

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN SIDOARJO

Yetti Ulimawati<sup>1\*</sup>, Erny Roesminingsih<sup>2</sup>, Maman Rumanta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana, Universitas Terbuka, Indonesia.  
e-mail: <sup>1\*</sup>yettiulimawati29@gmail.com, <sup>2</sup>ernyroesminingsih@unesa.ac.id, <sup>3</sup>mamanr@ecampus.ut.ac.id  
*\*Penulis Korespondensi*

Diserahkan: 21-12-2024; Direvisi: 12-01-2025; Diterima: 03-02-2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan dalam melihat perkembangan siswa pada media baru dan kontribusi inovasi pembelajaran IPA berbasis animasi video kreatif menggunakan canva untuk meningkatkan literasi sains di sekolah dasar pada materi sumber energi dan perubahannya meningkatkan literasi sains siswa di gugus 01 kecamatan Sidoarjo. Metode penelitian ini yaitu *research and development* (R&D) dengan model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada desain model R&D Borg & Gall (1988). Purposive sampling pada penelitian ini gugus 01 yaitu siswa kelas 3 di SDN Pucang 1, SDN Pucang 2, SDN Pucang 3, SDN Pucang 4, SDN Sidoklumpuk, SDN Sidokumpul. Pada penelitian yang telah dilakukan dengan media video animasi canva pada 6 sekolah atau gugus 01 siswa SD kelas 3 di Sidoarjo membuktikan bahwa signifikan meningkatkan literasi sains siswa sebesar 16,5%. Diharapkan para peneliti dapat melakukan observasi lebih kompleks dengan membandingkan gender, dan tidak hanya terbatas pada siswa kelas 3 SD bisa dibandingkan dengan proses belajar di siswa kelas 4,5,6 dan menggunakan variable lain seperti tingkat kepercayaan diri dan lainnya.

**Kata Kunci:** canva; literasi sains; media pembelajaran

**Abstract:** This research aims to look at students' development in new media and the contribution of science learning innovations based on creative video animation using Canva to increase scientific literacy in elementary schools on energy sources and changes to increase students' scientific literacy in cluster 01 of Sidoarjo sub-district. This research method is *research and development* (R&D) with the development model in this research referring to the R&D model design of Borg & Gall (1988). Purposive sampling in this study was group 01, namely grade 3 students at SDN Pucang 1, SDN Pucang 2, SDN Pucang 3, SDN Pucang 4, SDN Sidoklumpuk, SDN Sidokumpul. Research conducted using canvas animation video media in 6 schools or clusters of 01 grade 3 elementary school students in Sidoarjo proved that it significantly increased students' scientific literacy by 16.5%. It is hoped that researchers can make more complex observations by comparing gender, and not just limited to grade 3 elementary school students, they can compare the learning process in grades 4, 5, 6 and use other variables such as level of self-confidence and others.

**Keywords:** canva; scientific literacy; learning media

**Kutipan:** Ulimawati, Y., Roesminingsih, Y., Rumanta, M. Pengembangan Media Video Animasi CANVA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Sidoarjo. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.11 No.1, (513-524). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.7136>



### **Pendahuluan**

Keberhasilan suatu negara dalam mencapai status negara maju sangat tergantung pada supply kualitas manusia dinegaraitu yang dapat diraih dengan peningkatan kualitas Pendidikan. Data OECD (2019) Indonesia dalam kategori baca membaca berada pada peringkat 77. Situasi ini menjadi tantangan dan motivasi bagi Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa, serta menjadi pijakan bagi pemerintah dalam mengevaluasi kualitas pengajaran dan manajemen pendidikan di Indonesia (Resmini dkk, 2021). Maka diperlukan modelisasi pembelajaran yang berpusat pada anak dan menggunakan berbagai media. Tentunya, literasi juga menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran (Faiz dkk, 2022). Perkembangan zaman dan teknologi telah membawa perubahan dalam kegiatan membaca menggunakan teknologi digital sebesar 73,9% (Kemdikbud, 2021).

