

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA DAN
PRAKARYA SISWA KELAS IV SDN 1
WAY DADI BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :
RAYUNDA
NPM. 1811100188

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA DAN
PRAKARYA SISWA KELAS IV SDN 1
WAY DADI BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**RAYUNDA
NPM. 1811100188**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Drs. Sa'idy, M. Ag

Pembimbing II : Anton Trihasnanto, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar mata pelajaran seni budaya dan prakarya siswa SDN 1 Way Dadi, Bandar Lampung. Dimana dari hasil pra penelitian diketahui sebanyak 63.54% siswa yang masih memperoleh nilai dibawah rata-rata atau dibawah KKM 75. Permasalahan tersebut disebabkan kurangnya media dan sumber belajar yang mendukung terlaksananya proses belajar dengan baik, selain itu sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran yang masih kurang. Hal-hal tersebutlah yang membuat hasil belajar seni budaya dan prakarya siswa menjadi rendah. Dalam mengatasi permasalahan ini peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Way Dadi, bandar Lampung.

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *Quasy Eksperimental*, dimana penelitian ini mempunyai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian *Quasy Eksperimen* adalah penelitian dengan pembentukan dua kelompok pembandingan dengan menggunakan rancangan sample *Simple Random Sampling* atau sampling kelompok yaitu pengambilan sampel secara acak terhadap kelas atau kelompok.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol, maka didapatkan hasil Sig sebesar 0,000 untuk hasil belajar kognitif siswa, dan Sig. sebesar 0.001 untuk hasil belajar psikomotorik siswa, dimana keduanya kurang dari atau $< \alpha = 0,05$ yang berarti H_0 ditolak, dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbasis canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Way Dadi, Bandar Lampung,

Kata Kunci: *Media Video Animasi* , *hasil belajar*, *Seni Budaya dan Prakarya*.

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes in arts, culture and crafts subjects for students at SDN 1 Way Dadi, Bandar Lampung. Where from the pre-research results it is known that 63,54% of students still got scores below the average or below 75. This problem is caused by a lack of media and learning resources that support the implementation of the learning process well, in addition to the lack of facilities and infrastructure to support the learning process. This is what makes students' learning outcomes for arts and culture and crafts low. In overcoming this problem, researchers used Canva-based animated video learning media. The aim of this research is to determine the effect of using Canva-based animated video media on the learning outcomes of class IV students at SDN 1 Way Dadi, Bandar Lampung.

This research method uses quantitative methods. The type of research used is the Quasy Experimental method, where this research has a control group and an experimental group. Quasy Experimental Research is research by forming two comparison groups using a Simple Random Sampling sample design or group sampling, namely random sampling of classes or groups.

Based on the results of data analysis obtained from the results of hypothesis testing that was carried out in the experimental and control classes, a Sig result of 0.000 was obtained for students' cognitive learning outcomes, and Sig. of 0.001 for students' psychomotor learning outcomes, where both are less than or $< \alpha = 0.05$, which means H_0 is rejected, and H_1 is accepted, which means there is an influence of the use of Canva-based animated video media on the learning outcomes of class IV students at SDN 1 Way Dadi, Bandar Lampung ,

Keywords: Animation Video Media, learning outcomes, Arts and Culture and Crafts.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rayunda
NPM : 1811100188
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung”** adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan hasil duplikasi ataupun salinan dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat.

Bandar Lampung, 13 Februari 2024

Penulis,



Rayunda

NPM. 1811100188



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA DAN PRAKARYA SISWA KELAS IV SDN 1 WAY DADI BANDAR LAMPUNG**

Nama : **Rayunda**
NPM : **1811100188**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Telah dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Sa'idy, M. Ag
NIP. 196603101994031007


Anton Trihasnanto, M.Pd
NIP.

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA DAN PRAKARYA SISWA KELAS IV SDN 1 WAY DADI BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh: **Rayunda, NPM: 1811100188, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah pada hari/tanggal: **Rabu, 29 Mei 2024 pukul 08.00-10.00 WIB**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr. Chairul Amriyah, M.Pd** (.....)

Sekretaris : **Hasan Sastra Negara, M.Pd** (.....)

Penguji Utama : **Ida Fiteriani, M. Pd** (.....)

Penguji Pendamping I : **Drs. Sa'idy, M.Ag** (.....)

Penguji Pendamping II : **Anton Trihasnanto, M.Pd** (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



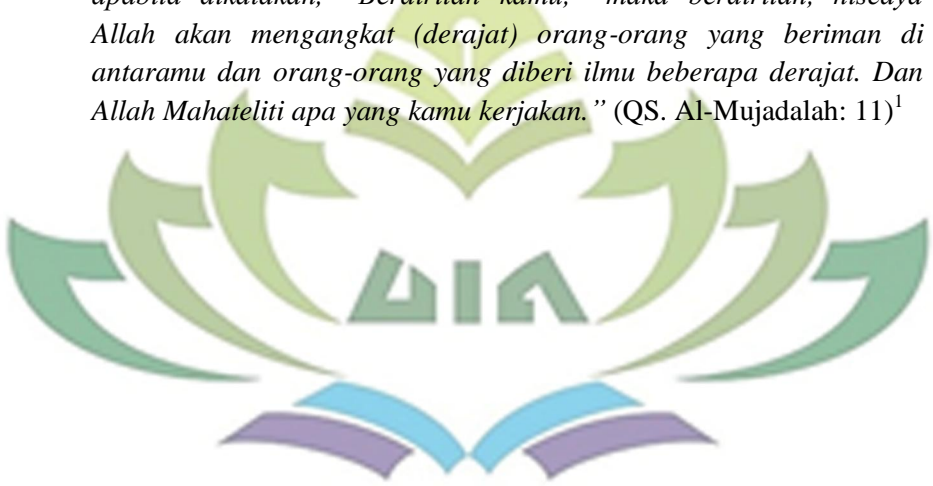
Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281938032002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah: 11)¹



¹ Al-Qur'an Nulkarim, Al-Hamid (*terjemahan perkata transliterasi latin*) (PT. Dinamika Cahaya Pustaka), 543.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dan terima kasih yang tak terhingga serta rasa syukur tercurahkan kepada Allah SWT sang Maha Pemurah, sang Maha Segala-Nya yang telah memberikan nikmat sehat jasmani dan rohani, nikmat iman dan Islam, dan karena ridho-Nya yang telah almemudahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Alhamdulillah pada akhirnya tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segenap cinta, dan ketulusan hati serta ucapan beribu-ribu terima kasih penulisan skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Almarhum ayahanda saya tercinta Tubagus Syamsuri selaku orang tua saya yang sudah meninggal ketika saya masih menempuh pendidikan SMP kelas 8. terimakasih bapak telah menjadi sosok bapak yang sangat luar biasa untuk anak-anaknya selama masa hidup bapak. Semoga bapak bangga dengan perjuangan anak-anaknya.
2. Untuk ibuku tersayang, ibu Lili Emilia yang tidak pernah lelah menasehati mendukung, mendoakan dan selalu menjadi support system terbaik bagi anak-anaknya, yang selalu sabar dan kuat untuk berjuang sampai anak-anaknya berhasil.
3. Untuk kedua kakak laki-laki ku, Arif Arinda dan Abdi Fallah serta keluarga besar yang selalu mensupport, dan mendo'akan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada diriku sendiri , terimakasih karena sudah bertahan hingga dititik sekarang, terimakasih sudah banyak berjuang, terimakasih untuk tetap percaya bahwa apapun rintangan yang menghadang akan ada hal indah didepan nya dan terimakasih untuk tidak menyerah, aku bangga pada diriku sendiri.
5. Teman-teman terbaik PGMI E UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 yang telah bersama-sama berjuang dalam menggapai cita-cita, saling membantu, mensupport, dan mendo'akan untuk keberhasilan dan terselesaikan skripsi ini.
6. Para dosen PGMI yang telah membimbing, mendidik dengan baik hingga tersampaikan ilmu yang diberikan, dan dengan

kesabaran serta ketulusannya peneliti dapat selesai dalam menyusun skripsi ini.

7. Almamater kampus tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Rayunda atau biasa dipanggil Yunda, dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 17 November 1999. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan Bapak (Alm) Tubagus Syamsuri dan Ibu Lili Emilia. Peneliti memiliki dua kakak laki-laki yaitu Arif Arinda dan Abdi Fallah. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh oleh peneliti dimulai dari sekolah dasar di SD Negeri 2 Sawah Lama Bandar Lampung (2006-2012), dilanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMP Utama 3 Bandar Lampung (2013-2015), kemudian melanjutkan ke sekolah menengah atas di SMA Negeri 10 Bandar Lampung (2016- 2018).

