

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL BERBASIS VIDEO ANIMASI CANVA DALAM
PEMBELAJARAN DAERAH KU YANG BERSEJARAH MATERI WARISAN
BUDAYA KEKAYAAN DAERAH NUSANTARA KELAS V SD**

Wulan Mahmuda Alfani¹, Siti Mayang Sari² T. M. Haekal³

¹²³Universitas Bina Bangsa Getsempena

wulanmahmudaalfani1@gmail.com, mayang@bbg.ac.id, haekal@bbg.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the utilization of digital media based on animated videos using the Canva application in the learning of "My Historical Region" on the topic of cultural heritage of the Indonesian archipelago in Grade V of elementary school. This study is motivated by the lack of varied, engaging, and contextual learning media, which impacts students' low understanding and participation in the learning process. The method used is a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consist of teachers and fifth-grade students. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis is carried out through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that the use of Canva-based animated video media is able to create a more engaging, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Students appear more active in participating in the learning process and find it easier to understand the material on local cultural heritage. In addition, this media helps teachers deliver the material more clearly and systematically. However, several challenges are identified, such as limited technological facilities and teachers' skills in operating digital media. Thus, it can be concluded that Canva-based animated video media plays an important role in supporting effective and meaningful learning processes, especially in materials related to cultural and historical contexts.

Keywords: Digital media, animated video, Canva, cultural heritage, elementary school learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media digital berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran "Daerahku yang Bersejarah" pada materi warisan budaya kekayaan daerah Nusantara di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap

reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media video animasi berbasis Canva mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami materi tentang warisan budaya daerah. Selain itu, penggunaan media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan sistematis. Namun, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan sarana teknologi dan keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Canva memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bermakna, khususnya pada materi yang berkaitan dengan budaya dan sejarah daerah.

Kata Kunci: Media digital, video animasi, Canva, warisan budaya, pembelajaran sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memiliki peran yang sangat strategis karena menjadi fondasi awal dalam membentuk karakter, pola pikir, dan kemampuan belajar siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang secara optimal agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami transformasi yang cukup signifikan, terutama dengan hadirnya teknologi digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari, mengingat siswa saat ini merupakan generasi yang akrab dengan teknologi. Mereka terbiasa dengan penggunaan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif (Asnawati, 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mengikuti perkembangan

zaman, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran berbasis digital memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan variatif (Diniyati & Mastoah, n.d.). Dengan memanfaatkan media digital, guru dapat mengemas materi pembelajaran dalam bentuk visual, audio, maupun audiovisual, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media digital juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar masih belum optimal. Banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan,

khususnya pada materi yang bersifat abstrak atau membutuhkan visualisasi yang jelas.

Salah satu materi yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan kontekstual adalah materi “Daerahku yang Bersejarah” pada kelas V Sekolah Dasar. Materi ini membahas tentang warisan budaya sebagai bagian dari kekayaan daerah Nusantara. Warisan budaya mencakup berbagai aspek, seperti adat istiadat, tradisi, kesenian, bangunan bersejarah, serta nilai-nilai yang diwariskan dari generasi ke generasi. Pemahaman terhadap warisan budaya sangat penting bagi siswa, karena dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air, menghargai keberagaman budaya, serta menjaga identitas bangsa (Riadi et al., 2022).

Dalam praktiknya, pembelajaran materi warisan budaya seringkali disampaikan secara teoritis tanpa didukung oleh media yang memadai. Guru cenderung menjelaskan materi secara lisan atau melalui buku teks, sehingga siswa kesulitan dalam membayangkan dan memahami konsep yang disampaikan (Indonesia, 2025). Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak

memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi warisan budaya secara lebih konkret dan menarik.

Media pembelajaran merupakan Alternatif yang dapat digunakan adalah media digital berbasis video animasi. Video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak, sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih hidup dan menarik. Melalui video animasi, materi pembelajaran dapat disampaikan dalam bentuk cerita atau visualisasi yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, video animasi juga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Media et al., 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai aplikasi telah dikembangkan untuk memudahkan pembuatan media video animasi, salah satunya adalah Canva (Wulandari et al., 2022). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat konten visual, termasuk video animasi. Aplikasi ini memiliki keunggulan dalam hal

kemudahan penggunaan, ketersediaan template yang beragam, serta fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik. Dengan Canva, guru dapat membuat video animasi secara praktis tanpa memerlukan keahlian desain yang tinggi.

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Melalui video animasi yang dibuat dengan Canva, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses belajar (Rubiyanti, 2025).

Implementasi media digital dalam pembelajaran tidak terlepas dari berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di

sekolah, seperti ketersediaan perangkat komputer, proyektor, dan akses internet. Selain itu, kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengembangkan media digital juga menjadi faktor yang menentukan keberhasilan penggunaan media tersebut. Tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi, sehingga diperlukan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kompetensi mereka (Prinanda, 2025).

Selain faktor teknis, terdapat pula tantangan dalam hal kesiapan siswa. Meskipun sebagian besar siswa telah terbiasa dengan teknologi, namun penggunaan teknologi dalam pembelajaran tetap memerlukan bimbingan agar dapat digunakan secara optimal. Guru perlu mengarahkan siswa agar tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar yang efektif (Di & Revolusi, n.d.).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya video animasi, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media visual dan audiovisual terbukti lebih efektif dalam

membantu siswa memahami materi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini karena media tersebut mampu merangsang lebih banyak indera, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diterima dan diingat oleh siswa (Teknologi et al., 2025).

Penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan media video animasi berbasis Canva dalam pembelajaran materi warisan budaya di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna memberikan gambaran mengenai bagaimana media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap proses belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (Yam & Taufik, 2021). Tujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan media digital berbasis video animasi Canva dalam pembelajaran “Daerahku yang Bersejarah” pada materi warisan budaya kekayaan daerah Nusantara di kelas V Sekolah Dasar. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses pembelajaran,

respon siswa, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan media tersebut.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang efektif, serta mendorong pemanfaatan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media digital. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian yang lebih lanjut mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran, baik dari segi efektivitas, inovasi, maupun pengembangan media itu sendiri.

Pemanfaatan media digital berbasis video animasi Canva diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan

pembelajaran yang selama ini terjadi, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang berkaitan dengan budaya dan sejarah daerah. Pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna diharapkan dapat membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap budaya bangsa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif (Fernanda, n.d.). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Banda Aceh pada semester genap, Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai pemanfaatan media video animasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk melihat proses pembelajaran secara langsung, wawancara untuk menggali informasi dari guru dan siswa, serta dokumentasi sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 17 Banda Aceh pada semester genap pemanfaatan media digital berbasis video animasi Canva dalam pembelajaran “Daerahku yang Bersejarah” pada materi warisan budaya kekayaan daerah Nusantara menunjukkan hasil yang positif. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan video animasi yang dibuat melalui aplikasi Canva sebagai media utama untuk menyampaikan materi. Media tersebut memadukan unsur gambar, teks, animasi, dan audio sehingga penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 1. Video pembelajaran yang di tayangkan di YouTube

Proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi, keaktifan dalam bertanya, serta partisipasi dalam diskusi. Siswa juga tampak lebih fokus dan tidak mudah bosan dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Di samping pemanfaatan video animasi membantu siswa dalam memahami konsep warisan budaya daerah, seperti jenis-jenis budaya, nilai sejarah, serta pentingnya menjaga dan melestarikan budaya Nusantara.



Gambar 2. Menjelaskan mengamati video pembelajaran

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis video animasi Canva mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media visual dan interaktif untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Media video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami informasi yang disampaikan.

Penggunaan media ini juga memberikan manfaat bagi guru, yaitu mempermudah dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan variatif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala. Keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, seperti ketersediaan proyektor dan akses internet, menjadi salah satu hambatan dalam penggunaan media digital. Selain itu, kemampuan guru dalam mengoperasikan dan

mengembangkan media berbasis teknologi juga masih perlu ditingkatkan.

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video animasi Canva memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran, meskipun masih diperlukan dukungan fasilitas dan peningkatan kompetensi guru agar penggunaannya dapat lebih optimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran “Daerahku yang Bersejarah” pada materi warisan budaya kekayaan daerah Nusantara di kelas V SDN 17 Banda Aceh pada semester genap terbukti mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa.

Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan

data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa penggunaan media video animasi Canva mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya keaktifan, perhatian, serta kemudahan siswa dalam memahami materi warisan budaya daerah. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan variatif.

Meskipun demikian pemanfaatan media ini masih menghadapi beberapa kendala terutama keterbatasan sarana dan prasarana teknologi serta keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan fasilitas dan peningkatan kompetensi guru agar penggunaan media digital dapat diimplementasikan secara optimal.

Dengan demikian, media video animasi berbasis Canva memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan bermakna, khususnya pada materi yang berkaitan dengan budaya dan sejarah daerah di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawati, Y. (2023). *Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 9, 64–72.
- Di, I., & Revolusi, E. R. A. (n.d.). *PENDIDIKAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0* Syamsuar 1 , Reflianto 2.
- Diniyati, A., & Mastoah, I. (n.d.). *Peran media video animasi interaktif berbasis canva dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar*. 236–245.
- Fernanda, M. (n.d.). *Peranan Kelompok Wanita Tani Dalam Menunjang Pendapatan Keluarga Di Desa Salassa Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang The Role Of Women ' s Farmer Groups In S upporting Family Income In Salassa Village Curio District Enrekang Regency*. 1–13.
- Indonesia, P. (2025). *Abstrak A . Pendahuluan Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan . Secara umum , hasil belajar mengacu pada perubahan perilaku peserta didik yang mencakup aspek kognitif , afektif , dan psikomotor sebagai dampak dari pengalaman belajar . Perubahan ini dapat diamati dalam bentuk peningkatan pengetahuan , pemahaman , keterampilan , dan sikap yang dinilai melalui kriteria tertentu dalam bentuk angka atau lambang huruf (Irawati et al ., 2021) . Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar , pencapaian hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh strategi*

- pengajaran guru , tetapi juga oleh keragaman karakteristik individu peserta didik , termasuk gaya belajar , kesiapan , dan minat belajar mereka . Namun demikian , praktik pembelajaran di banyak sekolah masih bersifat seragam dan kurang adaptif terhadap keberagaman tersebut . Fenomena ini juga ditemukan di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Cimahi , tempat penelitian ini dilakukan . Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas pada 28 September 2024 , diketahui bahwa. 9(2), 811–836. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1988>
- Media, P., Video, P., Sources, A. E., Aplikasi, B., Materi, P., Energi, S., & Sekolah, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2530–2540.
- Prinanda, D. (2025). *Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 2(2), 329–353.
- Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., & Fanani, G. (2022). *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Penggunaan Teknologi Tools Powerpoint dan Canva untuk Media Informasi*. 6(2).
- Rubiyanti, D. (2025). *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Media Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Sekolah Dasar*. 1, 44–51.
- Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., Subhan, M., Alia, C., Maysa, K., Artha, M. A., & Puji, N. T. (2025). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa: Studi Literatur Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*. 02(04), 974–980.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2), 96–102.