

Pengembangan Media Video Animasi Canva dengan Pendekatan STAD untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Norma

Siti Nurcholifah^{1*}, Purwani Puji Utami², Sopian³

¹SMP Karya Bangsa, Depok, Indonesia

²STKIP Kusuma Negara, Jakarta, Indonesia

³STKIP Arrahmaniyah, Depok, Indonesia

Abstrak-- Penelitian ini bertujuan memperoleh data empiris mengenai pengembangan media video animasi berbasis Canva dengan metode Student Teams Achievement Division (STAD) pada materi norma untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Karya Bangsa Kota Depok. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan subjek penelitian siswa kelas VII, guru PPKn, dan ahli IT sebagai informan. Data dikumpulkan melalui tes untuk mengukur pemahaman, observasi untuk menilai motivasi belajar, serta angket untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva dengan metode STAD efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 87,14, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 80,21. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva dengan metode STAD dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa pada materi norma.

Kata kunci:

Canva,
Norma,
Vidio Animasi.

Histori:

Dikirim: 12 Agustus 2025

Direvisi: 30 Agustus 2025

Diterima: 2 September 2025

Online: 30 September 2025

©2025 JCV



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Identitas Artikel:

Nurcholifah, A., Utami, P.P., & Sopian, S. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Canva dengan Pendekatan STAD untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Norma. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(2), 169-178.

PENDAHULUAN

Kurang menariknya sumber belajar yang digunakan sehingga peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan peserta didik belum mengetahui nilai-nilai norma yang berkaitan dengan materi PPKn. Dan Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar PPKn disebabkan peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton, penyampaian materi yang sulit dipahami. Maka perlu upaya media pembelajaran PPKn yang menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Salah satu alternatifnya

^{1*}Corresponding author.

E-mail:sitinurcholifah97@gmail.com

adalah pembelajaran PPKn dikemas dalam media video animasi berbasis canva. (H.Yuliani,dkk.:2025)

Video sebagai salah satu media yang dapat melatih kemampuan peserta didik dalam menangkap suatu ide. (Hadi, S.:2017). Video juga menjadi kuat sebagai media pembelajaran mengingat alam dapat direplikasi, ditonton dan diperkenalkan berulang-ulang. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. (Kemp, J. E. & Dayton, D. K.:2005). Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran PPKN yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. (M.Ningsih dkk.2023).

Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). 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 (Tanjung & Faiza, 2019). Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian Lestari, Guru tertarik untuk menggunakan aplikasi Canva, dikarenakan Canva mudah digunakan. (Lestari, Putri Ayunia, et al.: 2022). Aplikasi Canva memberikan berbagai macam foto yang dapat digunakan sebagai representasi bahagia, konten sebagai format sehingga dapat segera digunakan dengan baik, tipografi dan garis yang berbeda untuk membantu imajinasi dalam membuat rencana. (Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E.: 2020). Aplikasi canva yang digunakan dalam membuat media pembelajaran dapat dibuat lebih inovatif, menarik, serta menyenangkan. Canva merupakan aplikasi berbasis internet yang dapat kita gunakan untuk membuat media pembelajaran. (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T.:2020).

Dalam konteks media video animasi berbasis Canva, menurut Teori Desain Instruksional oleh Robert Gagné (2005), dalam teori ini menunjukkan bahwa video dapat dirancang untuk mendukung langkah-langkah pembelajaran, seperti: 1) Attention: Penggunaan warna, gerakan, dan animasi menarik perhatian siswa. 2) Retention: Narasi dan elemen visual Canva dirancang agar membantu siswa mengingat informasi. 3) Application: Video dapat menyertakan contoh praktis untuk mendukung penerapan konsep. Berdasarkan Teori Teknologi Pembelajaran oleh Januszewski dan Molenda menjelaskan bahwa Video animasi berbasis Canva adalah aplikasi teknologi pembelajaran yang menekankan pentingnya media sebagai alat untuk mendukung proses belajar. (Januszewski, A., & Molenda, M. 2008).

Selanjutnya menurut Teori Visual Perception oleh Rudolph Arnheim (2024), menjelaskan bahwa Desain visual dalam video animasi berbasis Canva dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. Beberapa prinsip yang relevan: 1) Balance: Kombinasi elemen warna, teks, dan animasi menciptakan harmoni visual. 2) Hierarchy: Informasi penting disampaikan lebih menonjol menggunakan ukuran atau warna. 3) Engagement: Animasi yang dinamis menarik perhatian tanpa mengganggu fokus siswa.