Pada tahun 2018, peneliti melanjutkan studi yang lebih tinggi di salah satu perguruan tinggi negeri di Lampung yaitu UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dengan konsentrasi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Peneliti mengikuti kursus Pembina pramuka mahir tingkat dasar (KMD) selama 6 hari di Rajabasa Bandar Lampung dan telah menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Jagabaya II Bandar Lampung selama 40 hari, kemudian dilanjutkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 1 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan petunjuk, sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung”** dapat diselesaikan. Sholawat serta salam disampaikan kepada nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan pengikut-pengikutnya yang setia. Namun sangat penulis sadari, bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak luput dari bantuan, dukungan dan kepedulian dari semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta (Alm) Ayahanda Tubagus Syamsuri dan Ibunda Lili Emilia yang telah membesarkan, mendidik, menyayangi dan berjuang demi masa depan anaknya sampai berhasil menyelesaikan Studi S1nya.
2. Bapak Prof. Wan Jamaluddin PhD selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd dan bapak Deri Firmsansyah, M.Pd selaku Ketua program studi dan Sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak Drs. Sa'idy, M. Ag selaku dosen pembimbing I yang telah sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dengan tulus dan penuh kesabaran dari awal sampai akhir dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Anton Tri Hasnanto, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dengan tulus dan penuh kesabaran dari awal sampai akhir dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Bapak/Ibu Dosen Staf Pengajar Prodi PGMI atas informasi, bantuan, binaan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan di PGMI.
8. Guru dan Siswa kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuanganku seluruh Anggota Kelas E Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2018. Semoga selalu terjaga tali silaturahmi antara kita dalam Ukhuwah Islamiyah.
10. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi Maulida Utami, Dwi Meta Aditiya, Nur Indah, Sovi Amalia, Sofia Berta, Vira Aprilia dan masih banyak lagi, yang selalu memberikan dorongan, saling membantu dan memotivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini
11. Kepada Yogi Dwi Tama yang selalu ada selama proses pengerjaan skripsi ini yang selalu menyemangati, banyak membantu dan selalu memberikan supportnya dan semua yang terbaik bagi penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan semestinya.
12. Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga penelitian ini bisa bermanfaat dan memberikan keluasan ilmu bagi semua pihak yang telah membantu dan bagi pembacanya. Terimakasih banyak untuk segala bentuk do'a dan dukungan yang kalian berikan, semoga Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang membalas kebaikan kalian.

Bandar Lampung, 13 Februari 2024



Rayunda

NPM. 1811100188

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERSETUJUAN	v
SURAT PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah.....	12
D. Batasan Masalah	12
E. Rumusan Masalah.....	12
F. Tujuan Penelitian	12
G. Manfaat Penelitian	13
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	13
I. Sistematika Penulisan	18

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	19
1. Media Video Animasi	19
2. Video Pembelajaran	26
3. Animasi	29
4. Canva.....	35
5. Hasil Belajar	37
6. Mata Pelajaran SBdP	43
B. Kerangka Berfikir	46

C. Hipotesis	48
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Dan Tempat Penelitian	49
B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	49
C. Populasi,Sampel Dan Teknik Penelitian	51
1. Populasi	51
2. Sampel.....	51
3. Teknik Sampling	52
D. Devinisi Oprasional Variable.....	52
E. Teknik Pengumpulan Data	53
F. Instrument Pebelitian	53
G. Uji Instrument Penelitian	57
1. Uji Validitas.....	57
2. Uji Reabilitas	58
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	59
4. Uji Daya Beda.....	60
H. Teknik Analisis Data	61
a. Uji Normalitas	61
b. Uji Homogenitas.....	61
c. Uji Hipotesis.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analis.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	83
B. Rekomendasi.....	83
DAFTAR RUJUKAN.....	85
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Pra-Penelitian.....	93
Lampiran 2 Surat Balasan Pra-Penelitian	94
Lampiran 3 Surat Permohonan Penelitian	95
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian.....	96
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi.....	97
Lampiran 6 Lembar Pengesahan Proposal.....	98
Lampiran 7 Soal Post Test Kognitif Siswa	99
Lampiran 8 Kunci Jawaban Post Test	107
Lampiran 9 Data Siswa Kelas Eksperimen (IVB)	108
Lampiran 10 Data Siswa Kelas Kontrol (IVC).....	109
Lampiran 11 Data Siswa Kelas Uji Coba	110
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal.....	112
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Instrumen Unjuk Kerja	126
Lampiran 14 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal	127
Lampiran 15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Unjuk kerja	129
Lampiran 16 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Soal	130
Lampiran 17 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Soal	139
Lampiran 18 Hasil Tes Kognitif Kelas Eksperimen	141
Lampiran 19 Hasil Tes Kognitif Kelas Kontrol.....	143
Lampiran 20 Hasil Tes Psikomotorik Kelas Eksperimen	145
Lampiran 21 Hasil Tes Psikomotorik Kelas Kontrol	147
Lampiran 22 Silabus.....	149
Lampiran 23 RPP Kelas Eksperimen	160
Lampiran 24 RPP Kelas Kontrol	169
Lampiran 25 Dokumentasi	178

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian SBdP Kelas IV SDN 1	7
Tabel 2.1 Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif	40
Tabel 3.1 Desain Penelitian Quasi Experimental Design	50
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi	51
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian	54
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen	54
Tabel 3.5 Konversi Nilai	55
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tes Unjuk Kerja Membuat Kolase	56
Tabel 3.7 Kategori Penilaian	57
Tabel 3.8 Klasifikasi Uji Reliabilitas	59
Tabel 3.9 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	60
Tabel 3.10 Klasifikasi Uji Daya Beda	61
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	64
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	66
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal	67
Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Soal	67
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Unjuk Kerja	70
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Unjuk Kerja	71
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kognitif	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Kognitif	73
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis Data Hasil Belajar Kognitif	74
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar sikomotorik	75
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar omotorik	75
Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis Data Hasil Belajar Psikomotorik	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Stop Motion.....	34
Gambar 2.2 Animasi Tradisional.....	34
Gambar 2.3 Animasi 3 Dimensi	35
Bagan 2.1 Kerangka Berfikir.....	47



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum peneliti menyusun skripsi secara sistematis, peneliti harus menentukan judul untuk menghindari kesalahan pemahaman. Judul merupakan hal yang sangat penting dari suatu karya ilmiah, karena judul akan memberikan gambaran tentang keseluruhan isi skripsi. Judul skripsi yang peneliti buat adalah “Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar SBdP Materi Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung”. Berikut penjelasan beberapa istilah yang terkandung di dalam yaitu:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu baik orang maupun benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perubahan seseorang sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang, serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya.²
2. Media Video animasi adalah jenis media yang dianggap mampu memberikan peningkatan pemahaman dan aktivitas belajar siswa, media video animasi ini menggabungkan dua media sekaligus (visual dan audio) berbentuk tulisan, suara, serta tabulasi pada sebuah gerakan, animasi juga dapat di artikan dengan menghidupkan gambar sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya) maka penyampaian materi ajar terasa lebih mudah, pembelajaran disampaikan lebih konstruktif sehingga dapat memperkuat ingatan siswa serta meningkatkan hasil belajar yang baik.³

² Anang Sugeng Cahyono, “PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA,” t.t., 140–57.

³ Ratu Yustika Rini dkk., “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP SKILLS ABAD 21 PADA ANAK USIA DINI,” *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)* 2, no. 1 (31 Oktober 2022): 240, <https://doi.org/10.46306/ncabet.v2i1.84>.

3. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva dan berbagai jenis presentasi yang tersedia di canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, dan teknologi.⁴
4. Hasil belajar (*learning outcomes*) adalah kemampuan yang diperoleh siswa selama melakukan kegiatan belajar. Kemampuan yang diperoleh itu menyangkut pengetahuan, pengertian, dan pekerjaan yang dapat dilakukan oleh siswa. Dalam konteks pendidikan formal dinyatakan bahwa hasil belajar adalah pernyataan yang mendeskripsikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah menempuh pelajaran tertentu.⁵
5. SBdP atau yang disebut Seni Budaya dan Prakarya adalah mata pelajaran yang memuat pembelajaran seni musik, seni tari dan seni rupa.⁶
6. Seni rupa adalah cabang seni yang menggunakan segala sesuatu yang berwujud nyata sehingga dapat dilihat dan memiliki unsur titik, garis, bentuk/bangun warna, tekstur, isi, ruang, dan cahaya.⁷

B. Latar Belakang

Globalisasi merupakan proses dimana terjadinya perubahan tatanan masyarakat secara mendunia serta tidak adanya mengenal batas waktu. Arus globalisasi memberikan banyak

⁴ Ari Nurul Alfian dkk., "Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ* 5, no. 1 (2022): 77.

⁵ Pudyo Susanto, *Belajar Tuntas: Filosofi, Konsep, dan Implementasi* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), 56.

⁶ Duheriani Duheriani, Treney Hera, dan Rury Rizhardi, "Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran SBdP Di SD Negeri 23 Palembang," *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2022): 193.

