah maknanya. Sedangkan pemahaman konsep menurut Trianto selvina dkk adalah kemampuan siswa yang identik dengan kemampuan memahami konsep-konsep yang disajikan dan menerapkan pengetahuan dalam konteks.

Di dalam ranah kognitif menunjukkan tingkatan-tingkatan kemampuan yang dicapai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Dapat dikatakan bahwa pemahaman tingkatannya lebih tinggi dari sekedar pengetahuan. Definisi pemahaman menurut Nugraha adalah “kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan”(Nugraha, 2018).

Menurut (Annisa Nur Hidayat, Jajang Bayu Kelana, 2023) dengan memahami berarti sanggup menjelaskan, mengklasifikasikan, mengikhtisarkan, meramalkan, dan membedakan.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk dapat mendefinisikan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami makna tersebut. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari. engan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap arti dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

### 2.1.2.2 Indikator Pemahaman Siswa

(Putri et al., 2022) mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mengetahui, yakni mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
2. Memahami, yakni mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.
3. Menerapkan, yakni mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang kongkret dan baru.
4. Menganalisis, yakni mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.
5. Sintesis, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru
6. Mengevaluasi, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, berdasarkan kriteria tertentu

Dalam buku yang berjudul analisis pemahaman konsep yang di tulis oleh Ella Suryani terdapat tujuh indikator yang dapat dikembangkan dalam tingkatan pemahaman menurut Bloom dan direvisi oleh Anderson & Krathwohl. Berikut indikator pemahaman konsep menurut Bloom:

**Tabel 2.1 Indikator Pemahaman Konsep**

<b>Kategori dan Proses Kognitif</b>	<b>Indikator</b>	<b>Definisi</b>
Menafsirkan ( interpreting )	1. Klasifikasi 2. Memparafrase 3. Mewakikan 4. Menerjemahkan	Mengubah bentuk yang satu kedalam bentuk yang lain
Memberi contoh ( exemplifying )	1. Menggambarkan 2. Memberi contoh	Menentukan contoh kasus atau ilusi dari suatu konsep atau prinsip
Mengklasifikasikan ( classifying )	1. Mengkatagorikan 2. Menggolongkan	Menentukan sesuatu yang dimiliki oleh suatu kategori
Meringkas ( summaring )	1. Mengabsraksikan 2. Menggeneralisasikan	Pengabsrakan tematema umum atau point- point utama
Menarik infferensi ( inffering )	1. Menyimpulkan 2. Mengekstrapolasikan 3. Menginterpolasikan 4. Memprediksikan	Penggambaran kesimpulan logis dari informasi yang disajikan
Membandingkan ( comparing )	1. Mengontraskan 2. Memetakan 3. Menjodohkan	Mencari hubungan antar dua ide, objek atau hal serupa
Menjelaskan ( explaning )	1. Mengkonstruksi model	Mengkontruksi model sebab akibat dari suatu sistem

Pemahaman konsep pada pembelajaran dapat diartikan sebagai materi pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik bukan hanya sebagai hafalan,

tetapi dengan pemahaman peserta didik lebih mengerti terhadap konsep yang diajarkan. Pemahaman ditandai dengan kemampuan membandingkan, membedakan, mempertentangkan ide yang diperoleh dengan ide yang baru. Menurut depdiknas pada tahun 2008 terdapat beberapa indikator yang menunjukkan pemahaman konsep, antara lain:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep
- 2) Mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
- 3) Memberi contoh dan noncontoh dari konsep
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- 5) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.

Pemahaman merupakan salah aspek kognitif (pengetahuan). Penelitian terhadap aspek pengetahuan dapat dilakukan melalui testlisan dan test tulisan. Teknik penilaian aspek pemahaman caranya dengan mengajukan pernyataan yang benar dan keliru, dan urutan, dengan pertanyaan berbentuk essay (open ended), yang menghendaki uraian rumusan dengan kata-kata dan contoh-contoh (Alfina & Sutirna, 2022).

### **2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Memahami**

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Internal (dari diri sendiri)
  - 1) Faktor Jasmaniah (fisiologi), meliputi: keadaan panca indera yang sehat tidak mengalami cacat (gangguan) tubuh, sakit atau perkembangan

yang tidak sempurna.

- 2) Faktor Psikologis, meliputi: keintelektualan (kecerdasan), minat, bakat dan potensi prestasi yang di miliki.
- 3) Faktor pematangan fisik atau psikis
- 4) Faktor Pengalaman

Pengalaman merupakan sumber pemahaman, atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pemahaman. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pemahaman. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu

#### b. Faktor Intelegensia

Intelegensi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berfikir abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru. Intelegensi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil dari proses belajar. Intelegensi bagi seseorang merupakan salah satu modal untuk berfikir dan mengolah berbagai informasi secara terarah sehingga ia mampu menguasai lingkungan.

#### c. Faktor Eksternal (dari luar diri)

- 1) Faktor Sosial, meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok dan lingkungan masyarakat.
- 2) Faktor Budaya, meliputi: adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
- 3) Faktor Lingkungan Fisik, meliputi: fasilitas rumah dan sekolah.

4) Faktor Lingkungan Spiritual (Keagamaan)

5) Faktor Pendidikan

Menurut Notoadmojo Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan tertentu sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri. Menurut Wied Hary menyebutkan bahwa tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pemahaman yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang makin semakin baik pula pemahamannya.

#### 1. Faktor Pekerjaan

Memang secara tidak langsung pekerjaan turut andil dalam mempengaruhi tingkat pemahaman seseorang, hal ini dikarenakan pekerjaan berhubungan erat dengan faktor interaksi sosial dan kebudayaan, sedangkan interaksi sosial dan budaya berhubungan erat dengan proses pertukaran informasi. Dan hal ini tentunya akan mempengaruhi tingkat pemahaman seseorang.

### **2.1.4 Karakteristik Kelas III**

Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut:

1. Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak,
2. Mulai berpikir secara operasional,
3. Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan
4. benda-benda.

5. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip
6. ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat, dan
7. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat
8. Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:
9. Konkrit, konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.
10. Integratif, pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.
11. Hierarkis, pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

Pengembangan sikap ilmiah pada siswa kelas rendah dapat dilakukan

dengan cara menciptakan pembelajaran yang memungkinkan siswa berani mengemukakan pendapat memiliki rasa ingin tahu, memiliki sikap jujur terhadap dirinya dan orang lain, dan mampu menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Dalam pengembangan kreativitas siswa, proses pembelajaran dapat diarahkan sesuai dengan tingkat perkembangannya, misalnya saja memecahkan permasalahan melalui permainan sehari-hari. Di bawah ini adalah beberapa contoh kegiatan belajar yang dapat dilakukan siswa kelas rendah.

1. Menggolongkan peran anggota keluarga
2. Menerapkan etika dan sopan santun di rumah, di sekolah, dan di lingkungan sekitar materi.
3. Menggunakan kosakata geografi untuk menceritakan tempat
4. Menceritakan cara memanfaatkan uang secara sederhana melalui jual beli barang dan menabung
5. Menceritakan masa kecilnya dengan bantuan foto
6. Mengkomunikasikan gagasan dengan satu kalimat
7. Mengekspresikan gagasan artistik melalui kegiatan bernyanyi dan menari
8. Menulis petunjuk suatu permainan
9. Membilang dan menyebutkan banyak benda
10. Melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

Hasil Penelitian (L. S. Sari & Fatonah, 2022) menunjukkan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis

aplikasi canva terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,025$ , nilai thitung sebesar  $4,358 > t_{tabel} 2,000$ . (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan  $0,000 < 0,025$ , nilai thitung  $0,069 > t_{tabel} 2,000$ . (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan  $0,000 < 0,05$  dan nilai Fhitung  $11,471 > F_{tabel} 2,000$ .

