



PENGARUH MEDIA ANIMASI STORYTELLING APLIKASI CANVA TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS 3 MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN PURISEMANDING 1

Derby Ahliyanto

derbyahlyanto@gmail.com

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Claudia Zahrani Susilo

claudyazahrani.cz@gmail.com

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Korespondensi Penulis : derbyahlyanto@gmail.com

Abstract : *The lack of student activity in learning mathematics is one of the challenges in the world of basic education. Animated storytelling media based on the Canva application is one of the innovations in increasing student activity. This research aims to determine the effect of using animated storytelling media on the activity of grade 3 students in Mathematics at SDN Purisemanding 1. The research method used is quantitative with a one-shot case study design. The research sample consisted of grade 3 students at SDN Purisemanding 1. Data was collected through questionnaires and observation of student activity during learning. The results of the research show that the use of Canva-based animated storytelling media has a significant effect on increasing student activity. This can be seen from the increase in students' activeness scores after being given treatment. Thus, Canva-based animated storytelling media can be an effective alternative in increasing student activity in Mathematics learning in elementary schools.*

Keywords: animation media, storytelling, Canva, student activity, Mathematics learning

Abstrak : Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan dasar. Media animasi storytelling berbasis aplikasi Canva menjadi salah satu inovasi dalam meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi storytelling terhadap keaktifan siswa kelas 3 pada mata pelajaran Matematika di SDN Purisemanding 1. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain one-shot case study. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas 3 SDN Purisemanding 1. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi storytelling berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor keaktifan siswa setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, media animasi storytelling berbasis Canva dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: media animasi, storytelling, Canva, keaktifan siswa, pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar bertujuan untuk mencerdaskan dan membentuk generasi yang bertakwa, mencintai serta bangga terhadap bangsa dan negara, memiliki keterampilan, kreativitas, budi pekerti, dan kesantunan, serta mampu mengatasi masalah di sekitarnya. Pendidikan ini diperuntukkan bagi anak usia 7 hingga 13 tahun sebagai jenjang pendidikan dasar yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan, potensi daerah, serta sosial budaya setempat. Di Sekolah Dasar, siswa diharapkan menguasai semua mata pelajaran dan belajar cara menyelesaikan masalah. Namun, pembelajaran tidak terbatas hanya di sekolah; di luar sekolah pun proses belajar tetap berlangsung (Qisthi siti Annisa, dkk : 2021 : 2).

Tujuan utama pendidikan adalah membentuk individu menjadi pribadi yang berkepribadian dan berperikemanusiaan, serta menjadi anggota masyarakat yang mampu mendidik dirinya sesuai dengan karakter masyarakat itu sendiri. Pendidikan juga bertujuan untuk membantu mengurangi berbagai kesulitan atau hambatan dalam perkembangan hidup, serta berupaya memenuhi kebutuhan hidup dan mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Media berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu memengaruhi motivasi, minat, dan perhatian siswa. Selain itu, media membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan membuatnya lebih mudah dipahami. Media juga membuat pembelajaran lebih jelas dengan menghadirkan objek yang sulit dijangkau dan membantu menyederhanakan materi. Penggunaan media sangat penting dalam proses belajar mengajar karena mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Media tidak hanya alat bantu, tetapi juga strategi pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan melalui media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran, sehingga memperlancar proses pembelajaran di kelas (Badryah, M.Pd, dkk : 2023 : 7).

Video animasi adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar, gambar bergerak, teks, dan suara yang telah diatur dengan baik. Melalui video, materi dapat divisualisasikan secara efektif, membantu guru menyampaikan materi secara kreatif kepada siswa karena tampilannya yang penuh warna dan animasi bergerak, sehingga dapat memicu motivasi belajar yang berkelanjutan. Penggunaan video animasi juga menciptakan suasana baru yang menyenangkan. Biasanya, video animasi ditampilkan dengan bantuan proyektor LCD di depan kelas agar semua siswa dapat melihatnya (Nailiah & Saputra : 2022 : 10).