⁷ Robert Budi Laksana dan Suci Wulandari, "Efektifitas Pembelajaran Seni Rupa Membuat Karya Kolase Menggunakan Kertas Origami Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Payaraman," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 2143.

sekali perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan, dan hal tersebut pun turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya. Globalisasi yang saat ini terjadi di seluruh dunia tidak dapat dipisahkan dengan betapa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai faktor pendukung utama. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi tersebut erat kaitannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, bahkan dapat dikatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan tersebut juga harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Sebagai generasi digital, gaya belajar peserta didik harus berubah baik dari segi cara mengajar sekaligus penyiapan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran.⁸

Dalam suatu pembelajaran terdapat proses komunikasi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Guru bertugas menyampaikan pesan kepada peserta didik. Agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik, maka diperlukan sebuah sarana penyampai pesan yang disebut media. Media pembelajaran berbentuk fisik ataupun teknis yang bisa digunakan guru pada proses pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik agar tujuannya tercapai. Media ialah segala sesuatu yang dipakai untuk penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.⁹ Dari pendapat di atas kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipakai guru untuk

⁸ Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2 Februari 2022): 103, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

⁹ Pangestika Endah Pramesty, Tri Wahyuni Chasanatun, dan M Soeprijadi Djoko Laksana, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD," t.t., 824–25.

menyampaikan materi kepada peserta didik guna memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai. Selain menyesuaikan dengan materi ajar, penggunaan media juga perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik dan sarana prasarana yang digunakan di sekolah tersebut.¹⁰

Menciptakan sebuah Pendidikan yang bermutu berasal dari sekolah yang memiliki kualitas yang baik juga sehingga nantinya terwujud kualitas dan hasil belajar yang baik, oleh karena itu sekolah menjadi hal utama bagi Pendidikan yang maju dan bermutu. Melakukan upaya-upaya yang berkompeten dan memiliki visi misi yang baik serta pembelajaran-pembelajaran yang berkualitas sehingga hasil belajar dapat meningkat dengan pesat dan kualitas pembelajaran akan lebih baik, maka dengan hal ini dapat dilihat bahwa sekolah memiliki peranan yang sangat berpengaruh bagi kualitas Pendidikan serta pembelajaran di sekolah.¹¹

Guru adalah pendidik yang ada di Sekolah. Sebagai seorang pengajar atau sering disebut sebagai pendidik, guru dituntut untuk menyampaikan ilmunya kepada peserta didik. Menasehati dan mengarahkan peserta didik kepada perilaku yang lebih baik dari sebelumnya. Guru adalah seseorang yang memberikan fasilitas untuk proses perpindahan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik. Sebagai tenaga pendidik profesional, guru memiliki tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing,

¹⁰ Elya Fransiska Pandiangan, Eva Pasaribu, dan Mastiur Verawaty Silalahi, "Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar," t.t., 2147.

¹¹ Alifia Rachmawati dan Erwin Erwin, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (17 Juni 2022): 7638, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>.

mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.¹² Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan di dorong pencapaian tujuan yang telah dicita-citakan. Sesuai firman Allah SWT Surat An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberi kamu pendengaran, pengelihatian dan hati, agar kamu bersyukur”.¹³

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah mengajari kita apa yang sebelumnya tidak kita ketahui, yaitu sesudah Allah mengeluarkan dari perut ibu tanpa mengetahui sesuatu apapun. Allah mengkaruniakan akal kepada kita untuk memahami dan membedakan antara yang baik dan yang buruk. Allah membuka mata kita untuk melihat apa yang tidak kita lihat sebelumnya, dan memberi kita telinga untuk kita mendengar dan sebagian kita memahami perbincangan yang lain. Manusia haruslah bersyukur kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan kepada kita. Dilarang bersikap sombong karena ilmunya. Sebab, pada waktu dilahirkan manusia tidak mempunyai ilmu sedikitpun dan ilmu yang dimiliki sekarang tidak seberapa jika dibandingkan dengan ilmu yang dimiliki Allah SWT.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan manfaat media

¹² Siti Maemunawati and Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode, Dan Media Pembelajaran: Strategi KBM Di Masa Pandemi Covid-19* (Banten: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020), 7.

¹³ Usman El-Qurtuby, *Al-Quran Qordoba (Al-Quran Tajwid Alquran dan Terjemahan)* (Bandung: Cardobra, 2013).

pembelajaran yaitu menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar serta materi yang akan diajarkan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa supaya dapat menguasai tujuan pembelajaran.¹⁴

Sebagai upaya dalam memaksimalkan pembelajaran SBdP perlu didukung dengan penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai. Media video animasi dirasa sesuai dalam upaya mendukung pembelajaran. Menurut Agustiniingsih banyaknya alat indera yang digunakan dalam pembelajaran akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, semakin banyak alat indera yang dipergunakan saat memahami materi maka informasi yang didapat semakin banyak pula sehingga media video dirasa cukup efektif untuk membantu siswa memahami materi karena dalam penerapannya siswa memanfaatkan 2 indera secara bersamaan. Penerapan media video animasi di Sekolah Dasar sangat jarang dijumpai. Umumnya guru menggunakan gambar pada buku siswa sebagai media pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan media video dalam pembelajaran adalah fasilitas sekolah dan kemampuan guru. Sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang cukup untuk menayangkan video di kelas umumnya tidak akan memilih video animasi sebagai pembelajaran. Alat yang dimaksud adalah viewer dan audiooutput. Media video yang dinilai memiliki daya tarik yang luar biasa sangat disayangkan bila tidak dimanfaatkan.¹⁵

Video animasi merupakan media tayangan yang berisi gabungan beberapa media berbentuk tulisan, suara, serta tabulasi pada sebuah gerakan. Video animasi ialah media pembelajaran yang berisi sekumpulan gambar yang lengkap dengan audio dan memiliki kesan hidup serta pesan pembelajaran. Video animasi

¹⁴ Pandiangan, Pasaribu, dan Silalahi, "Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar," 4148.

¹⁵ Anisa Uroiva, Agustiniingsih, dan Kendid Mahmudi, "Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (1 Juni 2022): 186, <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i2.1712>.

masuk dalam jenis media audio-visual. Media video animasi dianggap menarik karena memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Media video animasi adalah jenis media yang dianggap mampu memberikan peningkatan pemahaman dan aktivitas belajar siswa. Dengan adanya media video animasi mampu membantu dan memudahkan guru saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran akan efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Penggunaan media video animasi secara tidak langsung dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dan memudahkannya dalam menerima penjelasan yang bersifat konkrit.¹⁶

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan secara mudah dan banyak template adalah Canva. Canva merupakan aplikasi yang bersifat online dengan laman www.canva.com. Penggunaan canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.¹⁷

Hasil belajar ialah hasil akhir dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran meliputi kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor. Benjamin S. Bloom menyebutkan 3 ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif terkait pengetahuan dan kemampuan intelektual. Ranah afektif terkait sikap, minat, dan nilai serta pengembangan pengetahuan dan perilaku penyesuaian diri. Ranah

¹⁶ Pramesty, Chasanatun, dan Laksana, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD," 825.

¹⁷ Kusumanegara, "ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR," 2022, 9–10.

psikomotor berkenaan dengan kemampuan menggiatkan dan mengkoordinasikan gerak atau keterampilan. Hasil belajar tiap peserta didik memiliki perbedaan, hal itu disebabkan oleh beberapa faktor. Ada beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmani, rohani, dan psikologi individu seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, dan bakat. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga mulai dari bagaimana cara orangtua mendidik, hubungan dengan keluarga, dan dukungan yang diberikan. Faktor sekolah meliputi hubungan dengan temannya, cara mengajar guru, dan sarana prasarana sekolah. Faktor masyarakat meliputi peran individu di masyarakat, hubungan dengan lingkungan dan kondisi lingkungan sekitar.¹⁸

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membangun kemajuan suatu negara. Maka dari itu, setiap negara berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran tidak lagi hanya terbatas pada buku, tetapi juga sudah dilengkapi dengan teknologi yang lebih canggih, seperti video animasi berbasis canva. Media ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan memperluas imajinasi mereka. Materi seni rupa kolase merupakan salah satu materi yang diajarkan pada siswa kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung. Materi ini memerlukan kemampuan visualisasi yang tinggi serta keterampilan motorik halus yang baik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) karena pembelajaran (SBdP) memiliki fungsi

¹⁸ Pramesty, Chasanatun, dan Laksana, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD," 425–26.

dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya. Pada pokok bahasan ini, media video animasi menjadi salah satu teknik yang sesuai untuk materi karya seni rupa teknik tempel. Karya seni rupa teknik tempel merupakan teknik yang digunakan untuk membuat karya seni rupa dengan menempelkan atau merekatkan bahan dasar kepada bidang gambar untuk membentuk suatu karya seni yang utuh.. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menjadi salah satu pelajaran yang diajarkan pada Sekolah Dasar. Karena berhubungan dengan kreatifitas siswa, selama ini seni dianggap sebagai subjek pembelajaran yang berbeda namun sesungguhnya seni merupakan kumpulan dari beragam keterampilan dan proses berfikir yang berada diatas keilmuwan lainnya. Diharapkan dengan penggunaan media video animasi ini akan memberikan efek positif untuk pembelajaran dalam kelas sehingga menjadi pengaruh yang besar.¹⁹ Dalam menggunakan media mengajar ada banyak ragamnya, akan tetapi seorang pendidik harus memilih dan menerapkan media mengajar yang sesuai dengan pembelajaran, sehingga tidak terjadi kejenuhan kepada peserta didik, seperti halnya pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), baiknya media yang menarik perhatian menggunakan media audio visual seperti video animasi.

Terkait dengan paparan diatas, penulis akan melakukan penelitian di SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Video Animasi Berbasis Canva . Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung pada tanggal 28 November 2022 diperoleh informasi bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan SDN 1 Way Dadi belum menggunakan media video seperti animasi, yaitu meliputi: (1) Penyampaian materi pada pembelajaran masih berpatokan dengan buku tematik pada pembelajaran SBdP khususnya pada materi karya seni rupa teknik tempel, Metode yang digunakan oleh guru masih cenderung pada

¹⁹ Rini Maryani, “Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu” (Disertasi, AIN Bengkulu, 2018), 1–2.

metode ceramah. Selain itu dapat diketahui bahwa media video belum pernah digunakan dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) khususnya materi karya seni rupa teknik tempel. (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi SDdP, karena sarana prasarana pada fasilitas sekolah yang masih terbatas misalnya peralatan berupa LCD proyektor, jika ada akan bergilir dengan kelas lain sehingga pembelajaran biasanya tidak menggunakan LCD. (3) Menurut Guru kelas IV di SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung selama proses pembelajaran berlangsung mengalami kendala keterbatasan waktu pada pembelajaran SBdP karena terbaginya mata pelajaran lain, sehingga siswa menuntaskan tugas yang diberikan guru dilanjutkan di rumah. Dan hal ini menyebabkan kreativitas dan hasil belajar siswa belum maksimal dikarenakan peserta didik tidak menyelesaikan tugasnya sendiri dan dibantu oleh orang tua di rumah, oleh karena itu maka peserta didik belum kreatif dalam menyelesaikan tugas khususnya pada seni rupa kolase ini.²⁰

Hal diatas menyebabkan hasil belajar peserta didik mayoritas belum mencapai KKM. Berikut adalah hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung pada pembelajaran SDdP dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ulangan Harian SBdP Kelas IV
SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung

No	Nilai	Kelas			Jumlah	Persentase
		IV A	IV B	IV C		
1	<75	22	20	19	61	63.54%
2	≥75	16	7	12	35	36.46%
Jumlah		38	27	31	96	100%

Sumber: Dokumen guru kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung.