Hasil penelitian (Hajar et al., 2023) menunjukkan rerata minat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran canva termasuk dalam kategori minat rendah, rerata minat siswa yang menggunakan media pembelajaran canva masuk dalam kategori tinggi, dan perbandingan keduanya menghasilkan perbedaan yang cukup signifikan, menandakan ada pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap peningkatan minat belajar siswa di SDN Warugunung 1 Surabaya. peengolahan data yang digunakan dengan uji validitas, realibilitas, uji normalitas, homogenitas dan hipotesis dengan bantuan SPSS 24. Peneliti meyakini media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat menjadi solusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang melatih kreativitas siswa dan minat belajar siswa Dan penelitian (Asnawati, & Sutiah, 2023) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan minat dan partisipasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran ketika menggunakan media ini. Selain itu, siswa juga melaporkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan media video

animasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Evaluasi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengungkapkan tingkat kelayakan video animasi berbasis aplikasi Canva. Nilai persentase 93,33% dengan kriteria sangat baik diperoleh dari penilaian ahli media, dan 74% diperoleh dari hasil penilaian ahli media dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan kelayakan penggunaan konten video animasi yang dibuat menggunakan alat Canva untuk tujuan pendidikan.

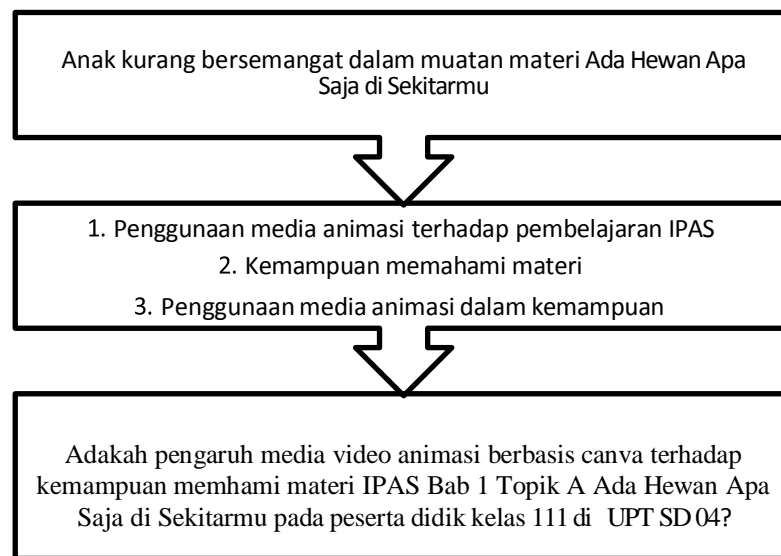
### **2.3 Kerangka Konseptual**

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat perkembangannya sehingga berpengaruh pada munculnya berbagai macam media pembelajaran. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi media yang digunakan untuk pembelajaran akan semakin bervariasi dan menarik.

Dalam proses belajar sering sekali siswa merasa bosan karna media yang digunakan oleh guru tidak cukup menarik baginya, selain bosan siswa juga menunjukkan sikap kurang semangat belajar. Dalam proses mengajar guru hanya menggunakan buku cetak dan guru lebih berperan aktif dalam penyampaian materi hal ini mengakibatkan ruang kelas menjadi pasif dan siswa merasa jenuh di dalam kelas. Media audio visual menjadi salah satu media yang saat ini sedang berkembang. media ini sangat menarik bagi siswa tingkat sekolah dasar karna media ini berisikan gambar dan suara. Salah satu media audio visual yang digunakan yaitu video animasi. Media animasi sangat berguna bagi pembelajaran IPAS disekolah dasar karna dapat meningkatkan pemahaman siswa hal ini disebabkan adanya pengaruh positif terhadap media animasi.

Oleh karna itu, penulis mencoba dalam pembelajaran menggunakan video

animasi, khususnya dalam pelajaran IPAS. Dengan hal ini peneliti berharap dapat menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman materi peneliti hanya menggunakan 1 kelas yang akan diberikan pretest dan posttest. Perlakuan yang diberikan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman pada siswa kelas V di UTP SD 04.



**Gambar 2.2 Kerangka Berfikir**

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah berbentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan masih berdasarkan pada teori yang relevan. Belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yakni:

- 1) Ha : Terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran

video animasi terhadap kemampuan memahami materi siswa kelas 111 UTP SD 04 .

- 2)  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh dan perbedaan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan memahami materi siswa kelas III UTP SD 04 .

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang data-datanya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Menurut (Miasari et al., 2022), “penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistik”. Menurut Sugiyono, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimental yang merupakan metode untuk memperoleh data yang akurat dari data yang akan diteliti yaitu dengan melakukan percobaan langsung terhadap objek yang diteliti Prof. Dr. Sugiyono, (2015). Penelitian ini hanya dilaksanakan menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa Sekolah Dasar 04 Tanjung Kubah Jl Syahrifuddin Dusun III Tanjung Kubah, Desa Tanjung kubah, Kec. Air Putih, Kab Batu Bara, Sumatera utara, Kode Pos 21256.

##### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini direncanakan pada Februari 2025 sampai dengan Maret di SD 04 Tanjung Kubah.

Tabel 3.1 Perencanaan Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan				
		Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Pengajuan Judul					
2	ACC Judul					
3	Bimbingan Skripsi					
4	ACC Seminar					
5	Seminar Skripsi					

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Menurut (Suriani & Jailani, 2023) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas III di SD 04 Tanjung Kubah yang berjumlah 28 siswa.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Menurut (Sugiyono, 2022) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Bila populasi dalam penelitiannya besar dan tidak memungkinkan peneliti untuk

mempelajari semua yang ada pada populasi, seperti adanya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang didapat dari populasi.

Menurut Suharsimi (dalam Sudarmanto, dkk., 2021: 208) mengatakan bahwa Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Sedangkan yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu berdasarkan teknik *Sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2018 : 85) “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Berdasarkan penjelasan tersebut maka sampel dalam penelitian ini yaitu kelas III SD 04 Tanjung Kubah yang berjumlah 28 siswa, dengan penerimaan materi pembelajaran yang sama pada saat pretest dan posttes yaitu muatan IPAS pada materi Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu.

**Tabel 3.2 Sampel Siswa Kelas III SD 04**

No	Kelas	Perlakuan	Jumlah Siswa
1	III	Eksperimen	28

(Sumber: Wali Kelas III SD 04)

### 3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

#### 3.4.1 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Definisi operasional variabel disusun dalam bentuk matrik, yang berisi : nama variabel, deskripsi variabel alat ukur, hasil ukur dan skala ukur yang digunakan (nominal, ordinal, interval dan rasio). Definisi operasional dibuat untuk memudahkan dan menjaga konsistensi pengumpulan data, menghindarkan

perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel. Langkah-langkah mendefinisi operasionalkan variabel:

1. Video animasi yang digunakan peneliti adalah video animasi yang menarik perhatian peserta didik dan mampu memahami pembelajaran. Materi yang digunakan adalah materi tentang Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu .
2. Pemahaman yang diukur dalam penelitian ini adalah pemahaman materi dalam mengerjakan soal essay setelah diberi perlakuan menggunakan media video animasi yang diberikan.

### **3.4.2 Variabel Penelitian**

Variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian. Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulan.

Berdasarkan pengertian diatas, maka penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), yaitu sebagai berikut:

#### **1. Variabel Bebas (X)**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi dan disebut juga variabel penyebab atau independent variable. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media video animasi.

#### **2. Variabel Terikat (Y)**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi dan juga disebut variabel akibat atau dependent variable. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kemampuan memahami materi Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu siswa kelas III SD 04.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah One Grup Pretest-Posttest (Tes Awal-Tes Akhir pada kelompok tunggal), dimana kelompok sampel diberikan perlakuan (variabel bebas) tetapi kemampuan awal sampel diketahui terlebih dahulu melalui pretest. Setelah perlakuan diberikan, hasil penelitian diamati dengan diberikan posttest. Desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut: Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Pretest dan Posttest**

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Nomor Soal
1	Menafsirkan	Siswa mampu menafsirkan materi Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu	1
2	Memberi contoh	Siswa mampu memberikan contoh-contoh yang berkaitan dengan Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu	3,10
3	Mengklasifikasikan	Siswa mampu menggolongkan hewan	9
4	Meringkas	Siswa mampu menemukan inti dari materi	4,6,
5	Menarik infferensi	Siiswa mampu untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggung jawaban pendapat itu, berdasarkan kriteria tertentu	5,8
6	Membandingkan	Siswa mampu mencari tahu hubungan antara flora dan fauna di Indonesia	7

7	Menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan kembali isi materi Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu	2
<b>TOTAL SOAL</b>			10

### 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan sebuah penelitian maka akan dilakukan pengumpulan data. Yang mana data ini akan mengetahui sampai mana kemampuan ataupun masalah- masalah dari sebuah penelitian. Adapun analisis data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengelola data supaya bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya.