Kondisi ini yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan. Alasan dari hal ini dinyatakan oleh (Nurhayati dkk, 2022) (Winarni, 2019) yang menyatakan kesulitan guru dalam mengelola bahan ajar menjadi media yang dapat diterima siswa dikarenakan kesulitan IT yang kompleks dalam mengoperasikannya jadi para guru hanya menggunakan Whatsapp dan online conference. Namun kondisi yang terjadi di Lapangan guru masih mengalami kesulitan dalam penyusunan media interaktif yang menarik minat siswa. Oleh sebab itu, peneliti melakukan wawancara pada pihak SDN Pucang 1 untuk secara langsung mengetahui fakta yang ada di lapangan.

Perolehan dari SDN Pucang 1 yaitu kemampuan literasi meningkat sebesar 3,44 dan mencapai kompetensi minimum. Hasil rapor dari SDN Pucang 3 diperoleh kemampuan literasi baik sebesar 93,33% dengan peningkatan sebesar 16,66%. Sedangkan hasil rapor dari SDN Sidoklumpuk perolehan kemampuan literasi menurun sebesar 13,80%, Begitu juga hasil kemampuan literasi dari SDN Pucang 4 yang mengalami penurunan sebesar 7,14%. Hasil rapor kemampuan literasi di SDN Pucang 2 mengalami peningkatan 3,58%. Berdasarkan hasil rapor tersebut peningkatan yang dialami pada beberapa sekolah masih tergolong peningkatan dengan persentase rendah, jika dibandingkan dengan penurunan kemampuan literasi yang persentasenya lebih besar.

Siswa kurang memahami pengetahuan tentang energi dan perubahannya secara mendalam seperti sumber energi, bentuk-bentuk energi, manfaat energi, dan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi ini membutuhkan gambaran secara spesifik sehingga animasi sangat dibutuhkan dalam media yang digunakan (Ichsan dkk, 2018). Aplikasi canva termasuk dalam aplikasi yang cukup ideal untuk digunakan guru dalam menyusun media pembelajaran karena fiturnya yang mudah digunakan (Alfian dkk, 2022).

Pembuatan video animasi canva ini berdasarkan peneliti terdahulu Ciptaningtyas (2022) yaitu Media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Irawan & Napitupulu (2019) berpendapat bahwa perangkat yang dapat menyalurkan materi yang mampu memberikan rangsangan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran disebut media pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan video pembelajaran adalah canva (Tri & Adam, 2022) (Wulandari & Mudinillah, 2022). Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online (Riono & fauzi, 2022). Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi dan editing video. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi: web, iphone, dan android (Sirodj dkk, 2021).

Guru mudah mengakses dan mengoperasikan canva, dengan fitur sesuai keinginan misalnya dalam membuat poster bisa tinggal cari dengan kata kunci poster dan hal lainnya yang

dapat mendukung pembelajaran (Pelangi, 2020). Menurut Tanjung & Faiza (2019) dalam Fitriana (2021) kelebihan canva dibanding penyedia editing video animasi lain yaitu mudahnya penggunaan karena tersedia jutaan template baik gratis atau berbayar dan animasi yang mendukung misalnya animasi awan, matahari, pohon, api dan lainnya sesuai kebutuhan (Purba & Harahap, 2022).

Secara lebih rinci rumusan masalah pada penelitian ini adalah a.)Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPA berbasis video animasi canva dalam meningkatkan literasi sains di sekolah dasar ?. b.)Bagaimana keefektifan media pembelajaran IPA berbasis video animasi canva dalam meningkatkan kemampuan literasi sains di sekolah dasar ?. Toharudin et al., (2011, p. 1) mengungkapkan bahwa literasi sains adalah kemampuan seseorang siswa yang dapat mengolah dan menganalisis suatu kejadian dengan mempertimbangkan elemen lain agar menjadi keputusan yang matang, idealnya lebih kritis dan mampu memecahkan masalah.

Pada penelitian terdahulu menyebutkan dalam Turgut dan Yakar (2020) membuat keputusan yang efektif tentang masalah ini akan membutuhkan nilai etika, yang merupakan elemen penting untuk pengembangan literasi sains. Afrilia dkk (2022) menyebutkan video pembelajaran dapat digunakan sebagai alat evaluasi diri yang potensial untuk pengembangan keprofesian dalam pendidikan guru. Kegiatan diskusi dan umpan balik di kelas menunjukkan pengembangan dengan belajar dari satu sama lain. Jufrida dkk (2019) menyebutkan bahwa Pembelajaran IPA dengan literasi belajar sebagai prioritas.