²⁰ Hasil Wawancara dengan guru kelas 4 SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung, 28 November 2022.

Berdasarkan pada tabel diatas dari hasil prasurvey pada mata pelajaran SBdP dengan KKM 75, dapat disimpulkan bahwa dari kelas IVA peserta didik yang memperoleh nilai diatas 75 hanya 16 peserta didik dan yang dibawah 75 sebanyak 22 peserta didik. Di kelas IVB peserta didik yang mendapatkan nilai diatas 75 berjumlah 7 peserta didik dan yang dibawah 75 sebanyak 20 peserta didik. Sedangkan kelas IVC peserta didik yang memperoleh nilai diatas 75 berjumlah 12 peserta didik dan yang mendapatkan nilai dibawah 75 sebanyak 19 peserta didik. Dari jumlah 96 peserta didik kelas IV SDN 1 Way Dadi yang memperoleh nilai dibawah KKM 75 Sebanyak 61 peserta didik (63.54%) dan yang diatas rata-rata KKM 75 sebanyak 35 peserta didik (36.46%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran SBdP di kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung masih tergolong rendah.

Berkaitan dengan hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Hal ini dikarenakan guru yang masih mengajar dengan satu arah pada mata pelajaran SBdP sehingga peserta didik kurang aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan keterampilan. Dalam mata pelajaran SBdP hasil belajar dapat diukur dalam ranah kognitif dan Psikomotorik, psikomotorik adalah ranah yang menitik beratkan pada kemampuan fisik dan kerja otot²¹ Sedangkan ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Hal ini akan menyebabkan hasil belajar yang rendah apabila guru tidak menggunakan media yang relevan atau bervariasi maka peneliti menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu media video animasi yang menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Peneliti akan memanfaatkan aplikasi canva sebagai pembuatan video animasi karena bisa memakai template animasi yang sudah disediakan. Adapun kelebihanannya yaitu lebih mudah diingat karena adanya penggambaran karakter yang unik serta efektif karena langsung pada sasaran yang dituju.

²¹ lucia Hermin Winingsih , Erni Hariyanti, and Lisna Sulinar Sari, *Penguatan Ranah Psikomotorik Bagi Siswa Sekolah Dasar* (Jakarta: pusat penelitian kebijakan (balitbang dan perbukuan), 2020), 24–25.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung**”.

C. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sarana prasarana pendukung proses pembelajaran yang masih terbatas.
2. Rendahnya hasil belajar SBdP siswa dikarenakan kurangnya aktivitas belajar siswa.
3. Media pembelajaran yang belum bervariasi dikarenakan guru belum menggunakan media yang menarik.

D. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas perlu adanya batasan masalah agar ruang lingkup kajian lebih terarah. Batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Terbatasnya kreativitas guru dikarenakan sarana dan prasarana.
2. Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar SBdP.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar Seni budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung.”

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbasis canva terhadap hasil belajar Seni budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis
Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta tolak ukur kajian penelitian yang lebih lanjut.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran seni rupa.
 - b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam berkarya khususnya pada materi seni rupa.
 - c. Bagi sekolah, penelitian ini akan bermanfaat dalam memberikan sumbangan yang baik bagi pengembangan media pembelajaran, khususnya mata pelajaran SBdP pada materi seni rupa.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Nur Hasana dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar SBdP Kelas V SDN Ujung Tibu”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif eksperimen dengan desain quasi experimental tipe nonequivalent group design. Hasil data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian hasil belajar yaitu terbukti dengan rata-rata tes awal kelas eksperimen pretest 60,65 meningkat pada jumlah tes posttest sebesar 85,48. Sedangkan rata-rata kelas kontrol yang tanpa menggunakan media audio visual atau perlakuan mendapat rata-rata hasil belajar sebesar pretest 49,52 dan posttest 58,55. Hasil analisis data statistika pun membuktikan bahwa H_0 diterima dari uji t diperoleh $t_{hitung} 3.214 > t_{tabel} 2.045$. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan tindakan atau media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V. Persamaan penelitian Nur Hasanah dengan peneliti yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media

pembelajaran berupa video dan menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain quasi experimental tipe nonequivalent group design. Perbedaan penelitian Nur Hasana dengan peneliti yang dilakukan Nur Hasana menggunakan materi seni tari sedangkan peneliti yang dilakukan menggunakan materi karya seni rupa teknik tempel.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pangestika Endah Pramesty, Tri Wahyuni Chasanatun, and M. Soeprijadi Djoko Laksana dalam jurnal nya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 01 Manisrejo Kota Madiun. Video animasi merupakan media pembelajaran yang mencakup gambar, tulisan, dan suara yang membantu dalam menyampaikan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi Experimental Design dalam bentuk Nonequivalent Control Group design yang mana desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB SDN 01 Manisrejo yang terdiri dari 52 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda. Tes berupa pretest dan posttest. Tahap awal diberikan pretest pada masing-masing kelas, kemudian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan video animasi pada kelas eksperimen, pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa. Lalu diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai $\text{sig} > 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Hasil pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000, nilai $\text{sig} < 0,05$ maka hasil uji t dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan di kelas IV SDN 01

Manisrejo. Persamaan penelitian Pangestika Endah Pramesty, Tri Wahyuni Chasanatun, and M. Soeprijadi Djoko Laksana dengan peneliti yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media video animasi, membahas hasil belajar serta menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain quasi experimental tipe nonequivalent group design. Perbedaan penelitian Pangestika Endah Pramesty, Tri Wahyuni Chasanatun, and M. Soeprijadi Djoko Laksana dengan peneliti yang dilakukan penelitian Pangestika Endah Pramesty membahas pembelajaran menyeluruh tematik sedangkan peneliti memfokuskan pada materi seni rupa teknik tempel dan penelitian Pangestika Endah Pramesty tidak berbasis apapun sedangkan peneliti berbasis canva.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Nur Oktavia Rahayu dalam jurnal nya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 17 Bandung” Penelitian ini dilatarbelakangi kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam pembelajaran IPS yang lebih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif metode kuasi eksperimen. Adapun model penelitian yang digunakan yaitu model *non-equivalent control group design*, teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 17 Bandung kelas VIII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Hasil uji *mann whitney* diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,022 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikandi kelas eksperimen. Persamaan penelitian Dini Nur Oktavia Rahayu dengan peneliti sama-sama membahas hasil belajar dan menggunakan canva sedangkan perbedaan peneliti menggunakan materi SBdP sedangkan penelitian Dini menggunakan materi IPS.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Amir Alifi dalam jurnal nya yang berjudul “Penerapan Media Video Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Sbdp Materi Kolase Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar” Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang dialami guru kelas yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dan penguasaan materi, sehingga hasil belajar siswa di bawah KKM. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, siswa, hasil belajar, dan kendala yang terjadi setelah menerapkan media video. Data yang diperoleh yaitu aktivitas guru mencapai 96,5% pada siklus I dan 100% pada siklus II, aktivitas siswa mencapai 95% pada siklus I dan 100% pada siklus II, hasil belajar ranah pengetahuan dan keterampilan pada siklus I mencapai 90% dan 100% dengan rata-rata 84 dan 75 sedangkan pada siklus II mencapai 100% dengan rata-rata 97 dan 85. Jadi, hasil belajar SBdP materi kolase mengalami peningkatan setelah diterapkannya media video. Persamaan penelitian Mohammad Amir Alifi dengan peneliti sama-sama menggunakan media video dan meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian Mohammad Amir Alifi dengan peneliti, penelitian Mohammad Amir Alifi menggunakan penelitian Tindakan Kelas sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Maulida Utami dalam skripinya yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas Iv Sdn 1 Sawah Lama Bandar Lampung” Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam belajar lagu daerah pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Permasalahannya adalah kurangnya media yang bervariasi pada saat pembelajaran SBdP materi lagu daerah. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) khususnya belajar lagu daerah diharapkan mampu mengasah kemampuan dan meningkatkan minat belajar materi lagu daerah pada siswa. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk menerapkan media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar lagu daerah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama

Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi lagu daerah siswa kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik sampling yang digunakan adalah *Cluster Sampling (Area Sampling)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji hipotesis Independent Sample T-test yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ artinya media interaktif animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi lagu daerah siswa kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh signifikan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi lagu daerah siswa kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung. Persamaan penelitian Maulida Utami dengan peneliti adalah sama sama menggunakan media video berupa animasi dan menggunakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Perbedaan penelitian Maulida Utami dengan peneliti adalah, penelitian maulida utami membahas minat belajar sedangkan peneliti membahas hasil belajar dan penelitian maulida utami menggunakan pelajaran lagu daerah sedangkan peneliti menggunakan pelajaran materi seni rupa teknik tempel.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian kuantitatif dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung”** sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang teori yang peneliti kembangkan. Teori tentang metode pembelajaran media pembelajaran, aplikasi canva, hasil belajar, dan pembelajaran seni budaya dan prakarya.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini membahas mengenai waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variable, instrument penelitian, uji validitas dan reabilitas data, teknik analisis data, dan uji hipotesis.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai hasil penelitian.