#### 1) Uji Validitas Instrumen

Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Meteran yang valid dapat digunakan untuk mengukur panjang dengan teliti, karena meteran memang alat untuk mengukur panjang. Meteran tersebut menjadi tidak valid jika digunakan untuk mengukur berat. Jika nilai  $r_{xy}$  akan dibandingkan dengan koefisien  $r_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(n-2)$ . Dengan menggunakan taraf signifikansi pada 5%, jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrument dikatakan valid, namun jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrument tidak valid.

Agar lebih memudahkan dalam perhitungan waktu penelitian, disini penulis menggunakan SPSS 20.0 for windows. Adapun langkah-langkah pada uji validitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0 for windows yaitu sebagai berikut:

Tahap 1 : Aktifkan program SPSS 20.0 for windows.

Tahap 2 : Buat data pada variabel view.

Tahap 3 : Masukkan data pada data view.

Tahap 4 : Klik analyze – correlate – bivariate, akan muncul kotak bivariate correlation masukkan —skor jawaban dan skor total —ke variable, pada correlation coefficients klik pearson dan pada correlation coefficients klik — two tailed” – klik OK.

## 2) Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat di percaya. Reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti konsistensi, keterandalan, keterpercayaan, kestabilan, keajekan dan sebagainya(Zulpan & Rusli, 2020).

Tahap 1 : Aktifkan program SPSS 16.0 for windows.

Tahap 2 : Buat data pada variable view.

Tahap 3 : Masukkan data pada data view.

Tahap 4 : Klik analyze – scale – reliability analisis, akan muncul kotak reliability analysis masukkan —semua skor jawaban — ke items. Pada model pilih alpha – statistic, descriptive for klik scale – klik continue – klik OK.

## 3) Uji Hipotesis

Dalam penelitian pada uji hipotesis digunakan uji-t yang mana satu sampel akan dihitung mengenai rumus paires sample t-test. Pada uji t dipergunakan untuk menguji adanya pengaruh media video animasi terhadap kemampuan memahami materi kelas v kemudian diberikan perlakuan sesuai dengan nilai Pre-Test dan Post-Test.

Untuk menguji hipotesis disini menggunakan bantuan SPSS type 20.0. adapun langkah-langkah dari SPSS type 20.0 adalah sebagai berikut:

Tahap 1 : Aktifkan aplikasi SPSS type 20.0

Tahap 2 : Buat data pada variabel view

Tahap 3 : Masukkan data pada data view

Tahap 4 : Klik data view lalu var 001 diubah menjadi X dan var 002 diubah menjadi Y – decimals di ubah menjadi 0 – label pada kolom pertama di ketik hasil dan pada kolom kedua ditulis kelas – kembali ke data view - Klik analyze – regression – linear – klik dan pindahkan hasil ke kolom independent – klik dan pindahkan kelas ke kolom dependent — klik Ok

Adapun kriteria pengambilan keputusan uji t:

Nilai signifikansinya yaitu 5% (0,05)

Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan memahami siswa.

Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, berarti media video animasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan memahami siswa.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III di SD Negeri UPT SD 04 Tanjung Kubah, ini dilaksanakan pada bulan Maret hingga Mei 2025. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan memahami materisiswa khususnya padamata pelajaran IPAS kelas III. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Canva, peneliti akan mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memahami materi siswa.

Pengumpulan data menggunakan instrument berupa tes, dimana penelitian akan menggunakan pre-test dan post test. Dengan langkah pertama yaitu peneliti memberikan lembar pre-test kepada siswa, kemudian setelah menerima hasil pre-test tersebut, peneliti membeirkan *treatment* berupa pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Setelah itu, diakhir pembelajaran peneliti kembali memberikan lembar post-test untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut meningkatkan kemampuan memahami materi siswa.

##### **4.1.1 Pengujian Persyaratan Data**

###### **a. Uji Validitas**

Uji validitas dilakukan untuk melihat kevali dan dari butir soal yang akan diberikan kepada siswa. Uji validitas yang telah dilakukan adalah menggunakan 10 butir soal essay dalam lembar tes, dengan bobot penilaian

tertinggi yaitu 5, sedangkan yang terendah adalah 5. Dari hasil uji validitas yang dilakukan, terdapat 5 soal yang valid, dan sisanya tidak valid. Lembar tes diuji kepada 28 siswa kelas IV UPT SD 04 Tanjung Kubah. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan dengan menggunakan software SPSS 24.0 *For Windows* dengan ketentuan apabila  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  pada ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $n = 28$ , maka soal dikatakan valid. Namun jika  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  maka soal dikatakan tidak valid. Berikut hasil pengujian validitas yang disajikan pada tabel 4.1 berikut.

**Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes**

Soal	Rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,367	0,627	Valid
2	0,367	0,743	Valid
3	0,367	0,179	TidakValid
4	0,367	0,712	Valid
5	0,367	0,362	TidakValid
6	0,367	0,446	Valid
7	0,367	0,136	TidakValid
8	0,367	0,580	Valid
9	0,367	0,290	TidakValid
10	0,367	0,355	TidakValid

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji validitas dengan menggunakan SPSS 24.0 *For Windows* menyatakan bahwa hanya terdapat 5 soal yang valid, sedangkan selebihnya tidak valid. Hal ini ditunjukkan dari nilai  $r\text{-hitung}$  yang lebih besar daripada  $r\text{-tabel}$ .

#### d. Uji Reliabilitas

Berikut hasil uji reliabilitas terhadap instrumen yang akan

dipaparkan pada tabel.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	No Items
.789	5

Dari data yang disajikan pada tabel diatas, data menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0,789, di mana  $>$  (lebih dari) 0,60. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa soal tersebut reliabel atau konsisten.

**e. Hasil Pengumpulan Data Penelitian**

Data yang dikumpulkan adalah berdasarkan dua cara yang digunakan antara lain, menggunakan hasil Pre-Test siswa sebelum diberikan *Treatment*, dan hasil Post-Test siswa setelah diberikan *Treatment*. Berikut dijabarkan pada point a dan b.

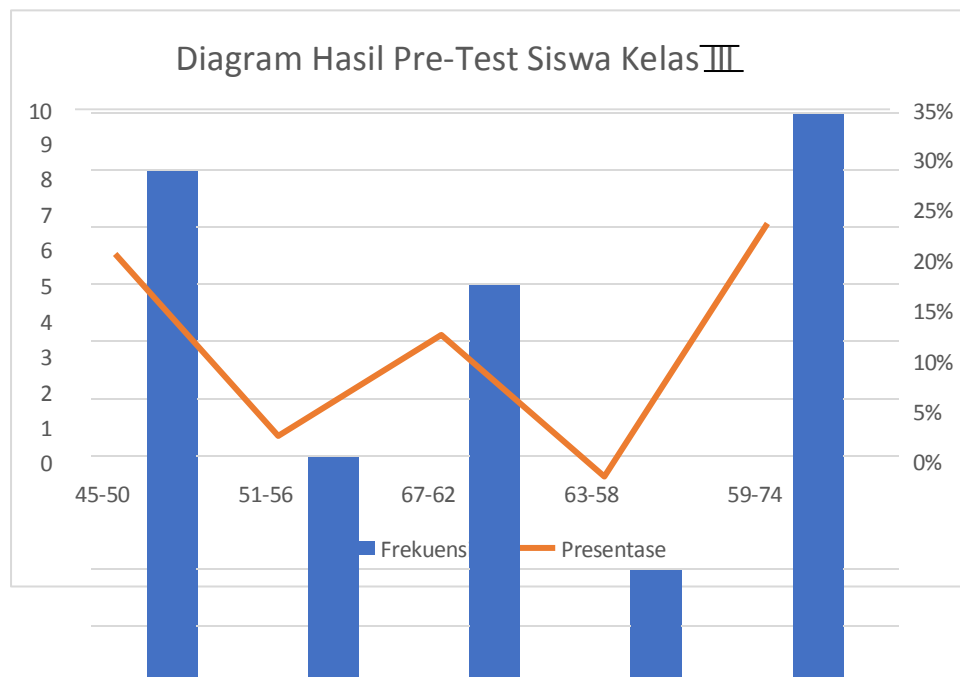
**1) Hasil Pengumpulan Data Pre-Test kemampuan Belajar Memahami Siswa**

Pre-test dilakukan sebelum siswa kelas III melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Berikut disajikan dalam data kelompok pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Data Kelompok Pre-Test Siswa Kelas III**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	45-50	8	29%
2	51-56	3	11%
3	57-62	6	21%
4	63-68	2	7%
5	69-74	9	32%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>59,8</b>	
<b>Nilai Minimum</b>		<b>45</b>	
<b>Nilai Maksimum</b>		<b>70</b>	

Berdasarkan data kelompok yang telah disajikan, dapat dilihat bahwa rata-rata dari nilai pre-test siswa sebesar 59,8%. Dimana dengan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 45, dengan nilai tertinggi 70. Dari uraian tersebut, masih banyak siswa yang tidak melewati batas KKM (75). Selanjutnya, akan peneliti sajikan dalam bentuk diagram pada gambar 4.1.