Kebaruan penelitian ini daripada penelitian sebelumnya yaitu objek penelitian lebih luas dalam 1 gugus yaitu 6 sekolah dasar yang terdiri dari SDN Pucang 1, SDN Pucang 2, SDN Pucang 3, SDN Pucang 4, SDN Sidoklumpuk, SDN Sidokumpul dan dengan animasi video canva. Penelitian ini bertujuan dalam melihat perkembangan siswa pada media baru dan kontribusi inovasi pembelajaran IPA berbasis animasi video kreatif menggunakan canva untuk meningkatkan literasi sains di sekolah dasar pada materi sumber energi dan perubahannya meningkatkan literasi sains siswa di gugus 01 kecamatan Sidoarjo.

### **Metode**

Metode penelitian ini yaitu *research and development* (R&D) dengan model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada desain model R&D Borg & Gall (1988) . Purposive sampling pada penelitian ini yaitu siswa kelas 3 di SDN Pucang 1, SDN Pucang 2, SDN Pucang 3, SDN Pucang 4, SDN Sidoklumpuk, SDN Sidokumpul. Sumber informasi untuk mendapatkan data pada penelitian pengembangan ini terdiri dari beberapa sumber, Ahli materi yaitu Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Selain itu, validator 2 adalah salah satu instruktur kurikulum 2013 sejak 2016 hingga saat ini. Ahli pembelajaran yaitu Founder Guru Youtuber dot id. Ahli desain bahan ajar yaitu Pengawas Sekolah Kecamatan Sidoarjo. Ahli informan guru yaitu Guru mata pelajaran khususnya IPA kelas 3 SD. Informan siswa adalah siswa kelas 3 SD Negeri di Gugus 01 Kecamatan Sidoarjo tahun ajaran 2023-2024.

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif yaitu berupa angket skala Likert. Hasil perhitungan gain ternormalisasi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel interpretasi n-gain menurut (Baridah, 2021).

1.  $80\% < \text{skor} \leq 100\%$  = Sangat Menarik/ Tidak revisi
2.  $60\% < \text{skor} \leq 80\%$  = Menarik/ Tidak Revisi
3.  $40\% < \text{skor} \leq 60\%$  = Tidak Menarik/ Revisi sebagian

4.  $20\% < \text{skor} \leq 40\%$  = Sangat Tidak Menarik / Revisi

Struktur kurikulum sekolah yaitu 80 yang digunakan dalam penelitian karena data akan dibandingkan pada proses sebelum dan sesudah penerapan animasi video canva. Borg and Gall (1988) menjelaskan langkah dalam penelitian pengembangan, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi
2. Perencanaan
3. Pengembangan draf awal produk
4. Revisi produk awal
5. Uji coba skala sedang
6. Revisi produk skala sedang
7. Uji coba skala luas
8. Revisi uji coba skala luas dan produk akhir