5. Bab V Penutup

Pada bab terakhir ini terdapat kesimpulan dan saran.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Video Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²²

AECT (*Assosiation of Education Comunication Technology*) sebuah organisasi internasional yang aktivitasnya diarahkan untuk meningkatkan pembelajaran, mendefenisikan bahwa media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefenisikan media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.²³

Menurut Rusman dalam bukunya shoffan shoffa, media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses pembelajaran. Media merupakan alat peraga yang menyajikan pesan dan informasi tentang fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sesuai dengan

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), 3.

²³ Dian Kurniawan dan Sinta Verawati Dewi, “Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media screencast-o-matic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4-D Thiagarajan,” *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan* 3, no. 1 (2017).

pokok bahasanya. *Media by utilization* (dimanfaatkan) oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut diproduksi oleh pihak tertentu dan guru tinggal *by use* (menggunakannya) media bersifat alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Selain itu guru juga dapat mendesain dan membuat medianya sendiri *by design* sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima, oleh karena itu media disebut sebagai sarana penyampaian informasi belajar atau penyampaian pesan. Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan, jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran pastinya akan sangat bermanfaat.²⁴ Menurut Heinich, dkk media pembelajaran adalah batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah jembatan berpikir dan bertindak bagi siswa, serta sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Smaldino, Lowther and Mims tujuan media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah audio dan video.²⁵

Guru dan calon guru hendaknya memahami hubungan media dan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan Salomon bahwa ketika seorang pengajar dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan media seperti apa yang sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu, maka secara tidak langsung dapat menentukan media apa yang harus kita buat dan gunakan dalam pembelajaran, tentunya didasari oleh teori media terkait dengan proses kognitif dan sosial sehingga terbentuknya pengetahuan siswa yang baik. Menurut Kozma media ditentukan dengan proses yang kompetibel, misalnya berbicara media pembelajaran artinya

²⁴ Shoffan Shoffa, Dkk, *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Jawa Timur: CV. AGRAPANA MEDIA, 2021), 1.

²⁵ Shoffan Shoffa, Dkk, 2.

kita mendefinisikan media yang berhubungan dengan hal-hal yang mempengaruhi pembelajaran. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.²⁶

Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al Isra" ayat 84, yang berbunyi:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ

سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Artinya: katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Makamuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalanNya". (Q.S Al Isra" ayat 84).

Ayat diatas mengatakan bahwa orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai keadaannya (termasuk di dalamnya keadaan alam sekitarnya) masingmasing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai. Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik yang hendak mengajarkan suatu materi kepada peserta didik dituntut menggunakan media sebagai pembantu menyampaikan materi pembelajaran tersebut. Media yang digunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara pendidik dengan seorang peserta didik agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami

²⁶ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 5.

secara maksimal.

b. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain:

1) Landasan Filosofi

Secara Filosofis, model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.

2) Landasan Sosiologis

Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.

3) Landasan Psikologis

Penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran.²⁷

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) untuk melakukan proses pembelajaran.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan

²⁷ Nurdyansyah, *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF* (Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019), 48.

merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali menggunakan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time lapse recording. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.²⁸

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Suryani dan Agung S, fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, dan sosiokultural.

1) Fungsi Semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.

2) Fungsi Manipulatif, artinya media pembelajaran berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sarannya.

3) Fungsi Fiksatif, fungsi media dalam menangkap,

²⁸ Azhar Arsyad, *MEDIA PEMBELAJARAN*, 15–17.

menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

- 4) Fungsi Distributif, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.
- 5) Fungsi Sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.²⁹

e. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky tujuann media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk :

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran

Adapun tujuan media menurut Smaldino adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. lebih lanjut, Dwyer mengemukakan bahwa cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verval saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media audio visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%.³⁰

f. Manfaat Media Pembelajaran

Encyclopedia of Educatinal Researh dalam Hamalik mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir

²⁹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 9–10.

³⁰ Azhar Arsyad, *MEDIA PEMBELAJARAN*, 9.

dan mengurangi verbalisme.

- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan menggabungkan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

- a) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
 - (1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.
 - (2) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
 - (3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - (4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain lain.

- (5) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
- (6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- (7) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan.
- (8) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.

b) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

- (1) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.
- (2) Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri.
- (3) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
- (4) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
- (5) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.³¹

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video secara bahasa berasal dari kata *vidi* dan *visum* yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan, Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep- konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Sedangkan Sadiman menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambaran dan suara. Pesan yang

³¹ Azhar Arsyad, 14–15.

disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Sukiman menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan 13 gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Daryanto, mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu.³²

Dari beberapa uraian pengertian media video pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah suatu media audio visual yang menyajikan materi pelajaran, menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan kepada siswa dalam bentuk gambar dan suara.

b. Manfaat video pembelajaran

- 1) Memperjelas materi pelajaran dengan menampilkan gambar dari beberapa sudut yang berbeda.
- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Menampilkan perubahan gerakan dengan jelas menggunakan teknik slow motion dan fast motion.
- 4) Merangsang ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik.
- 5) Memudahkan siswa menyaksikan peristiwa yang sulit

³² Nurrahmayanti A, "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak Sd Kelas V Sd Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng" (Disertasi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017), 13–14.

dijangkau.

Selain bermanfaat bagi siswa, video pembelajaran juga bermanfaat bagi pengajar dan proses pembelajaran, yaitu untuk membantu pengajar dalam menjelaskan materi pelajaran, memperkaya alat bantu mengajar, mengembangkan kreatifitas pengajar, dan mendukung penggunaan metode pembelajaran aktif.³³

c. Kelebihan video pembelajaran

Sadiman mengungkapkan beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Penonton atau siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.
- 6) Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 7) Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya.
- 8) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.³⁴

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan bila digunakan untuk mata pelajaran SBdP terutama pada materi seni rupa.

³³ Hamdan Husein Batubara, *MEDIA Pembelajaran PRAKTIS* (Semarang: CV. Graha Edu, 2022), 135–36.

³⁴ Nurrahmayanti A, “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak Sd Kelas V Sd Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng,” 15–16.

d. Kelemahan Media Video Pembelajaran

Sudah merupakan pandangan umum (*common sense*) bahwa tidak ada satu medium pun yang cocok untuk semua karakteristik peserta didik. Setiap alat, teknologi, atau media pastilah memiliki keterbatasan. Keterbatasan tersebut salah satunya kekurangan peralatan, kurangnya kontrol terhadap peserta didik, video bersifat individualistis.³⁵

Daryanto mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) *Fine details*, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil- kecilnya.
- 2) *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- 6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.³⁶

Dari beberapa pendapat diatas selain memiliki banyak kelebihan, media video juga memiliki kelemahan atau keterbatasan. Dalam penelitian video tidak dapat menampilkan ukuran objek yang sebenarnya, material pendukung video juga membutuhkan alat proyeksi seperti LCD proyektor, komputer/laptop, speaker, roll kabel, dan memerlukan biaya yang tidak sedikit bila membuat media ini atau mengadakan media video pembelajaran ini.

³⁵ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media, 2021), 199–200.

³⁶ Nurrahmayanti A, “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak Sd Kelas V Sd Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng,” 17–18.

3. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Secara garis besar animasi komputer dibagi menjadi dua kategori yaitu:

- 1) *Computer Assisted Animation*. Animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- 2) *Computer Generated Animation*. Pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku.³⁷

Animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak secara urut guna menyajikan suatu proses tertentu. Animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit. Animasi merupakan komponen multimedia yang mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak. Animasi bisa berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Keunggulan animasi terhadap gambar statis diungkap dalam penelitian analisis

³⁷ Wahida Bisri, “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global Kelas Vii Smpn 5 Tinambung Kab,” *Polman. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2019, 36.

Höffler and Leutner yang membuktikan bahwa materi dalam bentuk dinamis lebih baik secara signifikan dibanding materi statis. Animasi untuk menunjang pembelajaran dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk, misalnya: animasi yang disertai suara narasi, animasi yang disertai teks penjelas, animasi tanpa narasi dan teks penjelas.³⁸ Menurut Faris dalam Sadirman animasi adalah media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi.³⁹ Menurut Agustien animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak seperti hidup. Menurut Sampieri bahwa model pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih efektif daripada model pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi terhadap aktivitas belajar siswa.⁴⁰ Menurut Pamungkas animasi merupakan teknik yang populer, penggunaan animasi saat ini mencakup ke seluruh bidang, mulai dari dunia hiburan seperti film, dunia pendidikan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah, hingga ke dunia bisnis sebagai media promosi dan penjualan, hal ini membuat industri dunia animasi tidak akan pernah sepi seiring berkembangnya teknologi digital.⁴¹ Animasi merupakan lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Fernandes “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*”. Dalam kutipan di

³⁸ Herman Dwi Surjono, *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep Dan Pengembangan* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 14–15.

³⁹ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, dan I Komang Sudarma, “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar,” *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 1 (2018): 9–19.

⁴⁰ Mayang Ayu Sunami dan Aslam Aslam, “Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1940–45.