**Gambar 4.1 Diagram Hasil Pre-Test Siswa Kelas III**

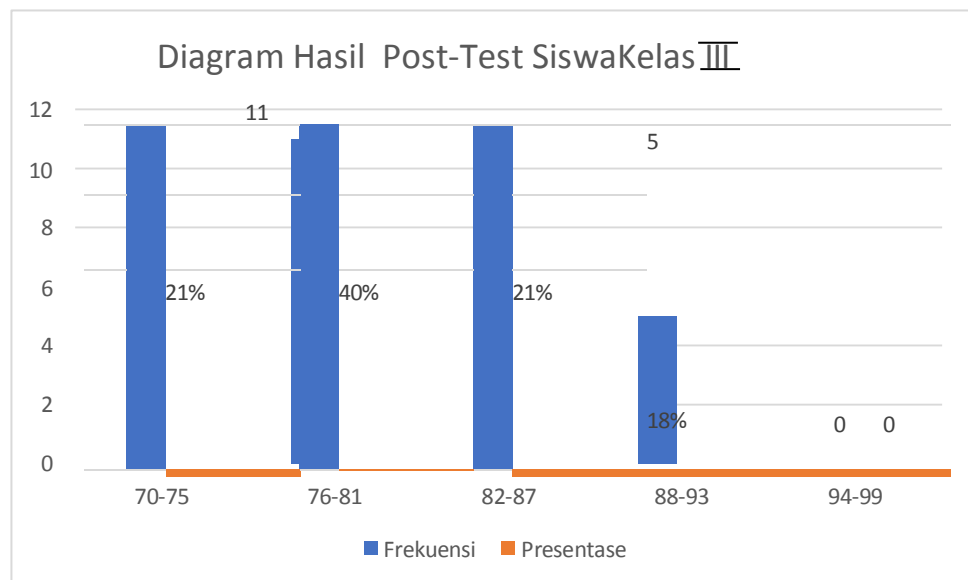
## 2) Hasil Pengumpulan Data Post-Test kemampuan Memahami Belajar Siswa

Post-test dilakukan setelah siswa kelas III melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva. Berikut disajikan dalam data kelompok pada tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Data Kelompok Post-Test Siswa Kelas III**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	70-75	6	21%
2	76-81	11	40%
3	82-87	6	21%
4	88-93	5	18%
5	94-99	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>81,2</b>	
<b>Nilai Minimum</b>		<b>70</b>	
<b>Nilai Maksimum</b>		<b>90</b>	

Tabel 4.4 yang berisikan data kelompok dari hasil post-test siswa menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata yang diperoleh, antara lain meningkat menjadi 81,2. Dengan nilai perolehan nilai terendah siswa yaitu 70 sebanyak 3 siswa atau 11%. Namun diantaranya sekitar 89% siswa berhasil melewati nilai KKM. Selanjutnya akan disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 4.2.



**Gambar4.2 Diagram Hasil Post-Test Siswa Kelas III**

#### 4.1.2 Pengujian Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan analisis Uji T yaitu Uji *Paired Sample T-Test*. Analisis uji dilakukan dengan menggunakan SPSS 24.0 *For Windows*. Menurut (Yam & Taufik, 2021), hipotesis menggambarkan dugaan secara ringkas dan jelas mengenai hubungan atau pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat dalam suatu penelitian.

Dasar pengambilan Keputusan dalam uji hipotesis ini adalah :  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel. Sebaliknya,  $H_a$  diterima jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel. Adapun uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti menggunakan SPSS 24.0 disajikan dalam tabel 4.5 berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis**

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair Hasil PreTest 1 Siswa - Hasil PostTest Siswa	-21.429	6.215	1.174	-23.838	-19.019	-18.245	27	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 4.5 diatas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang mana lebih kecil atau kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jika didefinisikan secara singkat maka terdapat pengaruh positif penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah.

#### 4.1.3 Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kemampuan Pemahaman Materi Ada Hewan Apa Saja Di Sekitarmu Sebelum Menggunakan Media.

Penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di UPT SD 04 Tanjung Kubah ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara signifikan pada penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami mata pelajaran IPA di UPT SD 04 Tanjung Kubah.

Penelitian ini dimulai dengan dilakukannya wawancara dan observasi awal oleh peneliti Bersama guru kelas III, dimana hasil dari wawancara dan observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan memahami siswa kelas III tersebut masih sangat rendah dan tidak melewati nilai KKM. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan memanfaatkan Media Animasi.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah peneliti menguji kevalidan tes yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa menggunakan uji validitas dan reabilitas setelah tes tersebut di validkan kepada siswa kelas IV. Setelah mendapatkan hasil tes yang valid dan reliabel, kemudian peneliti mengumpulkan data pemahaman siswa dengan memanfaatkan pemberian Pre test dan post test

Dari kelas control terdapat nilai rata rata pre test 59,82 yang dimana kelas control tidak menggunakan media. Sebelum menjelaskan materi peneliti memberikan soal pre test kepada siswa dan siswa dapat menjawab soal yang diberi peneliti. Setelah siswa mengerjakan soal peneliti menjelaskan materi kepada siswa dan memberikan umpan balik. Setelah memberikan umpan balik peneliti dapat memberikan soal post test yang sudah disediakan dan dikerjakan .Dari hasil post test mendapatkan nilai rata rata 81,25.

Sebelum menjelaskan materi peneliti memberikan soal pre test kepada siswa dan siswa dapat menjawab soal dan peneliti setelah itu siswa dapat mengerjakan soal dari peneliti setelah mengerjakan soal peneliti melanjutkan dengan menjelaskan materi kepada siswa menggunakan media

dan peneliti memberikan soal post test yang sudah disediakan dan dikerjakan oleh siswa dari hasil post test mendapatkan nilai rata rata 81,25.

## 2. Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Canva.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif, dengan menggunakan instrumen berupa tes. Desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Di mana populasi beserta sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah yang berjumlah 28 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan Media Pembelajaran berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah.

Langkah awal dari melaksanakan penelitian ini adalah, peneliti melakukan uji validitas terhadap instrumen tes. Uji validitas dilakukan kepada kelas IV karena kelas III yang dijadikan sampel hanyalah terdapat 1 kelas. Selanjutnya, dari 10 soal hanya terdapat 5 soal yang valid dan reliabel. Soal dikatakan valid berdasarkan nilai t-hitung yang didapatkan lebih besar daripada t-tabel. Sedangkan soal dikatakan reliabel atau konsisten karena nilai *Cronbach's Alpha* mencapai 0,789 yang berarti lebih dari ( $>0,60$ ).

Langkah selanjutnya peneliti menjadikan 5 soal yang sudah diuji kevalidan dan reliabel nya menjadi soal untuk pre-test dan post-test siswa kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah yang berjumlah 28 siswa. Pre-test

diberikan sebelum siswa mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis Canva. Setelah mendapatkan perlakuan, untuk melihat adanya perubahan yang signifikan, peneliti memberikan post-test kepada siswa.