Slavin memberikan alternatif lain yang dapat memberikan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia melalui model pembelajaran STAD. (Hari Nurachmad:2014). STAD (*Student Teams Achievement Division* diartikan pembagian pencapaian tim siswa), merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.(Arends, Richard I:2012) Kombinasi video animasi dan metode STAD memberikan stimulus ganda pada siswa: mereka tidak hanya belajar secara mandiri melalui video tetapi juga mendapatkan umpan balik dan dukungan dari teman sekelompok mereka.

Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dan penggunaan multimedia efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dalam kesempatan ini, peneliti merasa bertanggung jawab dan tertantang, serta tertarik untuk mengembangkan media video animasi berbasis canva dengan menggunakan metode STAD untuk berusaha mencari solusi masalah pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, yaitu penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk.(Pudjiastuti:2019). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan 4-d (*Four D Models*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Karya Bangsa Kota Depok dengan Jumlah siswa sebanyak 28 orang peserta didik sebagai informan, dan sebagai kay informan adalah guru PPKn dan ahli IT. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai April, semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan teknik non tes yaitu berupa tes untuk mengukur pemahaman pada materi norma dan observasi untuk mengukur motivasi belajar, sebelum digunakan instrument tes tersebut diujicobakan kepada responden diluar sampel untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir instrument tersebut. Instrumen selanjutnya adalah angket untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap Pengembangan media video animasi berbasis Canva di Dukung metode STAD, selanjutnya ada juga kuesioner atau angket validasi digunakan untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari validator materi dan validator media terhadap Pengembangan media video animasi berbasis Canva di Dukung metode STAD.

Analisis Data, diawali dengan melakukan analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara langsung ke instansi terkait. Hasil dari analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui masalah dan tingkat keterbutuhan mengenai produk yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan Analisis Data Validasi Ahli dan Uji Respon. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji validitas, dianalisis secara deskriptif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel validitas. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media agar menjadi lebih baik. Setelah produk selesai, maka diadakan *pretest* dan *posttest* untuk mengambil data hasil belajar siswa. Tujuan dari analisis tahap akhir adalah untuk menjawab hipotesis yang telah dikemukakan. Data

yang digunakan adalah nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan secara deskriptif persentase hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penilaian hasil belajar siswa yang menggunakan instrumen tes tertulis berbentuk pilihan ganda mendapatkan rata-rata persentase 61.15%, penilaian proses pada pertemuan pertama hingga keempat mengalami kenaikan dengan rata-rata persentase 73.75%. Jadi, pengembangan media video animasi berbasis canva didukung metode STAD pada materi norma dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa di Kelas VII SMP Karya Bangsa Kota Depok. 2) Pengembangan media video animasi berbasis canva didukung metode STAD layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa SMP Karya Bangsa Kota Depok.

Setelah dilakukan uji validitas oleh validator, diperoleh masukan dan saran untuk dijadikan bahan dalam melakukan revisi video animasi. Kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan masukan dan saran perbaikan. Berikut beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli media pembelajaran terhadap video animasi yang dikembangkan.

“Video animasi yang dikembangkan sudah cukup baik, namun ada beberapa catatan pada aspek visual, khususnya pada bagian ilustrasi. Ada beberapa simbol yang multitafsir dan bisa membuat orang lain kebingungan, sebaiknya ditambahkan teks penjelas pada beberapa ilustrasi yang dimaksud serta ada beberapa ilustrasi yang komposisinya tidak sesuai.”