⁴¹ Kurnia Afdillah dan Taufik Arfan, “Akademi Desain Animasi Dengan Pendekatan Arsitektur Nusantara,” *Nature: National Academic Journal of Architecture* 4, no. 2 (2017): 149–59.

atas dapat diartikan bahwa animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.”⁴² Menurut Ahmad Setiadi animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya.⁴³ Animasi berasal dari kata “*animation*” yang dalam bahasa Inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai proses perubahan bentuk atau property obyek yang ditampilkan dalam kurun waktu tertentu.

Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁴⁴ Menurut Azhar Arsyad, animasi interaktif yaitu kumpulan gambar, garis, teks, atau unsur pembentuk objek lain yang memberikan efek gerakan (visual animasi) dan suara (audio) sehingga dengan efek tersebut pengguna dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan. Menurut Sels and Glasgow dalam Herliana dan Renaldi, animasi interaktif adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak dilayar

⁴² Yunita Wulandari Palimbong, Syukur Saud, dan Nurming Saleh, “Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas II SMAN 11 Makasar” (Disertasi, Universitas Negeri Makassar, 2020), 4.

⁴³ Dewi Puspita Sari, “E-Book Interaktif Tutorial Pembuatan Animasi 2d Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dasar Di Smk Perdana Semarang” (Disertasi, UNS, 2019), 72.

⁴⁴ Lia Agustina, “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara,” 2021, 15.

menjadi bergerak.⁴⁵

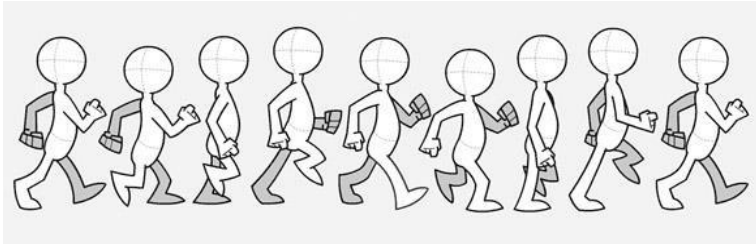
Terdapat banyak jenis Program atau *software* animasi yang beredar, dari *software* yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks. Dari sisi penggunaan *software* animasi dapat dikelompokkan menjadi *Software Animasi 2 Dimensi* dan *Software Animasi 3 Dimensi*. *Software Animasi 2 Dimensi* adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat animation*), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, beberapa dapat mengimpor suara. Dari sisi penggunaan umumnya tidak sulit. Contoh dari *Software Animasi 2 Dimensi* ini antara lain: *Macromedia Flash*, *Adobe Flash*, *Macromedia Director*, *ToonBoom Studio*, *Adobe ImageReady*, *Corel RaVe*, *Swish Max*, *Adobe After Effect*, dan *Video Scribe*. *Software Animasi 3 Dimensi* adalah *software* yang mempunyai fasilitas dan kemampuan canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan tersebut antara lain, membuat obyek 3 Dimensi, pengaturan gerak kamera, pemberian efek, import video dan suara, serta masih banyak lagi. Beberapa *software* animasi 3 Dimensi mempunyai kemampuan khusus, misalnya untuk animasi *figure* (manusia), animasi *landscape* (pemandangan), animasi (*title*). Karena kemampuannya yang canggih, dalam penggunaannya diperlukan pengetahuan yang cukup tinggi dan terkadang rumit. Contoh dari *Software Animasi 3 Dimensi* ini antara lain: *3 Dimensi Studio Max*, *Maya*, *Poser (figure animation)*, *Bryce (landscape animation)*, *Vue (landscape animation)*, *Cinema 4 Dimensi*, *Blender (free)*, *Daz3D (free)*, *Aurora 3 Dimensi Presentation (free)*. Animasi dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1) Animasi *Stop Motion*

Stop motion berasal dari dua kata yaitu *stop* dan *motion*. *Stop* (berhenti) dan *motion* (bergerak). Jadi, *stop motion* berarti berhenti dan bergerak. *Stop motion* adalah

⁴⁵ Sidik Sidik dan Nanda Annisa, "Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa dan Matematika Berbasis Multimedia," *Techno Nusa Mandiri* 14, no. 2 (2017): 83–90.

suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri.



Gambar 2.1 animasi stop motion

2) Animasi tradisional

Animasi tradisional merupakan proses yang digunakan untuk film-film animasi yang paling lama. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama dikembangkan.



Gambar 2.2 animasi tradisional

3) Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 Dimensi adalah persembahan grafik yang dicapai melalui komputer dan digital generator. Animasi 3d sendiri adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, volume, dan ruang sehingga dapat dilihat dari segala arah.⁴⁶

⁴⁶ Bisri, "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global Kelas Vii Smpn 5 Tinambung Kab," 39.



Gambar 2.3 animasi 3 Dimensi

4. Canva

a. Pengertian Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis *online* yang mudah untuk digunakan, yang mana disitu terdapat berbagai macam peralatan seperti poster, resume atau ringkasan, presentasi, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penada buku, bulletin dan masih banyak yang lainnya yang disediakan dalam aplikasi canva tersebut. bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, canva juga dapat diakses melalui perangkat dekstop maupun mobile. Dengan demikian, member dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun. Aplikasi web ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Akan tetapi, member sudah dapat menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi premiumnya.⁴⁷ Desain yang bervariasi dan menarik, dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan. Pengguna juga dapat mengunduh desain-desain lain seperti tema, font, dan foto untuk mempercantik hasil kreasi. Guru juga dapat menggunakan Canva untuk membuat poster, flyer, brosur dan termasuk untuk media pembelajaran. Memilih media pembelajaran berbantuan Canva diharapkan guru dapat mengembangkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran bagi siswa yang lebih menarik dan inovatif. Canva adalah platform desain yang bisa diakses secara grafis, yang di dalamnya dapat digunakan untuk

⁴⁷ Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," 110.

membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Penggunaan aplikasi Canva sangat mudah karena aplikasi ini dibuat oleh pengembang agar mempermudah pengguna dalam hal desain dan meng-upload desainnya ke dalam format apapun. Dengan Canva, maka guru bisa membuat desain grafis dengan sangat gampang dan bisa memilih konten yang telah tersedia untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan inovatif.⁴⁸

b. Kelebihan aplikasi canva

- 1) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
- 2) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
- 3) Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

c. Kekurangan Aplikasi Canva

- 1) Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam

⁴⁸ Zaenol Fajri dkk., "PENDAMPINGAN GURU PAUD AL MUHAIMIN DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA" 2, no. 2 (2022): 20–21.

proses mendesain.

- 2) Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.⁴⁹

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Dari beberapa pengertian belajar diatas makadapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan

⁴⁹ Garris Pelangi dan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA" 8, no. 2 (2020): 87–88.

menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.⁵⁰

Secara sederhana pengertian hasil belajar adalah “kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar”. Kulminasi akan diiringi dengan tindak lanjut atau perbaikan. Indikator ketercapaian hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dan lingkungan baik apa yang di ketahui, tujuan belajar dan motivasi yang mempengaruhi interaksi yang baru dipelajari.⁵¹

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas, bahkan penilaian harian sekalipun. Hasil belajar juga berkaitan dengan kemampuan berfikir kritis dan ilmiah pada sekolah dasar khususnya kelas tinggi dapat dikaji proses maupun hasil belajarnya Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki individu setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka pelajar memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar.⁵²

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak

⁵⁰ Teni Nurrita, “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 174.

⁵¹ Fendika Prastiyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2* (Surakarta: CV Kekata Group, 2019).

⁵² Yendri Wirda, Dkk, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian, Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020), 7.

akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin dicapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan peserta didik setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

Menurut Bloom dalam hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interperlatif.⁵³

Tiga ranah yang dikemukakan diatas yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar.

⁵³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2019), 23–30.

c. Pengukuran Hasil Belajar Ranah kognitif

Hasil belajar peserta didik diukur melalui sistem evaluasi yaitu usaha mengetahui tingkat kemampuan siswa dan sampai taraf mana mereka telah dapat menyerap pelajaran yang diberikan guru. Ranah Psikomotorik berhubungan dengan meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada 6 kategori dalam ranah kognitif mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

Tabel 2.1
Taksonomi Bloom Revisi (Anderson & Kratwohl)

Dimensi Pengetahuan	Dimensi Proses Kognitif
1. Pengetahuan Faktual	C1. Mengingat (<i>remember</i>)
a. Pengetahuan tentang terminologi	1. Mengenali (<i>recognizing</i>)
b. Pengetahuan tentang bagian detail dan unsur-unsur	2. Mengingat (<i>recalling</i>)
2. Pengetahuan Konseptual	C2. Memahami (<i>understand</i>)
a. Pengetahuan tentang klasifikasi dan katagori	1. Menafsirkan (<i>interpreting</i>)
b. Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi	2. Memberi contoh (<i>exemplifying</i>)
c. Pengetahuan tentang teori model, dan struktur.	3. Mengklasifikasikan (<i>classifying</i>)
3. Pengetahuan Prosedural	4. Meringkas (<i>summarizing</i>)
	5. Menarik inferensi (<i>inferring</i>)
	6. Membandingkan (<i>compairing</i>)