### **Hasil dan Pembahasan**

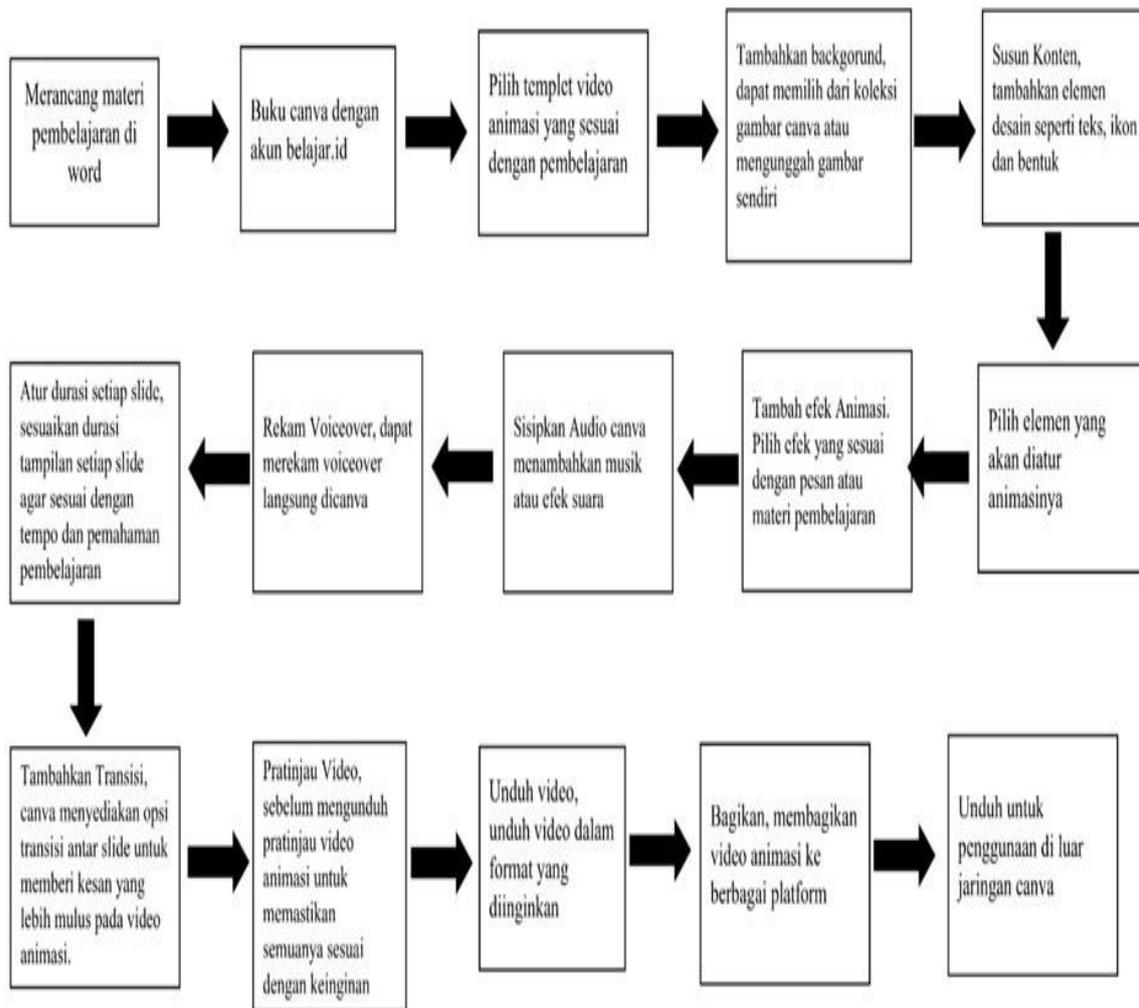
Adapun langkah- langkah R&D yang ditempuh dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*Research and information collecting*)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi temuan masalah di lapangan dengan cara observasi. Objek penelitian yakni di SDN Pucang 1, SDN Pucang 2, SDN Pucang 3, SDN Pucang 4, SDN Sidoklumpuk, SDN Sidokumpul. Peneliti melakukan wawancara dengan masing masing guru IPA pada tanggal 22 April 2024 sampai tanggal 6 Mei 2024 bertujuan untuk mencari tahu permasalahan ketika proses pembelajaran, instrumen dari wawancara. Hasilnya pada proses belajar menggunakan kurikulum K-13 dan Kurmer, bahan ajar menggunakan modul, metode ceramah dan demonstrasi, media yang digunakan LCD Proyektor, bahan ajar menggunakan alat peraga, permasalahan yang dihadapi kurangnya media pembelajaran, pernah menggunakan video pembelajaran akan tetapi video yang diambil dari Youtube dan karakteristik siswa ketika pembelajaran: beberapa siswa berlarian tidak bisa duduk dengan tenang dan belum fokus berbicara dengan teman sebangkunya.

- 2) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti merancang konsep animasi canva yang akan digunakan dalam kelas. Dengan tahapan perencanaan sebagai berikut



**Gambar 1.** Bagan Alur Perencanaan Pembuatan Video Pembelajaran

(Peneliti, 2024)

Pada gambar 1 ditampilkan alur perencanaan video pembelajaran menggunakan canva. Peneliti memilih canva karena kemudahan akses tidak perlu pakai aplikasi bisa lewat website langsung jadi bisa diedit melalui laptop atau computer masing masing guru. Di dalam canva juga banyak template siap pakai yang bisa digunakan sesuai keinginan tanpa harus edit manual pada bagian desain.

### 3) Pengembangan format produk awal (*Develop preliminary form of product*)

Pada tahap ini lebih berfokus pada interaktif animasi yang akan ditampilkan dalam video pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek warna, tulisan, susunan dan inovatif sesuai kebutuhan siswa

### 4) Revisi Produk Video pembelajaran pertama

Dari hasil validasi 3 ahli yaitu ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli desain sehingga video dilakukan revisi sesuai komentar para ahli. Berikut ditampilkan pada table 1.