Penggunaan aplikasi Canva mempermudah pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggabungkan keterampilan dan kreativitas berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis Canva juga membantu mengurangi waktu yang diperlukan guru untuk merancang materi serta memudahkan penyampaian materi. Desain dari Canva mampu meningkatkan minat siswa dalam proses belajar melalui penyajian materi yang bervariasi. Video animasi sering dimanfaatkan oleh pendidik karena efektif dalam menarik perhatian siswa dan menjelaskan materi dengan lebih baik (Nailiah & Saputra : 2022: 10).

Proses pembelajaran yang efektif memerlukan metode dan media yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah *storytelling*. *Storytelling* merupakan teknik menyampaikan materi melalui cerita yang terstruktur, sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa. Dalam konteks pembelajaran, *storytelling* bukan hanya tentang menyampaikan cerita, tetapi juga tentang bagaimana cerita tersebut dapat menjadi sarana untuk menghubungkan konsep-konsep yang sulit dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Berdasarkan kondisi nyata hasil observasi di SD Negeri Purisemanding 1, ditemukan bahwa dari 12 guru yang ada di sekolah, hanya 4 guru (25%) yang sering mengoperasikan

penggunaan media berbasis TIK di kelas, selebihnya guru kurang tepat untuk memilih media ajar yang bisa digunakan, seperti dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah, sehingga motivasi untuk belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tersebut rendah. Keadaan tersebut dilihat dari kondisi nyata berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas saat observasi, yang menyebabkan 10 dari 15 peserta didik (75%) cenderung tidak fokus, diam disertai melamun, dan terkadang bermain-main tidak teratur saat jam Pelajaran.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen di sekolah guna melihat pengaruh media pembelajaran media animasi *Storytelling* dengan aplikasi Canva terhadap keaktifan siswa di kelas sekolah dasar. Hal ini didorong oleh hasil observasi awal yang menunjukkan adanya perbedaan kondisi kelas antara guru yang menggunakan media video animasi dengan guru yang hanya mengandalkan buku cetak dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Animasi *Storytelling* Aplikasi Canva Terhadap Keaktifan Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Matematika SD Negeri Purisemanding 1”**.

KAJIAN TEORITIS

1. Ria Puspita Sari Universitas Jambi 2024.

Pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dampak atau tidak penggunaan materi pembelajaran video animasi berbasis Canva secara bermakna terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD. Jenis akses yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berbentuk metode pengalaman Pendekatan kuantitatif dalam penelitian digunakan sebagai metode untuk mengeksplorasi populasi atau tes yang dipilih (sampel), menganalisis informasi yang bersifat statistik atau berupa angka menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menggunakan materi pembelajaran video animasi berbasis Canva yang disediakan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran tersebut.. Keduanya menggunakan metode media animasi dengan aplikasi *Canva*. Baik penelitian ini maupun penelitian referensi sama-sama berfokus pada siswa sekolah dasar dan menggunakan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran. Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian referensi terletak pada penggunaan media animasi storytelling. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah animasi storytelling berbasis aplikasi Canva, yang dirancang untuk menarik perhatian siswa melalui narasi interaktif dan visual yang menarik. Sementara itu, pada penelitian referensi, media yang digunakan tidak melibatkan elemen storytelling, melainkan menggunakan video animasi saja, yang berfokus lebih pada penyajian informasi secara langsung tanpa narasi. Pendekatan storytelling dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif dalam pembelajaran.