Disamping memberikan saran dan masukan validator juga memberikan penilaian terhadap video animasi. Penilaian tersebut terdiri dari lima aspek, yaitu aspek visual, aspek penggunaan bahasa, aspek keamanan digital, aspek audio dan aspek implementasi. Data yang didapat menunjukkan tingkat validasi video animasi, rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media Tiap Aspek

Aspek yang dinilai	Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Visual	3,25	81,5%	Sangat Layak
Penggunaan bahasa	3,6	90%	Sangat Layak
Keamanan digital	3,8	95%	Sangat Layak
Audio	3,4	85%	Sangat Layak
Implementasi	3,6	90%	Sangat Layak
Rata-Rata		88,3%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli media diketahui bahwa aspek visual pada video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi visual media video animasi telah memiliki ukuran

dan penataan gambar yang tepat serta komposisi warna yang menarik dan sederhana. Ketepatan ukuran memperoleh skor tertinggi pada aspek visual. Hal ini menunjukkan bahwa penataan gambar dalam video animasi tidak bertentangan dengan gerakan mata, gambar mudah dipahami dan elemen-elemen visual pendukung lainnya ditelakkan dengan tepat. Sedangkan dari indikator kesederhanaan media pembelajaran, video animasi dikatakan layak. Kesederhaan yang dimaksud adalah teks dalam media pembelajaran tidak berlebihan dan elemen-elemen visual atau gambar tidak terlalu ramai yang dapat membingungkan pembaca.

Tahapan berikutnya setelah video animasi di validasi oleh ahli media, yaitu melakukan validasi oleh ahli materi. Disamping memberikan saran dan masukan validator juga memberikan penilaian terhadap video animasi. Penilaian tersebut terdiri dari lima aspek, yaitu aspek materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek efek media dan aspek kemenarikan. Data yang didapat menunjukkan tingkat validasi video animasi, rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi Tiap Aspek

Aspek yang dinilai	Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Materi	3,4	85%	Sangat Layak
Kebahasaan	3,3	82,5%	Sangat Layak
Penyajian	3,5	87,5%	Sangat Layak
Efek media	3,75	93,75%	Sangat Layak
Kemenarikan	4	100%	Sangat Layak
Rata-Rata		89,75%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli materi diketahui bahwa pada aspek materi, video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran dalam video animasi disampaikan secara jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Indikator kesesuaian tujuan pembelajaran dan kesesuaian dengan peserta didik mendapatkan persentase paling tinggi pada aspek materi. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam video animasi yang dikembangkan dapat mencapai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti serta sesuai dengan karakteristik siswa, multimedia yang menjadi sarana peserta didik dapat memahami dasar-dasar elemen visual.

Pengembangan media vidio animasi berbasis canva didukung metode STAD efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Karya Bangsa Kota Depok. Hal ini di dasarkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata pemahaman siswa (post test) mencapai 87,14 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata pemahaman siswa mencapai 80,21. Dari hasil analisis data tersebut diketahui bahwa bahwa nilai rata-rata pemahaman siswa (Post Test) pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Ini artinya kelas eksperimen memiliki pemahaman yang lebih baik dari pada kelas kontrol.

Berikut ini disajikan dalam bentuk tabel mengenai gambaran awal motivasi belajar siswa berdasar data pre test baik kelas eksperimen dan kelas control:

Tabel 3. Statistik skor Motivasi Belajar Siswa Berdasar Data Pre Test

Statistik	Nilai	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	60,82	61,07
Median	63	63
Mode	58	54
Standar Deviasi	7,76	7,60
Varians	60,15	57,77
Range	29	29
Minimum	46	46
Maximum	75	75

(Sumber: data diolah peneliti)

Berdasarkan tabel 4.1. dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa berdasar data pre test kelas eksperimen dari 28 siswa sebesar 60.82, median 63, mode 58, standar deviasi 7,76, varians 60,15, range 29, minimum 46, maximum 75. Sedangkan skor rata-rata motivasi belajar siswa pre test kelas control dari 28 siswa sebesar 61,07, median 63, mode 54, standar deviasi 7,60, varians 57,77, range 29, minimum 46, maximum 75. Dari hasil tersebut dapat diperoleh bahwa motivasi belajar siswa awal kelas eksperimen dan control hampir setara sehingga memungkinkan untuk kedua kelas dapat dibandingkan motivasinya setelah eksperimen. Berikut ini grafik perbandingan statistic rata-rata motivasi belajar siswa awal kelas eksperimen dan kelas control. Jika motivasi belajar dikelompokkan dalam empat kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi frekuensi dan persentase motivasi belajar siswa berdasar data pre test kelas eksperimen dan kelas control