**Tabel 1.** Revisi Produk Awal

No	Pakar	Masukan	Perbaikan
1	Materi	<p>1. Materi dimulai dengan peta konsep, sehingga siswa akan mudah memetakan konsep IPA.</p> <p>2. Untuk definisi konsep energi cukup poin-poin pentingnya saja, tulisan di definisi terlalu banyak dengan durasi waktu yang pendek dengan huruf kapital, gunakan huruf yang mudah dibaca untuk usia anak SD.</p> <p>3. Representasi gambar pada materi macam-macam energi kurang match dengan definisi energinya, misal energi nuklir tetapi seolah hanya cerobong asap, namun esensi bahwa energi nuklir dapat dimanfaatkan untuk pembangkit listrik belum tampak di slide.</p> <p>4. Hal yang sama dengan energi panas bumi, gambarnya bercerita gunung Merapi mengeluarkan Lavanya, tetapi esensi panas buminya tidak nampak.</p> <p>5. Apakah video ini hanya 1 kali pertemuan? Mohon dipertimbangkan untuk durasi waktunya, karena hanya 6 menit (terlalu cepat), sementara apabila dikupas lebih dalam, per materinya bisa lebih lama karena dasar utama literasi adalah membaca gambar baru tulisan, mungkin bisa dilengkapi dengan perangkat pembelajaran seperti RPP atau modul ajar.</p>	<p>1. Materi dimulai dengan peta konsep</p> <p>2. Untuk definisi konsep energi hanya poin-poin penting saja , waktu di sesuaikan, huruf diganti tidak kapital semua dan disesuaikan dengan anak SD.</p> <p>3. Gambar disesuaikan dengan materi.</p> <p>4. Gambar disesuaikan dengan materi.</p> <p>5. Durasi dari 6 menit menjadi 30 menit dan disesuaikan kembali .</p>

2	Pembelajaran	Kasih sound penjelasan materi (pengisi suara)	Sound dikasih penjelasan materi (pengisi suara).
3	Desain	Pakai maksimal 3 jenis font atau minimal 2 jenis font (judul, sub judul dan isi) agar bisa membedakan mana isi dan mana judul.	Memakai 3 jenis font untuk membedakan judul, sub judul dan isi.

Sumber: Data Observasi

5) Uji coba lapangan skala sedang (*Main field testing*)

Peneliti melakukan pengujian di kelas 3 di 2 SD Negeri yang telah dipilih yaitu SDN Pucang 1 dan SDN Pucang 3 yang terdiri dari 10 siswa SDN Pucang 1 dan 10 Siswa SDN Pucang 3. Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala likert angket yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini dengan penskoran berikut,

Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.

Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.

Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai. Cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.

Skor 4, jika tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.

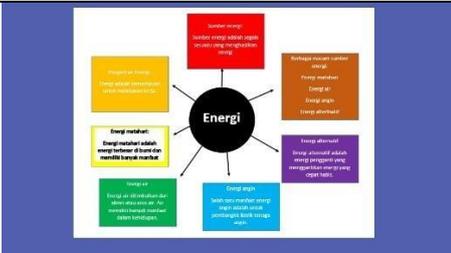
Skor 5, jika sangat tepat sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Hasilnya ada masukkan yaitu ,video bagus untuk dipelajari, mudah dipahami, jelas dengan banyak gambar dan musik serta ada suara pemateri akan tetapi materi lebih bagus lagi bila lebih ke poin-poin saja sehingga lebih dipahami lagi. Kalau bisa semua materi di bikin video kayak gini lebih memudahkan belajar. Video lebih menarik dan asyik lagi kalau ada kuis di akhir dan apa kejutan seperti hadiah.

6) Revisi produk skala sedang

Dari masukan uji lapangan skala sedang peneliti melakukan revisi video pembelajaran.