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode uji T (Paired Sample T-Test) untuk menilai signifikansi nya. Hasil analisis menggunakan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 dengan arti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Media Pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kemampuan Memahami Materi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian antara lain penelitian oleh M. Aldo Sakti Bimantara yang berjudul Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah 24 seluma. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah, jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan pendekatan *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu), desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sedangkan pengambilan sampel dengan teknik sampling jenuh, karena semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi pembelajaran IPA di kelas III berpengaruh signifikan, ini terlihat dari hasil

posttest kelas IIIA (Kelas eksperimen) dengan rata-rata 80,75, sedangkan pada kelas IIIB (kelas kontrol) memiliki rata-rata nilai 68. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t antara kedua kelompok, diperoleh hitung sebesar 6,7079, jika dikonsultasikan dengan t-tabel dengan df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024, maka  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ . Dengan demikian,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Selanjutnya, penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Ainnur Ristyanti dengan judul Pengaruh Media Canva berbantu QR Code terhadap Hasil Belajar IPAS. Penelitian ini merupakan penelitian Nonequivalent Control Group Design studi eksperimental. Besar sampelnya adalah 60 siswa, yang dibagi menjadi dua kelas: IV A (30 siswa sebagai kelas eksperimen) dan IV C (30 siswa sebagai kelas kontrol). Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Berdasarkan temuan penelitian, (1) Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 99 dan 78,3 di kelas kontrol. (2) Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t menunjukkan nilai sig output pasangan 1 dan pasangan 2. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa Media canva dengan bantuan QRC odemem berikan pengaruh yang signifikan terhadap IPS Sekolah Dasar.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Cnva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tnajung Kubah ini mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara signifikan pada penggunaan media animasi terhadap kemampuan memahami mata pelajaran IPA di UPT SD 04 Tanjung Kubah.

Penelitian ini dimulai dengan dilakukannya wawancara dan observasi awal oleh peneliti Bersama guru kelas III, dimana hasil dari wawancara dan observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan memahami siswa kelas III tersebut masih sangat rendah dan tidak melewati nilai KKM. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan memanfaatkan Media Animasi.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah peneliti menguji kevalidan tes yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa menggunakan uji validitas dan reliabilitas setelah tes tersebut di validkan kepada siswa kelas IV. Setelah mendapatkan hasil tes yang valid dan reliabel, kemudian peneliti mengumpulkan data pemahaman siswa dengan memanfaatkan pemberian pre Test dan pos Test

Dari kelas control terdapat nilai rata rata pre test 59,82 yang dimana kelas control tidak menggunakan media. Sebelum menjelaskan materi peneliti memeberikan soal pre test kepada siswa dan siswa dapat mwnjawab soal yang

diberi peneliti. Setelah siswa mengerjakan soal peneliti menjelaskan materi kepada siswa dan memberikan umpan balik setelah memberikan umpan balik peneliti dapat memberikan soal post test yang sudah disediakan dan hasil post test mendapatkan nilai rata rata 81,25

Tahap selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis independent sampel test dan mendapatkan hasil signifikasi 0,000 dengan arti lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  di terima dan  $H_o$  di tolak. Hal ini dapat di kuatkan dengan perolehan rata rata hasil pre test dan post test dari kelas control dan eksperimen yang jauh meningkat dari pada kelas control maka dari itu terdapat berpengaruh

## 5.2 Saran

Dari keseluruhan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Pihak sekolah dan guru, dianjurkan untuk lebih sering menggunakan perangkat pembeajaran seperti media dalam pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan lebih tertarik dan bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran dikelas sehingga akan meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi.
- b. Peneliti selanjutnya, diperlukan adanya penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis canva pada mata pelajaran lain, guna memastikan manfaatnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

- c. Media Pembelajaran ini juga sangat dianjurkan sebagai bahan untuk melakukan evaluasi secara berkala dan mendapatkan feedback dari siswa mengenai kelebihan penggunaannya, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan agar pembelajaran lebih efektif.

## DAFTARPUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain KuasiEksperimenDalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Alfina, S., & Sutirna, S. (2022). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Mts Pada Materi Aljabar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2),405. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10283>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA  
Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9),1841–1854. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388>
- Annisa Nur Hidayat, Jajang Bayu Kelana,C. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran RADEC untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Development of Teaching Materials Based on the RADEC Learning Model to Improve Understanding of Science Concepts for Class III Elem. *Action Research Journal Indonesia*, 76.
- Annur, H. F., & Design, Q. E. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SD INPRES BAKUNG 1 KOTA MAKASSAR*. 1–10.
- Ariyani, R., Anisyah, N., & Darni, D. (2022). Penggunaan Media PembelajaranBerbasisBlogBagi Mahasiswa.*JurnalLiterasiologi*,8(2),32–39. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.366>
- Asnawati,Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Citradevi.(2021).Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata PelajaranIPA. *Ideguru:Jurnal KaryaIlmiahGuru*,8(2),270–275.
- Elfrianto, E., Nasution, I. S., & Siregar, E. F. (2020). Implementasi Pembelajaran Aktif Berorientasi Mikir (Mengamati, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi)diSDMuhammadiyah12Medan.*PelitaMasyarakat*,2(1),9–16. <https://doi.org/10.31289/pelitamasyarakat.v2i1.4071>

- Fadilah, N. (2023). Manajemen SDM Dalam Prespektif Ekonomi Islam Dengan Adanya Peranan IPTEK. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 4(2), 2721–7078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu AlatPeragaBongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8681>
- Hajar, O., Kasiyun, S., Umar Susanto, R., & Guru Sekolah Dasar, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404– 6413. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3859>
- Herman. (2021). *Jurnal PGSD*. *Jurnal PGSD*, 11(2), 128–134.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Julia, M., & Jiddal Masyrurroh, A. (2022). Literature Review Determinasi Struktur Organisasi: Teknologi, Lingkungan Dan Strategi Organisasi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(4), 383–395. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i4.895>
- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, K., & Iasha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 577–585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.401>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.

- Munawarah, Z., Bukhari, & Fitri, A. (2022). Pemanfaatan Media Belajar Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di Sd Negeri 1 Mata Ie Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(3), 7–11. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Nugraha, W.S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Nurrita (2018). (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Nugraha, W.S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Septy Nurfadhillah, M. P. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak.
- Sugiyono. (2022). *Kuantitatif, kualitatif, RND*.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui

Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 186–196. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>

Wati, U. A. (2015). Hakikat, Fungsi, Manfaat Media dan Sumber Belajar. *Media Dan Sumber Belajar SD*, 11.

Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>

## Lampiran 1 Modul Ajar

### MODUL AJAR

#### A. Informasi Umum

Nama Penyusun	: Sri Ramayani
Institusi	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Bab 1 : Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita
Topik A	: Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu?
Kelas	: III (Tiga) Tahun Pelajaran : 2024/2025
Semester	: 1 (Ganjil)
Jumlah Pertemuan	: 1 pertemuan
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)

#### B. Capaian Pembelajaran

Pada fase B, peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra dan dapat mencatat hasil pengamatannya.

#### C. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

- Peserta didik mengenali keragaman hewan di sekitar mereka.
- Peserta didik mengetahui bahwa ada banyak jenis hewan yang berbeda-beda di sekitar mereka.
- Profil Pelajar Pancasila
  1. Beriman Bertaqwa Kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia : mensyukuri anugrah Tuhan atas segala sesuatu yang ada di muka bumi.
  2. Berkebhinekaan global : menghargai pendapat individu dalam kelompok
  3. Gotong Royong : bekerja sama dalam kelompok
  4. Mandiri : membuat kesimpulan

5. Kreatif : menghasilkan gagasan yang orisinal
6. Bernalar kritis : memproses informasi dan gagasan.

#### D. Sarana Dan Prasarana

1. Sarana :
  - Laptop
  - Proyektor
  - Pengeras Suara
  - Jaringan Internet
2. Prasarana:
  - Buku IPAS Kelas III Kurikulum Merdeka Belajar
  - Sumber lain yang relevan

#### E. Target Peserta Didik

- a. Peserta didik reguler/tipikal : Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
- b. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : Mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin

#### F. Model Pembelajaran yang Digunakan

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Problem Based Learning
- Metode pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi, Observasi, Penugasan, dan Presentasi

#### G. Komponen Inti

1. Tujuan Pembelajaran
  - a. Melalui penyampaian materi, diskusi dan observasi, peserta didik mengenali keragaman hewan di sekitar mereka
  - b. Melalui penyampaian materi, diskusi, dan observasi, peserta didik mengetahui bahwa ada banyak jenis hewan yang berbeda-beda di sekitar mereka.

#### 2. Pemahaman Bermakna

Pada modul ini, siswa akan mengalami pembelajaran yang memberikan makna melalui kegiatan observasi dan interaksi langsung dengan hewan di

sekitar mereka. Kemudian, siswa diharapkan dapat merasakan Keterkaitan manusia dengan lingkungannya dan menginternalisasi nilai- nilai pelestarian alam melalui pengalaman nyata dengan hewan di sekitar mereka

### 3. Pertanyaan Pemantik

- 1) Apakah kamu memiliki hewan peliharaan di rumah?
- 2) Hewan apa saja yang sering kamu lihat di halaman rumah atau di sekolah?
- 3) Apakah semua hewan yang pernah kamu temui berbentuk sama?
- 4) Apa hewan yang menurutmu paling lucu atau menarik di sekitar rumahmu?