2. Elissa Anggarani Institut Agama Islam Negeri Tulungagung 2021.
Pada penelitian yang berjudul “Penerapan *Storytelling* Dalam Membentuk Kepribadian Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Dharma Wanita 1 Gedhangan”. Selain ceritanya, bahkan para gurunya berulang kali mengajak anak-anak bernyanyi sambil menari terpisah sejarah Penggunaan media berupa wayang juga dapat meningkatkan minat anak berpartisipasi dalam kegiatan mendengarkan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran sejarah mampu membentuk kepribadian anak-anak PAUD kelompok B hingga TK Dharma Wanita 1 Gedangan. Hal ini terlihat selama observasi, di mana anak-anak menunjukkan perilaku sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru. Misalnya, mereka mulai meminta izin sebelum meminjam barang dari teman, mengembalikan barang yang bukan miliknya, serta mengucapkan terima kasih. Setelah mengikuti kegiatan tersebut, melalui metode bercerita, anak-anak mampu menyerap dan menerapkan nilai-nilai positif yang tersampaikan dalam cerita dengan baik, serta melakukannya bersama teman-teman di sekolah. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan. Keduanya menggunakan *Storytelling* untuk metode yang digunakan. Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian referensi terletak pada objek penelitian yang Dimana pada penelitian referensi menggunakan objek anak sekolah TK sedangkan pada penelitian yang dibuat menggunakan anak SD untuk melakukan penelitiannya.
3. Moh. Alfarizi Baskarayudha Subari Universitas Nusantara PGRI Kediri 2022
Pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Media Pembelajaran Berbasis Ict Terhadap Keaktifan Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 7 Kota Kediri”. Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh fasilitas belajar terhadap keaktifan siswa selama masa pandemi COVID-19 pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS SMA Negeri 7 Kota Kediri. Selain itu, penelitian ini juga meneliti pengaruh media pembelajaran berbasis ICT terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran yang sama. Secara keseluruhan, penelitian ini berfokus pada pengaruh gabungan antara fasilitas belajar dan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam meningkatkan keaktifan siswa selama masa pandemi pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS. Penelitian ini memiliki persamaan keduanya bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan melibatkan penggunaan media pembelajaran. Terdapat perbedaan signifikan antara keduanya. Penelitianmu berfokus pada siswa kelas 3 SD dalam mata pelajaran matematika dan menggunakan media animasi *storytelling* berbasis aplikasi Canva, sedangkan penelitian referensi dilakukan pada siswa kelas X IPS SMA di mata pelajaran ekonomi dan menggunakan media berbasis ICT secara umum, tanpa menekankan pada elemen *storytelling*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, terdapat berbagai jenis desain yang bisa digunakan. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan desain *pre-experimental* dengan tipe *one shoot case study*. Menurut Sugiyono : 2013:74) dalam

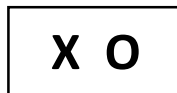
**PENGARUH MEDIA ANIMASI STORYTELLING APLIKASI CANVA TERHADAP KEAKTIFAN
SISWA KELAS 3 MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN PURISEMANDING 1**

desain ini, sebuah kelompok diberikan perlakuan atau treatment, lalu hasilnya diobservasi setelahnya. metode *One-Shot Case Study*, yang termasuk dalam desain penelitian eksperimen sederhana. Metode ini digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media animasi storytelling Canva terhadap keaktifan siswa kelas 3 SDN Purisemanding 1 pada mata pelajaran matematika. Pada desain ini, perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media animasi diberikan kepada subjek penelitian, kemudian hasilnya diukur sekali setelah perlakuan tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-shot case study. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 SDN Purisemanding 1. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket skala Likert 4 poin (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik deskriptif untuk melihat peningkatan keaktifan siswa setelah diberikan perlakuan.

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan pre-eksperimen, yang terdiri dari satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Bentuk desain pre-eksperimen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *One-Shot Case Study*. Menurut (Sugiyono : 2013) "One-Shot Case Study adalah desain penelitian yang melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*), diikuti dengan pengamatan terhadap hasil yang diperoleh.

Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut :



Sumber Sugiyono dalam (Tuti Andriani : 2019)

Keterangan :

X : *Treatment* yang diberikan

O : Angket

Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan Media animasi stotyelling matematika , sedangkan Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai Posttest.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan angket. Keaktifan belajar siswa diobservasi melalui lembar angket keaktifan siswa yang berisikan indikator-indikator keaktifan yang harus dicapai siswa. Penilaian pada lembar observasi ini dengan menentukan persentase keaktifan setiap siswa. Persentase keaktifan siswa diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{kriteria} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Wijayanti dalam Susesno et al .2017

Kemudian untuk menghitung indikator keaktifan digunakan table sebagai berikut:

Tabel Kategori Nilai Keaktifan Siswa

Jawaban	Skor
Sangat Tinggi	75% - 100%
Tinggi	51% - 74%
Sedang	25% - 50%
Rendah	0% - 24%

Arikunto dalam Susesno et al .2017

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 SDN Purisemanding 1 dengan jumlah 15 siswa (8 laki-laki dan 7 perempuan). Tujuan utama penelitian adalah untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika setelah menggunakan media animasi storytelling berbasis Canva.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dikelompokkan distribusi tingkat keaktifan siswa sebagai berikut:

- Tinggi (75% - 100%) : 100 siswa (45%)
- Sedang (51% - 74%) : 0 siswa (55%)
- Rendah (50% - 69%) : 0 siswa (0%)
- Sangat rendah (0% - 49%) : 0 siswa (0%)

Tabel Distribusi Tingkat Keaktifan Siswa

Kategori	Rentang Persentase	Frekuensi	Persentase
Tinggi	75% - 100%	15	100%
Sedang	51% - 74%	0	0%
Rendah	50% - 69%	0	0%
Sangat Rendah	0% - 49%	0	0%
Total		15	100%

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu “Bagaimana keaktifan siswa kelas 3 pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri Purisemanding 1 ketika menggunakan media animasi storytelling melalui aplikasi Canva” tingkat keaktifan siswa saat penggunaan media animasi storytelling menunjukkan hasil yang positif. Hal ini terlihat dari distribusi tingkat

***PENGARUH MEDIA ANIMASI STORYTELLING APLIKASI CANVA TERHADAP KEAKTIFAN
SISWA KELAS 3 MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN PURISEMANDING 1***

keaktifan dimana 100% siswa berada pada kategori Tinggi. Tidak ada siswa yang berada pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki tingkat keaktifan yang baik dalam pembelajaran menggunakan media animasi storytelling.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas 3 SDN Purisemanding 1 mengenai pengaruh penggunaan media animasi storytelling melalui aplikasi Canva terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Matematika, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Tingkat Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Menggunakan Media Animasi Storytelling. Tingkat keaktifan siswa kelas 3 pada mata pelajaran Matematika saat menggunakan media animasi storytelling menunjukkan hasil yang positif. Dari data observasi, 100% siswa berada dalam kategori sangat tinggi. Tidak ada siswa yang masuk kategori sedang atau rendah, yang berarti seluruh siswa memiliki tingkat keaktifan yang baik selama pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Elissa. (2021). Penerapan Storytelling Dalam Membentuk Kepribadian Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Dharma Wanita 1 Gedhangan. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung
- Badryah, dkk (Media-Media Pembelajaran, 2023, Yogyakarta)
- Moh. Alfarizi Baskarayudha Subari. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Media Pembelajaran Berbasis Ict Terhadap Keaktifan Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Sma Negeri 7 Kota Kediri. Universitas Nusantara Pgri Kediri
- Qisthi siti Annisa, dkk (Karakteristik Pendidikan sekolah dasar , 2021, Universitas djuanda bogor)
- Sari Puspita Ria. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Universitas Jambi
- Sugiyono 2013. (Metodologi Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D, Bandung).
- Wawan Suseno, dkk. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Pembelajaran Kooperatif Tgt. Jurnal Pendidikan Volume: 2 Nomor: 10 Bulan Oktober Tahun 20017