**Tabel 2.** Revisi Uji Coba Skala Sedang

No	Masukan	Hasil Setelah Direvisi	Ket. Setelah Revisi
1	Video bagus untuk dipelajari, mudah dipahami, jelas dengan banyak gambar dan musik serta ada suara pemateri akan tetapi materi lebih bagus lagi bila lebih ke poin-poin saja sehingga		Materi diperjelas dengan membuat peta konsep.

	lebih dipahami lagi. Kalau bisa semua materi di bikin video kayak gini lebih memudahkan belajar.	
2	Video lebih menarik dan asyik lagi kalau ada kuis di akhir dan apa kejutan seperti hadiah.	Di akhir diberikan kuis dengan kejutan



Sumber: Data Observasi

Berdasarkan table 2 pada uji coba skala sedang menunjukkan bahwa produk video animasi canva semakin lebih baik hanya perlu ditambahkan kuis dan peta konsep agar lebih memperjelas arah pembelajaran dan kuis agar siswa lebih aktif dan kompetitif.

8) Uji lapangan skala luas (Operational field testing)

Peneliti melakukan pengujian lagi secara menyeluruh disemua kelas 3 SD yang dipilih yaitu SDN Pucang 1,2,3,4 dan SDN Sidokumpul serta SDN Sidoklumpuk. Pada pertemuan pertama yang dilakukan pada uji lapangan ini adalah peneliti melakukan tanya jawab materi energi kelas 3 kepada siswa mengenai materi yang sebelumnya telah di sampaikan berupa definisi dan juga cara menyelesaikan sebuah soal energi sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis video animasi canva. Kemudian siswa diminta melakukan tanya jawab dan pengerjaan soal sebagai data dan mengisi kuesioner. Hasil uji skala luas mendapat masukan yaitu durasi waktu masih terlalu cepat lebih disesuaikan dengan materi yang ditampilkan, Font harus sudah bisa membedakan judul, sub judul yang mudah dibaca dan materi akan tetapi masih terlalu panjang jadi lama membacanya lebih ke poin-poin saja dan suara pemateri sudah jelas akan tetapi suara musik kalau bisa lebih kecil sedikit.

9) Revisi Uji Coba Skala Luas dan produk akhir (Final product revision)

Peneliti melakukan penyempurnaan produk lagi untuk kelayakan animasi video canva, revisi yang diterima yaitu durasi kurang panjang sehingga video terlalu cepat dan akan sulit dipahami, dan isi materi yang kurang mendalam sesuai masukan dari uji coba skala luas. Setelah menambah durasi video dari 6 menit menjadi 20 menit, dan memperbesar suara dubbing dibanding suara music sekaligus merubah font judul, sub judul dan isi salah satu tampilannya adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Final Produk Skala Luas  
 (Hasil Editing Peneliti)

Selanjutnya peningkatan kemampuan responden diketahui dari data nilai Strategi pembelajaran lama terhadap Strategi pembelajaran baru kemudian dicari sejauh mana peningkatan kemampuan dengan rumus gain (N-Gain). Data N-Gain dapat disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Perhitungan nilai N Gain minat belajar

Gain	Pembagian skor	N	Jumlah (f)	Persentase (%)	Rata-rata	Minimal	Maksimal
Tinggi (> 0,7)			35	59.3	0.728	-0.150	1.000
Sedang (0,3 - 0,7)			19	32.2			
Rendah (< 0,3)			5	8.5			
Total			59	100.0			

Sumber : Data penelitian diolah menggunakan software SPSS 26.0 Tahun 2024

Hasil dari table 3 disebutkan bahwa nilai N gain 0,728 masuk dalam kategori sedang dan sebanyak 35 orang atau 59,3% dari total penelitian berkategori tinggi. Selanjutnya diukur nilai tafsiran keefektifan minat belajar.

Tabel 4. Hasil Perhitungan nilai Tafsiran keefektifan minat belajar

Tafsiran keefektifan	Jumlah (f)	Persentase (%)	Rata-rata	Minima	Maksimal
Efektif (>76)	33	55.9	72.80	-15.00	100.00
Cukup Efektif (56-75)	14	23.7			
Kurang Efektif (40-55)	6	10.2			
Tidak Efektif (< 40)	6	10.2			
Total	59	100.0			

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Software SPSS 26.0 tahun 2024

Data dari table 4 disebutkan bahwa penelitian ini efektif dengan 72,80 sebagai nilai rata rata efektif dalam kategori cukup dan 55,9% atau 33 orang berkategori efektif. Selanjutnya dilakukan uji Paired Samples t-test guna mengetahui perbedaan mean 2 kelompok post test dan pre test dengan nilai sig lebih kecil dari 0,05.