### 4. Persiapan Pembelajaran

- a. Membuat media pembelajaran
- b. Membuat rencana pembelajaran atau modul ajar
- c. Memahami materi pembelajaran
- d. Membuat LKPD terkait keragaman dan jenis hewan di sekitar kita

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>a. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa Bersama</li> <li>- Memberikan sapaan dan salam kepada semua peserta didik</li> <li>- Absensi dan memeriksa kesiapan siswa</li> </ul> <p>b. Persiapan sebelum kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulai dengan mengajak peserta didik untuk melihat gambar pada buku halaman 2.</li> <li>2. Guru mengajukan pertanyaan terkait jenis hewan apa saja yang mereka temukan pada gambar.</li> <li>3. Guru memberikan penjelasan terkait jenis-jenis hewan yang ditemukan</li> </ol>	10 Menit

	<p>pada gambar.</p> <p>4. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait hewan apa saja yang mungkin dapat ditemukan di sekitar sekolah :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Apakah kamu memiliki hewan peliharaan di rumah?</li><li>- Hewan apa saja yang sering kamu lihat di halaman rumah atau di sekolah?</li><li>- Apakah semua hewan yang pernah kamu temui berbentuk sama?</li><li>- Apa hewan yang menurutmu paling lucu atau menarik di sekitar rumahmu?</li></ul> <p>5. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka akan belajar mengamati hewan-hewan yang ada di sekitar sekolah.</p> <p>6. Bagikan lembar kerja 1.1 dan arahan terkait kegiatan observasi sesuai panduan yang ada pada buku siswa.</p> <p>7. Pastikan kembali bahwa seluruh peserta didik paham akan intruksi kegiatan sebelum observasi</p> <p>8. Guru memberikan waktu 10 menit untuk mencari tahu hewan apa saja yang dapat ditemukan disekitar sekolah.</p> <p>9. Setelah peserta didik melakukan observasi, guru mengarahkan peserta didik untuk kembali ke kelas.</p>	
--	---	--

	<p>10. Selama kegiatan observasi berlanjut, guru dapat membantu peserta didik yang dirasa masih kesulitan memahami instruksi kegiatan.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah peserta didik melakukan observasi, guru mengarahkan peserta didik untuk kembali ke kelas.</li> <li>2. Ajak peserta didik untuk menceritakan hasil observasinya.</li> <li>3. Peserta didik diminta untuk melakukan diskusi dengan teman sebangkunya. Guru dapat memberikan contoh terlebih dahulu terkait cara berdiskusi yang diharapkan</li> <li>4. Guru menuliskan kata-kata kunci yang perlu di diskusikan di papan tulis, seperti cara gerak, ukuran, warna, dan lain-lain</li> <li>5. Sepakati waktu kegiatan berdiskusi dan pandu peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.(8 menit)</li> <li>6. Setelah kegiatan diskusi,bimbing peserta didik untuk dapat menyimpulkan mengenai ragam hewan dengan memberikan pertanyaan sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hewan apa saja yang kalian temukan?</li> <li>- Bagaimana gerak hewan yang kalian temukan?</li> <li>- Besar atau kecil kah hewan hewan yang ditemukan?</li> <li>- Sebutkan warna dari hewan yang telah kalian temukan?</li> </ul> </li> </ol>	

	<p>7. Elaborasikan jawaban peserta didik dengan pemaparan bahwa ragam hewan itu berbeda-beda, sesuai dengan kebutuhannya masing-masing</p> <p>8. Berikan penjelasan terkait ragam-ragam hewan yang ada dengan menggunakan teks dan gambar</p>	
<p>Penutup</p>	<p>1. Apresiasi : Setelah peserta didik melakukan observasi dan diskusi terkait ragam hewan, guru mengapresiasi partisipasi dan kerja keras mereka dengan memberikan pujian atas keaktifan peserta didik</p> <p>2. Evaluasi : guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan observasi dan diskusi. Dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik, seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa hal menarik yang kalian temukan selama observasi berlangsung?</li> <li>- Apa yang dapat kalian pelajari dari diskusi hari ini?</li> <li>- Bagaimana perasaan kalian setelah melakukan observasi dan diskusi dalam menemukan hewan di sekitar sekolah?</li> </ul> <p>3. Konsolidasi : Guru mengonsolidasi pemahaman peserta didik dengan merangkum dan memberikan penguatan dengan menekankan beberapa poin yang muncul saat</p>	

	<p>diskusi dan mengaitkannya dengan tujuan pengamatan ragam hewan yang baru saja dilakukan.</p> <p>4. Penutup (Doa dan Salam) : Guru mengajak peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaan mereka masing-masing. Lalu guru dapat memberikan salam penutup sebagai tanda berakhirnya kegiatan belajar.</p>	
--	---	--

#### I. Asesmen

- Jenis Asesmen
  - a. Sikap : observasi
  - b. Performa/Keterampilan : observasi
  - c. Pengetahuan : tes tertulis
- Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Non Tes	Lembar penilaian guru	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

#### b. Penilaian Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Non Tes	Lembar penilaian guru	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran

### c. Penilaian Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tes	Soal Objektif	Saat pembelajaran berlangsung atau setelah usai pembelajaran	Penilaian untuk pembelajaran

### J. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

#### 1. Kegiatan Remedial :

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru akan melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

#### 2. Kegiatan Pengayaan :

Peserta didik yang daya serapnya dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

### K. Refleksi Guru dan Peserta Didik

#### 1. Refleksi Guru

- a. Apakah setiap hewan berbeda antara satu dengan yang lainnya? Hewan yang satu dan lainnya memiliki perbedaan.
- b. Adakah perbedaan antara hewan-hewan yang kamu lihat? Jawab. Perbedaan tersebut meliputi bentuk tubuh, ukuran tubuh, anggota tubuh, ukuran tubuh, cara bertahan hidup (cara mendapatkan makanan, cara makan, cara membela diri), tempat tinggal/tempat hidup, cara bergerak
- c. Mengapa hewan-hewan tersebut memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda-beda? Karena setiap hewan memiliki cara hidup dan tempat hidup yang berbeda-beda.

## 2 Refleksi Peserta Didik

Berilah tandacentangsesuai denganpengalaman kalian!

Pengalaman	Sudah Bisa	Masih Perlu Belajar
Memahami bahwa setiap hewan berbeda antar satu dengan yang lainnya		
Bisa menjelaskan perbedaan antara hewan-hewan yang dilihat		
Memahami hewan- hewan tersebut memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda-beda.		

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Pajah, S.Pd. SD  
NIP : 19681010319922005

Wali Kelas



Nila Kusuma Purba, S.Pd  
NIP. 19830630 20221 2009

Peneliti



Sri Ramayani

## Lampiran 2 Data Nilai Harian Siswa Kelas III

Nama Sekolah :UPT SD 04

Tanjung Kubah

Mata Pelajaran: IPAS

Kelas : III

No	NamaSiswa	KKM	Nilai Semester Ganjil	Keterangan
1	Anggi Rahayu	75	85	Tuntas
2	Adrian	75	60	Tidak Tuntas
3	Arya	75	80	Tuntas
4	Aska	75	80	Tuntas
5	Angelina Aprilia	75	85	Tuntas
6	Aqila	75	90	Tuntas
7	Aqilla Putri Natasya	75	75	Tuntas
8	Arga Alfaro	75	50	Tidak Tuntas
9	Arjuna Abdi Ansyah	75	50	Tidak Tuntas
10	Arkhan Syah Nst	75	80	Tuntas
11	Aulia Putri	75	85	Tuntas
12	Azka Khairul Ikhwan	75	50	Tidak Tuntas
13	Azur asyahfitrii	75	50	Tidak Tuntas
14	Azzuhri Gio Agustami	75	85	Tuntas
15	Cinta Naura	75	45	Tidak Tuntas
16	Mhd.Syahwal Akbar	75	75	Tuntas
17	Muhammad Chairul	75	60	Tidak Tuntas
18	Muhammad Fatih	75	50	Tidak Tuntas
19	Muhammad Zikri	75	50	Tidak Tuntas
20	Naziva syapitri	75	55	Tidak Tuntas
21	Nindita Keisya Zahra	75	55	Tidak Tuntas
22	Olyvia Saragih	75	60	Tidak Tuntas
23	Panisa Enjel	75	80	Tuntas
24	Raffi AlZahra	75	85	Tuntas
25	Reza Ardiansyah	75	55	Tidak Tuntas
26	Sarifah Zahra	75	50	Tidak Tuntas
27	Syinta Hasna Arisha	75	55	Tidak Tuntas
28	SyvaA Nurrin	75	60	Tidak Tuntas

Wali Kelas III



Nila Kusuma Purba, S.Pd.