<ul style="list-style-type: none"> a. Pengetahuan tentang keterampilan khusus yang berhubungan dengan suatu bidang tertentu dan pengetahuan algoritma b. Pengetahuan tentang teknik dan metode c. Pengetahuan tentang kriteria penggunaan suatu prosedur 4. pengetahuan metakognitif <ul style="list-style-type: none"> a. Pengetahuan strategi b. Pengetahuan tentang operasi kognitif c. Pengetahuan tentang diri sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> 7. Menjelaskan (<i>explaining</i>) <ul style="list-style-type: none"> C3. Menerapkan (<i>apply</i>) <ul style="list-style-type: none"> 1. Menjalankan (<i>executing</i>) 2. Mengimplementasikan (<i>implementing</i>) C4. Menganalisis (<i>analyze</i>) <ul style="list-style-type: none"> 1. Menguraikan (<i>differentiating</i>) 2. Mengorganisir (<i>organizing</i>) 3. Menemukan makna tersirat (<i>attributing</i>) C5. Mengevaluasi (<i>evaluate</i>) <ul style="list-style-type: none"> 1. Memeriksa (<i>checking</i>) 2. Mengeritik (<i>critiquing</i>) C6. Membuat (<i>create</i>) <ul style="list-style-type: none"> 1. Merumuskan (<i>generating</i>) 2. Merencanakan (<i>planning</i>) Memproduksi (<i>producing</i>)
---	--

d. Faktor yang mempengaruhi hasil Belajar

Pada dasarnya hasil belajar peserta didik yang baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah bukan hanya disebabkan oleh kecerdasan peserta didik itu saja, akan tetapi masih ada hal lain yang juga menjadi faktor penentu yang tidak dapat dipisahkan dalam mencapai keberhasilan belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi belajarnya.

a) Sikap terhadap Belajar

Sikap terhadap belajar merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu yang akan membawa diri seorang peserta didik menilai tentang sesuatu. Akibatnya akan terjadi sikap menolak atau menerima dalam pembelajaran.

b) Faktor Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Lemahnya motivasi akan menjadikan lemahnya semangat dalam belajar sehingga akan berdampak padarendahnya hasil belajar.

c) Konsentrasi Belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Upaya memperkuat perhatian pada pelajaran diperlukan bermacam-macam strategi pembelajaran

d) Rasa Percaya Diri

Rasa percaya diri merupakan suatu puncak proses hasil belajar. Pada tahap ini peserta didik membuktikan keberhasilan dalam belajar. Peserta didik menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar.

e) Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar merupakan perilaku peserta didik yang diwujudkan dalam keseharian, yang telah menjadi budaya diri, di mana kebiasaan ini ada yang baik dan kurang baik.

2) Eksternal

a) Guru sebagai Pembina Peserta Didik

Tugas guru adalah sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih bagi peserta didik. Pendidik bertanggung jawab dalam membina kepribadian peserta didik, pengajar berkaitan dengan transfer pengetahuan, dan pelatih dituntut untuk mengembangkan keterampilan peserta didik.

b) Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Lengkapya sarana dan prasarana akan menentukan terselenggaranya kegiatan pembelajaran dengan baik.

c) Lingkungan Sosial Peserta Didik

Lingkungan social peserta didik merupakan lingkungan di mana peserta didik bergaul di sekolah dan di mana lingkungan tempat peserta didik berinteraksi sangat mewarnai proses belajar peserta didik. Jika lingkungan peserta didik tersebut memiliki budaya belajar yang tinggi, maka kondisi tersebut akan saling memberikan pengaruh terhadap satu peserta didik kepada peserta didik yang lain.⁵⁴

6. Mata Pelajaran SBdP

Seni merupakan usaha untuk mewariskan atau menularkan kemampuan berkesenian sebagai wujud transformasi kebudayaan dari generasi ke generasi yang dilakukan oleh para seniman. Seni dapat ditanamkan pemahaman dan wawasan budaya sehingga memungkinkan terjadinya nilai-nilai budaya yang melatarbelakangi kesenian yang bersangkutan. Plato pernah berkata: “Pendidikan seni harus menjadi dasar bagi pendidikan, *art education should be the basic of education*”.⁵⁵ Sustiawati,

⁵⁴ Paryanto, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli* (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 9.

⁵⁵ Suhardi Pranoto, *SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN* (Surabaya: SAKURA PUTRA SURABAYA, 2021), 1–2.

Suryatini dan Artati menjelaskan bahwa “Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut sebagai SBdP adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013, berlaku untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah”. Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas siswa. Menurut Swastika “Tujuan dari SBdP adalah untuk mendorong, melatih, serta menyeimbangkan kemampuan berpikir rasional dan kepekaan sosial siswa serta mengembangkan kreativitas siswa”.⁵⁶ Mata pelajaran seni budaya pada pendidikan dasar bertujuan agar siswa memiliki kemampuan: (1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3) Menampilkan kreatifitas melalui seni budaya, (4) meningkatkan peran peserta seni budaya pada tingkat lokal, regional, maupun global, (5) Mengolah dan mengembangkan rasa humanistik.⁵⁷ Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar merupakan satu dari sekian banyak pelajaran yang harus diikuti dan dikuasai oleh siswa. Seni Budaya dan Prakarya merupakan pembelajaran tematik yang ada di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. Mata pelajaran SBdP sangat penting dan diperlukan, terlebih lagi pada dunia pendidikan saat ini.⁵⁸

Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah pendidikan seni yang di dalamnya meliputi: seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan pada siswa sekolah dasar agar tetap menumbuhkan rasa kecintaan siswa terhadap seni budaya Indonesia. Rasa kecintaan ini dapat menimbulkan minat, kreativitas, dan apresiasi anak terhadap seni dan budaya bangsa. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif. Guru dapat

⁵⁶ Desyva Nur Mahareni dan Veryliana Purnamasari, “PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MATA PELAJARAN SBdP PADA TEMA 1 KELAS V DI SD NEGERI BUGANGAN 02 SEMARANG,” no. 1 (2021): 40–49.

⁵⁷ Suhardi Pranoto, *SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN*, 54.

⁵⁸ Nor Anisa, Husin Husin, dan Hikmatu Ruwaida, “PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) DI MADRASAH BERBASIS KEARIFAN LOKAL,” 2020, 1–4.

mengetahui kemampuan serta kelemahan setiap siswa dalam perkembangan kognitif dan psikomotornya melalui pengamatan pada saat proses pembelajaran SBdP berlangsung.⁵⁹ Seni dapat dikatakan tentang hakikat keindahan. Diterangkan bahwa keindahan merupakan suatu dari empat nilai mutlak atau tertinggi yang dibedakan menurut cabang filsafat khusus yang disebut axiology. Seni adalah suatu kenyataan dari suatu intuisi keindahan dalam suatu materi tertentu berkat bentuk-bentuk lahiriah materi tersebut, yang diciptakan selaras dengan intuisi itu.⁶⁰ Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian peserta didik dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Pendidikan SBdP di sekolah dasar mempunyai fungsi dan tujuannya yaitu untuk mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.

Secara spesifik mata pelajaran SBdP meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, dan memainkan alat musik.
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan atau tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
- 5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional,

⁵⁹ Lia Mareza, "Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) sebagai strategi intervensi umum bagi anak berkebutuhan khusus," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7, no. 1 (2017): 35.

⁶⁰ Rahmat Sugandi, *Pembelajaran Sastra Indonesia Konsep Sampai Aplikasi* (Surabaya: Lentera Pustaka Surabaya, 2017), 246–47.

dan akademik.⁶¹

Pelajaran SBdP merupakan salah satu mata pelajaran yang harus menggunakan media pembelajaran, keberhasilan guru dalam menyampaikan materi SBdP tercermin dalam kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.⁶² Pembelajaran SBdP mampu mengembangkan kemampuan motorik siswa, karena pembelajaran SBdP menuntut siswa untuk bergerak dan pastinya bagus untuk tumbuh kembang serta perkembangan motoriknya.⁶³

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka yang baik akan menjelaskan secara teoritis peraturan antar variabel yang akan diteliti. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.⁶⁴

Berdasarkan latar belakang masalah serta terpacu pada landasan teori yang peneliti tulis dan jelaskan, selanjutnya dapat disusun suatu kerangka berpikir guna menghasilkan hipotesis dan variabel-variabel yang diteliti. Variabel tersebut adalah pengaruh media video Animasi sebagai variabel terikat (X) sedangkan yang

⁶¹ Herfi Susanti, "Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang," *Jurnal Universitas Negeri Semarang*, hal 159 (2017): 1–83.

⁶² Mahdalena Amir, "Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar SBdP melalui Media Bekas Bungkus Kopi di Kelas VI Tunagrahita SLB Budi Karya Talago," *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus* 3, no. 2 (2019): 10–13.

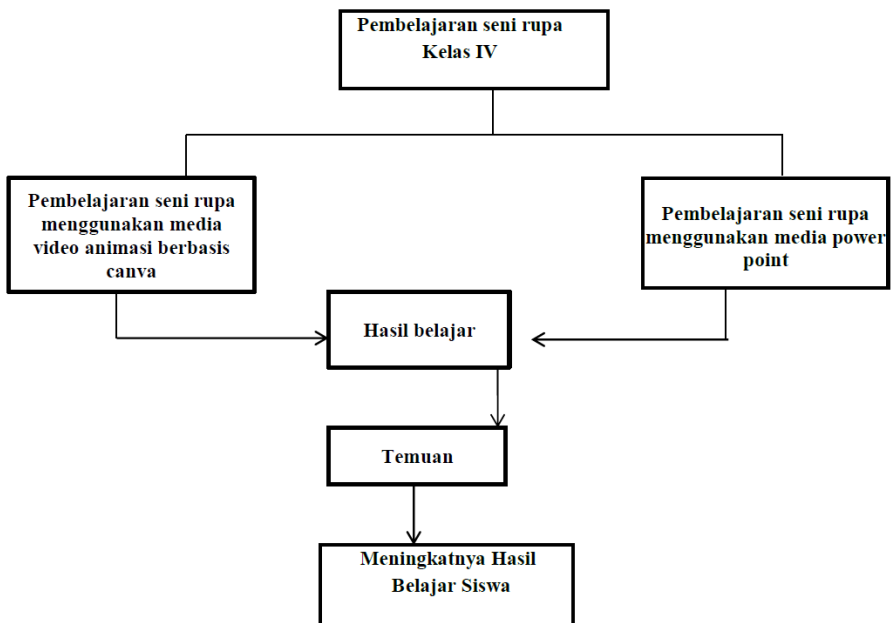
⁶³ Atik Nurhayati, Evy Fitria, dan Septy Nurfadhillah, "Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School," *NUSANTARA* 2, no. 3 (2020): 426–34.

⁶⁴ Sugiono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*, 26 ed. (Bandung: ALFABETA, 2018), 60.

menjadi variabel bebasnya (Y) adalah hasil belajar mata pelajaran SBdP materi seni rupa kolase kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung.

Penelitian ini kelompok kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran yaitu media video animasi. Sedangkan, kelompok kelas kontrol mendapatkan perlakuan menggunakan media power point. Secara ringkas gambaran penelitian yang akan dilaksanakan akan dilihat pada kerangka berpikir sebagai berikut :

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu masalah, atau hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap suatu masalah yang diuji kebenarannya melalui penelitian.⁶⁵ Berdasarkan pernyataan dari rumusan masalah di atas, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya pada siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung.

H1: Ada Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya pada siswa Kelas IV SDN 1 Way Dadi Bandar Lampung.



⁶⁵ Jim Hoy Yam dan Ruhayat Taufik, “Hipotesis Penelitian Kuantitatif,” *Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021): 96–102.

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media video animasi berbasis canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Way Dadi, Bandar Lampung, maka berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol, maka didapatkan hasil Sig sebesar 0,000 untuk hasil belajar kognitif siswa, dan Sig. sebesar 0.001 untuk hasil belajar psikomotorik siswa, dimana keduanya kurang dari atau $< \alpha = 0,05$ yang berarti H_0 ditolak, dan H_1 diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbasis canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Way Dadi, Bandar Lampung,

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan media animasi berbasis canva tersebut dalam proses pembelajaran, baik pada pembelajaran SBdP maupun pada pembelajaran lainnya.
2. Guru perlu mempertimbangkan, mendiskusikan, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran SBdP.



DAFTAR RUJUKAN

- Afdillah, Kurnia, dan Taufik Arfan. *Akademi Desain Animasi Dengan Pendekatan Arsitektur Nusantara*. Nature: National Academic Journal of Architecture 4, no. 2 (2017): 149–59.
- Agustina, Lia. “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara,” 2021.
- Alfian, Ari Nurul, Mardi Yudhi Putra, Rita Wahyuni Arifin, Agung Barokah, Ahmad Safei, dan Novan Julian. “Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ* 5, no. 1 (2022): 75–84.
- Amir, Mahdalena. “Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar SBDP melalui Media Bekas Bungkus Kopi di Kelas VI Tunagrahita SLB Budi Karya Talago.” *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus* 3, no. 2 (2019): 10–12.
- Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers. 2013.
- Anisa, Nor, Husin Husin, dan Hikmatu Ruwaida. “Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal,” 87–90, 2020.
- Artha Mahindra Diputera. *Statistik Pendidikan Analisis Asesmen Menggunakan Jamovi*. Yogyakarta. Bintang Smesta Media. 2022
- Atik Nurhayati, Evy Fitria, dan Septy Nurfadhillah, “Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa di SDS Islam Harapan Ibu School,” *Nusantara* 2, no. 3 (2020): 426–34.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019.
- Bisri, Wahida. “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap

Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global Kelas Vii Smpn 5 Tinambung Kab.” Polman. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019.

Busnawir. *Kestabilan Koefisien Reliabilitas Berdasarkan Model Penskoran dan Variasi Usia Responden.* Jawa Barat: Adanu abimata. 2020.

Cahyono, Anang Sugeng. “*Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia,*”

Dewi Puspita Sari. “*E-Book Interaktif Tutorial Pembuatan Animasi 2d Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dasar Di Smk Perdana Semarang.*” Disertasi, UNS, 2019.

Duheriani, Duheriani, Treney Hera, dan Rury Rizhardi. “*Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran SBdP Di SD Negeri 23 Palembang.*” BADA’A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 4, no. 2 (2022): 191–98.

Elya Fransiska Pandiangan, Eva Pasaribu, dan Mastiur Verawaty Silalahi, “*Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar.*”

Fajri, Zaenol, Ira Febriliana Dewi Riza, Himmatul Azizah, Yulia Sofiana, dan Ayu Andila. “*Pendampingan Guru Paud Al-muhaimin Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva*” 2, no. 2 (2022).

Fendika Prastiyo. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2.* Surakarta: CV Kekata Group, 2019.

Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Praktis.* Semarang: CV. Graha Edu, 2022.

Herawati Susilo, Husnul Chotimah, Yuyun Dwita Sari. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru.* Malang. Bayumedia Pulishing. 2011.

Herman Dwi Surjono. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.

Kurniawan, Dian, dan Sinta Verawati Dewi. “*Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media screencast-o-matic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4-D Thiagarajan.*” *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan* 3, no. 1 (2017).

Laksana, Robert Budi, dan Suci Wulandari. “*Efektifitas Pembelajaran Seni Rupa Membuat Karya Kolase Menggunakan Kertas Origami Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Payaraman.*” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 2141–45.

Lia Mareza. *Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) sebagai strategi intervensi umum bagi anak berkebutuhan khusus,*” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7, no. 1 (2017).

lucia Hermin Winingsih , Erni Hariyanti, and Lisna Sulinar Sari, *Penguatan Ranah Psikomotorik Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta. pusat penelitian kebijakan (balitbang dan perbukuan). 2020.

Mayang Ayu Sunami dan Aslam Aslam, “*Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar,*” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1940–45.

Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media, 2021), 199–200.

Muhammad Yusuf dan Lukman Daris. *Analisis Data Penelitian Teori dan Aplikasi dalam Bidang Perikanan*. Bogor. IPB Press Printing, 2019.

Mustafa dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga*.

Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2019.

- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019.
- Nurrahmayanti A. “*Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak Sd Kelas V Sd Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng*.” Disertasi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017.
- Nurrita, Teni. “*Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*.” MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah 3, no. 1 (2018): 171.
- Paryanto. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli*. Malang: Ahlimedia Press, 2020.
- Payadnya, I Putu Ade Andre, dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss*. Deepublish, 2018.
- Pelangi, Garris, dan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. “*Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA*” , no. 2 (2020).
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, dan I Komang Sudarma. “*Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*.” Jurnal Edutech Undiksha 6, no. 1 (2018): 9–19.
- Pramesty, Chasanatun, dan Laksana. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD*.
- Pramesty, Pangestika Endah, Tri Wahyuni Chasanatun, dan M Soeprijadi Djoko Laksana. “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD*,” t.t.

- Pudyo Susanto. *Belajar Tuntas: Filosofi, Konsep, dan Implementasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018.
- Rachmawati, Alifia, dan Erwin Erwin. “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (17 Juni 2022): 7637–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>.
- Rahmat Sugandi. *Pembelajaran Sastra Indonesia Konsep Sampai Aplikasi*. Surabaya: Lentera Pustaka Surabaya, 2017.
- Rini Maryani. “Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu.” Disertasi, AIN Bengkulu, 2018.
- Rini, Ratu Yustika, Dinu Rijkiyah, Siti Nur Yuliyanti, dan Ela Oktapiani. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Skill Abad 21 pada Anak Usia Dini. National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET) 2, no. 1 (31 Oktober 2022): 238–45. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v2i1.84>.
- Shinta Wahjusaputri, Anim Purwanto. *Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. Bintang Smesta Media. 2021.
- Shoffan Shoffa, Dkk. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media. 2021.
- Sidik, dan Nanda Annisa. “Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa dan Matematika Berbasis Multimedia.” *Techno Nusa Mandiri* 14, no. 2 (2017): 77–82.
- Siti Maemunawati and Muhammad Alif. *Peran Guru, Orang Tua, Metode, Dan Media Pembelajaran: Strategi KBM Di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta. 2018.

- Suhardi Pranoto. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Surabaya. Sakura Putra Surabaya. 2021.
- Sumardi. *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta. Deepublish. 2020.
- Susanti, Herfi. “*Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumpat pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V di SD Muhammadiyah 16 Semarang.*” *Jurnal Universitas Negeri Semarang*, hal 159 (2017).
- Topic Offirstson. *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Yogyakarta. Deepublish. 2012.
- Tri Wulandari dan Adam Mudinillah. “*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.*” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2 Februari 2022): 102–18. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Uroiva, Anisa, Agustiniingsih, dan Kendid Mahmudi. “*Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa.*” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (1 Juni 2022): 188–200. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i2.1712>.
- Usman El-Qurtuby. *Al-Quran Qordoba (Al-Quran Tajwid Alquran dan Terjemahan)*. Bandung: Cardobra, 2013.
- Vigih Hery Kristanto. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karta Ilmiah (KTI)*. Yogyakarta. Deepublish. 2018.
- Yam, Jim Hoy, dan Ruhiyat Taufik. “*Hipotesis Penelitian Kuantitatif.*” *Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021): 96–102.
- Yendri Wirda, Dkk. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian, Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020.

Yunita Wulandari Palimbong, Syukur Saud, dan Nurming Saleh.
“Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas II SMAN 11 Makassar.” Disertasi, Universitas Negeri Makassar, 2020.