**Tabel 5** Hasil uji Paired Samples t-Test

n	Perlakuan	Mean	Std. Deviation	Paired Differences	Sig. (2-tailed)	Keterangan
	Pre Test	37.2	3.6	-16.5	0.000	Signifikan
	Post	53.7	5.5			

Test

Sumber : Data Penelitian diolah menggunakan Software SPSS 26.0 tahun 2024

Keterangan : Berbeda Signifikan Jika Sig < 0.05 (Field, 2018)

Berdasarkan data pada table 5 menyatakan bahwa memiliki nilai lebih kecil dari 0,05 yaitu -16,5 yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre test dan post test pada siswa kelas 3 di SDN Pucang 1, SDN Pucang 2, SDN Pucang 3, SDN Pucang 4, SDN Sidoklumpuk, SDN Sidokumpul. Maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

### Kesimpulan

Pada penelitian yang telah dilakukan dengan media video animasi canva pada 6 sekolah atau gugus 01 siswa SD kelas 3 di Sidoarjo membuktikan bahwa signifikan meningkatkan literasi sains siswa sebesar 16,5% . Media pembelajaran yang lebih menyenangkan membuat siswa makin paham dalam materi pembelajaran karena siswa tidak bosan didalam kelas yang berdampak pada suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan terjadi komunikasi antara guru dan siswa dengan tanya jawab dan game yang menyenangkan diakhir pelajaran, tujuannya untuk meningkatkan rasa kompetitif antara siswa dikelas. Maka disimpulkan bahwa video animasi canva dapat meningkatkan literasi sains di siswa sekolah dasar kelas 3. Kedepannya diharapkan para peneliti dapat melakukan observasi lebih kompleks dengan membandingkan gender, dan tidak hanya terbatas pada siswa kelas 3 SD bisa dibandingkan dengan proses belajar di siswa kelas 4,5,6 dan menggunakan variable lain seperti tingkat kepercayaan diri dan lainnya.

### Daftar Pustaka

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84. <https://doi.org/10.31599/jabdima.v5i1.986>
- Baridah, W. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. <https://doi.org/10.18860/jie.v10i2.13194>
- Borg W.R., G. M. (1988). *Education Research and development*. New York: Longman.
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal*

- Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 10(2), 160-174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Faiz, A., Hambali, D. S., Mulyadi, M., & Kurniawaty, I. (2022). Tinjauan Studi Pustaka Tahapan Domain Afektif untuk Mengukur Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5508-5515. Doi <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3092>
- Field, A. 2018. *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics 5th Edition*. 5 ed. California: SAGE Publications Inc.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 180-188. Retrieved from <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1190>
- Jufrida, J., Basuki, F. R., Kurniawan, W., Pangestu, M. D., & Fitaloka, O. (2019). Scientific literacy and science learning achievement at junior high school. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(4), 630-636. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i4.20312>
- Kemdikbud.(2021). Minat baca netizen turun di era digital. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/minat-baca-tulis-netizen-turun-di-era-digital-lebih-banyak-komen-dan-update-status>
- Kemdikbud. (2021). Modul Belajae Siswa SD <https://repositori.kemdikbud.go.id/22763/1/673.%20%5BWEB%5D%20Modul%20Belajar%20Siswa%20Kelas%206%20Tema%207%20Subtema%203.pdf> Modul Belajar Siswa
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I)*. OECD. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Sirodj, R. A., Hirza, B., Hastiana, Y., Mukharomah, E., & Petrossky, R. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar di Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 1(2), 72-80. <https://doi.org/10.51214/japamul.v1i2.136>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Toharudin, U., Hendrawati, S., & Rustaman, H. A. (2011). Membangun Literasi Sains Peserta Didik. *Humaniora*. <https://doi.org/10.21831/edubio.v8i2.18212>
- Tri, W., & Adam, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Turgut, D., & Yakar, Z. (2020). Does Teacher Program Affect On Development Of Teacher Candidates' Bioethical Values, Scientific Literacy Levels And Empathy Skills? *International Education Studies*, 13(5), 108. <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. Doi <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>

- Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117-127. Doi <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>
- Winarni, E. W., & Purwandari, E. P. (2019). The Effectiveness of Turtle Mobile Learning Application for Scientific Literacy in Elementary School. *Journal of Education and E-Learning Research*, 6(4), 156–161. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2019.64.156.161>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.