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas Eksperimen				
1	81,25 - 100	Sangat termotivasi	0	00,00%
2	62,50 - 81,24	Termotivasi	9	32,14%
3	43,75 - 62,49	Kurang Termotivasi	19	67,86%
4	25,00 - 43,74	Sangat kurang Termotivasi	0	00,00%
Kelas Kontrol				
1	81,25 - 100	Sangat termotivasi	0	00,00%
2	62,50 - 81,24	Termotivasi	15	53,57%
3	43,75 - 62,49	Kurang Termotivasi	12	42,86%
4	25,00 - 43,74	Sangat kurang Termotivasi	1	3,57%

(Sumber: data diolah peneliti)

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas eksperimen siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang termotivasi 0 siswa (00,00%), kategori kurang termotivasi 19 siswa (67,86%), kategori termotivasi 9 siswa (32,14%) dan kategori sangat termotivasi 0 siswa (00,00%). Sedangkan kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 28 siswa, siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang termotivasi 1 siswa (3,57%), kategori kurang termotivasi 12 siswa (42,86%), kategori termotivasi 15 siswa (53,57%) dan kategori sangat termotivasi 0 siswa (00,00%). Untuk Skor rata-rata motivasi belajar siswa dikonversi ke dalam empat kategori diatas, maka rata-rata motivasi belajar pretest kelas eksperimen termasuk dalam kategori kurang termotivasi yaitu 60,82. Sedangkan kelas kontrol juga termasuk dalam kategori kurang termotivasi yaitu 61,07.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan secara simultan antara penggunaan media video animasi berbasis canva didukung model pembelajaran STAD dengan model pembelajaran konvensional terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas VII SM Karya Bangsa Kota Depok, dikarenakan pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis canva didukung metode STAD senantiasa mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mandiri, hal ini terlihat dari sintaks pembelajarannya dan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis canva didukung metode STAD dan temuan ini sejalan dengan hasil penelitian dari Handayani, dkk. (2019) bahwa: (1) pembelajaran STAD senantiasa mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran; (2) pembelajaran STAD mendorong siswa untuk belajar secara mandiri; (3) pembelajaran STAD senantiasa menghubungkan apa yang diketahui siswa dengan materi yang dipelajari; (4) pembelajaran STAD menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata atau isu-isu kontemporer; (5) pembelajaran STAD senantiasa memberikan peluang bagi siswa untuk aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi, mengajukan rencana penyelidikan, dan menyimpulkan materi yang dipelajari; (6) pembelajaran STAD memberikan peluang kepada siswa untuk mempelajari materi secara mendalam melalui tugas prapembelajaran.

Selain itu secara teoritis, motivasi belajar siswa mempunyai hubungan yang erat dengan pemahaman yang diperoleh siswa. Dengan kata lain, seorang siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki pemahaman dan motivasi lebih rendah. Kemampuan pemahaman berhubungan dengan perolehan pemahaman, siswa yang memiliki pemahaman tinggi tidak akan menerima begitu saja informasi yang didapatnya namun terlebih dahulu mengolahnya secara kritis dan kreatif menggunakan pola pemikiran deduksi dan induksi sehingga membentuk pengetahuan di dalam dirinya. Siswa yang mempunyai pemahaman tinggi akan mencari bukti-bukti dan sumber terkait untuk menerima atau menolak informasi yang diterimanya. Motivasi belajar yang dimiliki siswa berdampak pada pencapaian hasil belajarnya.

Pembahasan

Pada pembahasan ini penulis membahas mengenai keberlangsungan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis Canva didukung metode STAD. Saat penggunaan metode STAD sebagai kelas eksperimen, siswa agak sedikit kaget dengan banyaknya kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena mereka tidak pernah melakukan kegiatan belajar seperti ini selama proses pembelajaran.

Namun dalam penerapan video animasi berbasis Canva didukung metode STAD siswa mengalami proses belajar yang berbeda, karena sintaks model pembelajaran STAD mendorong siswa untuk melakukan berbagai aktifitas dalam pembelajaran seperti kerja team, menjawab, berdiskusi, menjelaskan, serta membuat karya sehingga pembelajaran lebih variative. Aktifitas guru dalam penerapan pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis Canva didukung metode STAD adalah membekali siswa dengan pertanyaan-pertanyaan pra pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari, memonitor dan memotivasi siswa untuk membaca dan mengerjakan tugas. Penilaian proses pembelajaran siswa dilakukan setiap pertemuan sebanyak 4 kali.

Sintaks model pembelajaran STAD mendorong siswa untuk melakukan berbagai aktifitas dalam pembelajaran seperti kerja team dalam bentuk kelompok, berdiskusi, menjelaskan, serta membuat karya sehingga pembelajaran lebih variatif hal tersebut sesuai dengan Zamroni & Mahfudz, (2009:30) ada empat cara meningkatkan kemampuan bekerja team yaitu dengan: (1) model pembelajaran tertentu, (2) pemberian tugas secara kelompok, (3) bekerja sama, dan, (4) penggunaan model pertanyaan socrates. Model pembelajaran STAD menggali informasi dari berbagai sumber melalui diskusi dan kerja kelompok, sumber informasi cetak dan sumber informasi lain seperti internet, menjawab pertanyaan pra pembelajaran, Secara berkelompok mendiskusikan jawaban atas pertanyaan atau tugas yang telah mereka kerjakan, perwakilan peserta didik menjelaskan konsep esensial yang sudah dikuasainya di depan kelas, mendiskusikan pemikiran kreatif yang sudah mereka pikirkan secara mandiri dirumah, mendiskusikan ide untuk merealisasikannya, dengan membuat laporan, sehingga proses tersebut merangsang untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar, hal ini sejalan dengan hasil studi (Adi dkk,2019) telah membuktikan bahwa model STAD merangsang pemahaman dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pembahasan diatas model pembelajaran STAD mempunyai signifikansi pengaruh yang baik terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Karya Bangsa Kota Depok.

Kemampuan pemahaman berhubungan dengan perolehan pemahaman, siswa yang memiliki pemahaman tinggi tidak akan menerima begitu saja informasi yang didapatnya namun terlebih dahulu mengolahnya secara kritis dan kreatif menggunakan pola pemikiran deduksi dan induksi sehingga membentuk pengetahuan di dalam dirinya. Siswa yang mempunyai pemahaman tinggi akan mencari bukti-bukti dan sumber terkait untuk menerima atau menolak informasi yang diterimanya. Motivasi belajar yang dimiliki siswa berdampak pada pencapaian hasil belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasar hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan media vidio animasi berbasis canva didukung metode STAD pada materi norma dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa di Kelas VII SMP Karya Bangsa Kota Depok. 2) Pengembangan media vidio animasi berbasis canva didukung metode STAD layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa SMP Karya Bangsa Kota Depok. 3) Pengembangan media vidio animasi berbasis canva didukung metode STAD efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Karya Bangsa Kota Depok.

REFERENSI

- Arends, Richard I. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill Education, 2012.
- Arnheim, R. (2024). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). Wadsworth.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. 96–102.
- Hari Nurachmad. (2014). “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe STAD (Student Team Achivement Divition) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Marmoyo Jombang”. *JPGSD Volume 2 Nomor 03*, 132–139.
- Heni Yuliani, Sri rahayu Pudjiastuti, Suidat (2025),”Pengembangan Vidio Animasi Wayang Kulit Berbasis Project Based Learning dalam Membentuk Karakter Berkebhinekaan Global dan Etika Kewarganegaraan Generasi Z. *Jurnal Citizenship Virtues* 5(1), p.415-424.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge.
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K. (2005) Planning & producing instructional media (5th ed.). New York: Harper & Row, Publishers.
- Lee, W.W. & Owens, D. L. (2004). Multimedia-based instruction design: computer-based-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution. New York: Pfeiffer.
- Lestari, Putri Ayunia, et al. (2022).Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)* 2.1: 47-54.
- Mustika Ningsih, Sri Rahayu Pudjiastuti, Ivon Mukaddamah, (2023) “Media Pembelajaran Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sila Ketiga dan Kesadaran Hidup Rukun” *Jurnal Citizenship Virtues* 3(1), p.415-424.
- Panggabean, D. D., Ramadhani, I., & Irfandi. (2020). Pembuatan media video pembelajaran fisika SMA dengan whiteboard animation [sumber elektronis]. *CV. Media Sains Indonesia*.
- Pudjiastuti, Sri Rahayu (2019), *Metode Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Media Akademi.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317– 327.

- Rahmawati, Farida, and Idam R. W. Atmojo. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6.pp. 6271-6279,doi:10.31004/basicedu.v5i6.1717
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.
- Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. 15(1), 128–144.