NIP. 19830630 20221 2009

## BUKTI LEMBAR OBSERVASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama lengkap : Paijah, S. Pd. Sd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Nama Lembaga/Instansi : UPT SD Negeri 04 Tanjung Kubah  
Alamat instansi : Jl.Syarifuddin Dusun Iii Tanjung Kubah,Kec Air Putih,Kab.Batu Bara,Prov.Sumatera Utara

Membenarkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Sri Ramayani  
Npm : 2002090280  
Prodi : PGSD

Telah melakukan observasi ( pengamatan) awal dalam rangka perencanaan penelitian / skripsi

Tugas akhir yang dilakukan pada :

Hati, Tanggal : 11 Agustus 2025

Pihak yang di temui : Seluruh warga UPT Sd Negeri 04 Tanjung Kubah

Dengan hasil sebagai berikut :

a. Masalah yang di temui : 1. kemampuan memahami materi, siswa masih rendah  
2.penggunaan media pembelajaran masih dominan

menggunakan buku

b. Bukti adanya masalah : 1. Masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran,  
rata rata nilai siswa kelas III dalam menjawab soal uraian  
masih rendah

c. Penyebab adanya masalah : 1. Kurang di terapkan penggunaan media yang berbasis  
audio visual

d. Dampak masalah tersebut : 1. Gaya belajar siswa yang berbeda-beda, dan pemahaman  
siswa terhadap materi masih kurang

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Paijah, S. Pd. Sd  
NIP : 196810111992032005.

Indrapura,  
Guru Kelas



Niia Kusuma Purba, S. Pd  
NIP. 19830630202212009

**Lampiran 4 Data Mentah Pre-Test Siswa Kelas III**

Nama Siswa	Butir Soal					Bobot Nilai Konversi 100
	1	2	3	4	5	
AAG	20	20	20	0	10	70
AC	20	0	20	10	15	65
ANR	10	20	20	20	0	70
AAE	20	20	20	10	0	70
AR	20	20	20	0	10	70
ADA	20	20	15	15	0	70
APN	5	20	20	15	10	70
AA	10	5	20	10	5	50
AAA	10	20	5	5	10	50
ASN	10	20	10	10	10	60
AP	10	0	20	10	20	60
AKI	0	5	15	20	10	50
AS	5	15	20	0	10	50
AGA	20	0	20	0	15	55
CN	0	5	15	20	10	50
MSA	0	15	20	0	10	45
MC	20	10	10	15	0	55
MF	20	10	10	10	0	45
MZ	20	20	10	0	10	60
NS	10	20	10	0	10	50
NKZ	20	20	0	0	15	55
OS	20	20	10	5	10	65
PE	10	20	10	20	10	70
RAZ	20	20	15	0	15	70
RAZ	20	10	15	15	0	60
SZ	20	0	20	0	20	60
SHA	20	10	15	15	0	60
SAN	20	10	15	15	10	70
<b>Rata-rata</b>						<b>59,82</b>

### **Lampiran 5 Lembar Hasil Wawancara**

1. Apakah kesulitan yang ibu rasakan selama mengajar dikelas? Terkhusus pada mata pelajaran IPAS kelas III?

Jawab: Selama mengajar mata pelajaran IPAS mungkin ada beberapa hal yang menjadi hambatan dimana terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, kemudian merasa bosan dengan pembelajaran yang diajarkan guru.

2. Bagaimana cara ibu mengatasi kesulitan yang ibu rasakan selama mengajar di kelas III? Terkhusus pada mata pelajaran IPAS?

Jawab: Cara mengatasinya dengan memberikan pelajaran tambahan, lalu menyuruh siswa untuk bertanya kalau tidak mengerti. Kemudian bekerja sama dengan orangtua siswa untuk mengawasi dan mengajarkan siswa saat dirumah.

3. Media apa saja yang selama ini ibu terapkan dalam pembelajaran IPAS?

Jawab: Selama ini saya menggunakan media buku paket dalam pembelajaran dengan model konvensional

4. Sebelumnya, apakah ibu pernah menggunakan media animasi belum dalam pembelajaran?

Jawab: Sebelumnya, belum pernah.

5. Untuk penelitian saya saat ini bu, saya akan menggunakan Media video animasi dimana video tersebut akan saya paparkan kepada siswa kelas III terkhusus mata pelajaran IPAS semoga akan ada peningkatan terhadap kemampuan memahami materi IPAS pada siswa kelas III

Jawab: Ya boleh, mungkin dengan adanya media animasi tersebut dalam pembelajaran berlangsung ini akan berdampak baik terhadap kemampuan memahami materi siswa kelas III.

---

## Lampiran 6 Instrumen Penelitian (Tes)

### LEMBAR SOAL

Nama Sekolah : UPT SD 04 Tanjung Kubah

Mata pelajaran : IPAS

Pokok bahasan : Ada hewan apa saja di sekitarmu

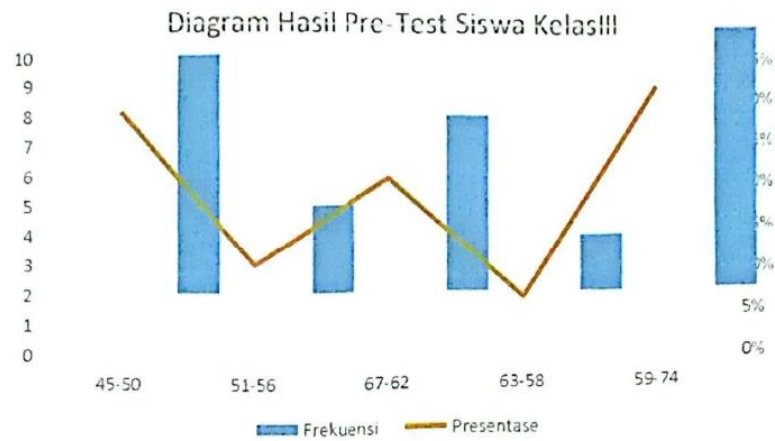
Kelas : III

Perintah Soal:

- Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
  - Tulis nama, dan kelas pada lembar jawaban.
  - Bacalah soal dengan teliti.
  - Tulis jawaban dengan jelas.
  - Selamat mengerjakan
- 3 Sebutkan contoh hewan yang dapat tinggal di wilayah gurun yg panas, dan bagaimana cara mereka bertahan hidup!
  - 4 Berdsarakan tempat hidupnya di air, habitat ikan dibedakan menjadi 3, sebutkan 3 jenis habitat tersebut!
  - 5 Apa yg di maksud dengan hewan peliharaan? dan berikan 1 contohnya!
  - 6 Katak merupakan jenis hewan yang dapat hidup di ..... dan .....
  - 7 Berikan 2 contoh hewan yang hidup di dalam tanah!
  - 8 Sebutkan minimal 4 contoh hewan yang dapat terbang
  - 9 Sebutkan 3 contoh hewan yang dapat hidup di air
  - 10 Mengapa kuku kucing runcing dan melengkung?
  - 11 Sebutkan 3 contoh hewan pemakan daging , tumbuhan, dan omnivore
  - 12 Sebutkan hewan yang berkembang biak dengan bertelur

**Lampiran 1.6 Data Kelompok dan Grafik Pre-Test Siswa Kelas III**

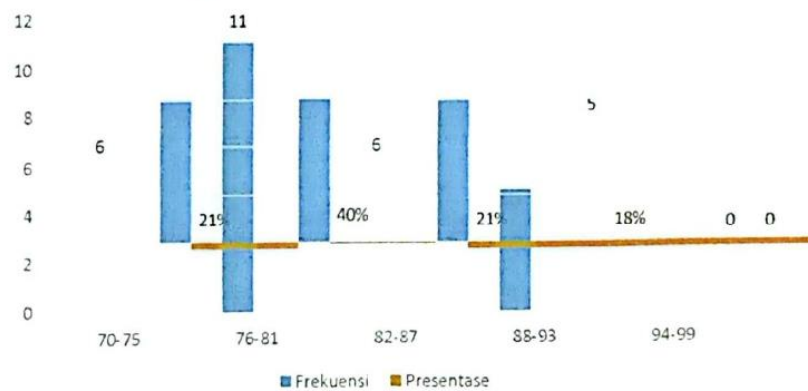
No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	45-50	8	29%
2	51-56	3	11%
3	67-62	6	21%
4	63-58	2	7%
5	59-74	9	32%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>NilaiRata-rata</b>		<b>59,8</b>	
<b>NilaiMinimum</b>		<b>45</b>	
<b>NilaiMaksimum</b>		<b>70</b>	



**Lampiran 1.7 Data Kelompok dan Grafik Post-Test Siswa Kelas III**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	70-75	6	21%
2	76-81	11	40%
3	82-87	6	21%
4	88-93	5	18%
5	94-99	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>
<b>NilaiRata-rata</b>		<b>81,2</b>	
<b>NilaiMinimum</b>		<b>70</b>	
<b>NilaiMaksimum</b>		<b>90</b>	

Diagram Hasil Post-Test Siswa Kelas III



## Lampiran 1,9 Uji Reliabilitas Instrumen

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	NoItems
.789	5

## Topik A: Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu?

### Pertanyaan Esensial

1. Bagaimana ciri-ciri hewan di sekitar kita?
2. Apa perbedaan antara hewan yang satu dengan hewan lainnya?



Kucing yang dipegang oleh Ian adalah salah satu contoh hewan peliharaan yang banyak kita temui. Hewan peliharaan adalah hewan yang sengaja dipelihara oleh manusia diberi makan, diberi minum, diberikan tempat tinggal, dibersihkan, dan dirawat. Selain kucing ada juga hewan-hewan peliharaan lainnya seperti yang terlihat pada gambar. Bisakah kalian menyebutkan ada hewan apa saja pada gambar tersebut?



- a. Apa nama hewan tersebut?
  - b. Bagaimana ukuran tubuhnya? Besar atau kecil?
  - c. Di mana kalian menemukannya?
  - d. Menurut kalian apa makanan dari hewan tersebut?
  - e. Bagaimana cara hewan tersebut bergerak?
7. Kalian dapat menyalin semua tugas ini pada buku tugas kalian agar lebih rapi.
  8. Jika sudah selesai, lakukan diskusi bersama teman sebangku kalian.



#### Lakukan Bersama

#### Ada Hewan Apa Saja di Sekitarku?

Setelah melakukan aktivitas mencari binatang, coba kalian ceritakan kepada teman kalian mengenai hal berikut.

1. Ceritakan hewan-hewan yang sudah kalian temukan.
2. Ceritakan seperti apa hewan-hewan yang kalian temui mulai dari bentuk, warna, ukuran, dan cara hewan tersebut bergerak.
3. Ceritakan juga di mana kalian menemukan hewan itu. Apakah di lapangan sekolah, di selokan, di kantin, di rerumputan, di pohon, atau di tempat lainnya.
4. Setelah teman kalian bercerita, coba ajukan pertanyaan tentang hewan yang teman kalian lihat. Cari tahu pula, apakah hewan yang teman kalian lihat termasuk hewan peliharaan atau bukan.



Lampiran Dokumen Penelitian (Pre-Test)



Lampiran Dokumen penelitian ( Post Test)



Lampiran dokumen wawancara awal





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K - 1

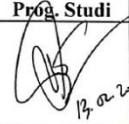

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Kredit Kumulatif : 114 SKS

IPK= 3.54

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kuba	17/2/2025 
	Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV UPT SD 04 Tanjung Kuba	
	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran TTS di Sekolah Dasar	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Februari 2025  
Hormat Pemohon



Sri Ramayani

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kuba**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Februari 2025  
Hormat Pemohon,

**Sri Ramayani**

**Keterangan**

Dibuat rangkap 3 :  
- Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 471/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Sri Rahmadani**  
N P M : 2102090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kuba**

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **17 Februari 2026**

Medan, 18 Sya'ban 1446 H  
17 Februari 2024 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :  
1. Fakultas (Dekan)  
2. Ketua Program Studi  
3. Dosen Pembimbing  
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ  
**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas 111 UPT Sd 04 Tanjung Kubah

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
3/mar.2025	Revisi latar belakang	
10/mar.2025	Revisi bab 2 pada indikator	
12/mar.2025	Perbaikan sampel penelitian	
14/mar.2025	Perbaikan indikator sesuai dengan referensi	
15/mar.2025	Perbaikan bab III pada metode	
16/mar.2025	Perbaikan modul ajar	
17/mar.2025	Perbaikan soal / instrumen & ACC	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2025  
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21 Maret 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Mengikuti saran pembahas.
2.	

Medan, Juli 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembimbing

  
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

  
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21 Maret 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan melengkapi nama sd.
2.	Perbaikan modul
3.	melampirkan soal

Medan, Juli 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Rembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umtsu.ac.id> E-mail: [fkip@umtsu.ac.id](mailto:fkip@umtsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah

Pada hari Jum'at, Tanggal 21 Maret 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

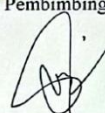
Medan, Juli 2025

Disetujui oleh :


Dosen Pembahas,

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
Suci Pervita Sari, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

  
Suci Pervita Sari, S.Pd, M.Pd.



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Bila menjabat surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

## UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan)

Nomor : 1684/II.3-AU/UMSU-02/F/2025  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 04 Shafar 1447 H  
29 Juli 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah UPT SD 04 Tanjung Kubah  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Sri Ramayani  
N P M : 2102090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



**\*\*Penting!!\*\***





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Canva  
Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT  
SD 04 Tanjung Kubah

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juli 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Sri Ramayani



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memhami Belajar Siswa Kelas 111 UPT Sd 04 Tanjung Kubah

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Maret 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkipumsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 21, Bulan Maret, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2025

Ketua,

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | *Ternersay*  
**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**



### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21, bulan Maret, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa Kelas III UPT SD 04 Tanjung Kubah

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

#### Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Dosen Pembahas,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



PEMERINTAH KABUPATEN BATU BARA  
DINAS PENDIDIKAN  
UPT. SD NEGERI 04 TANJUNG KUBAH  
JL SYARIFUDDIN NO 302 KECAMATAN AIR PUTIH KODE POS (21256 )  
NSS 101070613009 NPSN 10204701

**SURAT KETERANGAN**

Nomor 422/15/SD-04/TK/2025

Perihal **BALASAN PERMOHONAN IZIN RISET**

Dengan Hormat,

Menanggapi surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara program studi Pendidikan sekolah dasar Nomor 1684/11 3-AU/UMSU-02/F/2025 pada tanggal 29 juli 2025 maka kepada UPT SD 04 Tanjung Kubah dengan ini menerangkan mahasiswa di bawah ini

Nama Sri Ramayani

Npm 2002090280

Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar

Judul **Pengaruh Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Cnava Terhadap Kemampuan Memahami Belajar Siswa KelasIII UPT SD 04 Tanjung Kubah**

Dengan ini kami menyetujui permohonan riset yang akan dilaksanakan saudara/i di UPT SD 04 Tanjung Kubah  
Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya

Tanjung Kubah, 30 juli 2025

Kepala Sekolah,



Paijah, S.Pd.SD

NIP 196810110319922005

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### Data Pribadi

Nama : Sri Ramayani  
NPM : 2002090280  
Tempat /Tgl Lahir : Tanah Tinggi, 04-11-2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Tanah Tinggi, dsn IX kec.Air putih Kab. Batu bara  
Anak Ke : 2 dari 3bersaudara  
Email : [ramayanisri92@gmail.com](mailto:ramayanisri92@gmail.com)  
No. Hp : 081333207379

### Nama Orang Tua

Ayah : Nurdin  
Ibu : Pajjah S. Pd  
Alamat : Tanah Tinggi

### Pendidikan Formal

SD : Negeri 018455 Tanah Tinggi  
SMP : Negeri 3 Air Putih  
SMA : Negeri 1 Air Putih  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Program  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar