

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas VII SMPN 2 Palembang

Deby Marsheila¹, Juaidah Agustina², Hayatun Nufus³

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia¹

Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia^{2,3}

debimarseila05@gmail.com¹, juaidah82@gmail.com², hayatunnufus@univpgri-palembang.ac.id³

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Video Animasi,
Canva, Keterampilan
Menyimak, ADDIE

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *media* pembelajaran *video* animasi berbasis aplikasi *Canva* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palembang pada materi cerpen. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model *ADDIE* yang mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VII, sedangkan data dikumpulkan melalui observasi, angket kebutuhan, *validasi* ahli, dokumentasi, dan tes *pretest-posttest*. Produk dikembangkan dengan mengintegrasikan teks, suara, narasi, ilustrasi karakter, animasi, dan aktivitas menyimak yang disusun sesuai karakteristik siswa SMP. Hasil *validasi* menunjukkan bahwa *media* memperoleh persentase 85% dari ahli materi, 80% dari ahli bahasa, dan 85% dari ahli *media*. Uji kepraktisan berdasarkan respons siswa mencapai 90,75%, sehingga *media* tergolong sangat praktis. Efektivitas *media* terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 62 pada *pretest* menjadi 87 pada *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa *video* animasi berbasis *Canva* mampu membantu siswa memusatkan perhatian, memahami isi simakan, dan menafsirkan unsur cerita secara lebih terarah. Dengan demikian, *media* yang dikembangkan dinyatakan *valid*, praktis, dan efektif sebagai alternatif *media* pembelajaran menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.

Key Word:

Learning Media,
Animated Video,
Canva, Listening
Skills, ADDIE

Abstract

This study aimed to develop animated video learning media based on the Canva application to improve the listening skills of seventh-grade students at SMP Negeri 2 Palembang in short story learning. The study employed a Research and Development method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 30 seventh-grade students. Data were collected through observation, needs questionnaires, expert validation, documentation, and pretest-posttest instruments. The product was developed by integrating text, voice, narration, character illustrations, animation, and listening activities adjusted to the characteristics of junior high school students. Expert validation showed that the media obtained 85% from the material expert, 80% from the language expert, and 85% from the media expert. The practicality test based on students' responses reached 90.75%, indicating that the media was highly practical. The effectiveness of the media was reflected in the increase in students' average scores from 62 in the pretest to 87 in the posttest. These findings indicate that Canva-based animated video can help students maintain attention, understand listening content, and interpret story elements more systematically. Therefore, the developed media is valid, practical, and effective as an alternative learning medium for listening instruction in Grade VII Indonesian language learning.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA)



PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak memiliki kedudukan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menjadi pintu awal bagi siswa untuk menerima informasi, memahami gagasan, dan membangun respons berbahasa yang tepat. Dalam Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase D, peserta didik diarahkan untuk memahami informasi dari teks aural, visual, dan audiovisual serta menafsirkan makna tersurat maupun tersirat secara kritis (Kemdikbudristek, 2022). Artinya, menyimak bukan sekadar mendengar bunyi bahasa, melainkan proses memahami, memilih informasi pokok, mengaitkan pesan dengan konteks, dan menyampaikan kembali isi simakan secara bernalar. Kompetensi tersebut makin penting karena

pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa mampu mengolah informasi dari berbagai bentuk *media* dan tidak hanya bergantung pada teks cetak. Di tingkat SMP, pembelajaran menyimak masih sering menghadapi kendala. Siswa dapat mendengar penjelasan guru, tetapi belum tentu mampu menangkap detail informasi, menyusun kembali urutan peristiwa, atau menjawab pertanyaan berdasarkan isi simakan secara lengkap. Daulay (2025) menegaskan bahwa pembelajaran mendengarkan di kelas menengah pertama membutuhkan dukungan *media audio-visual* karena metode konvensional kerap belum cukup membantu siswa memahami konteks percakapan, intonasi, dan informasi lisan. Kondisi serupa terlihat pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Palembang: sebagian siswa mudah kehilangan fokus, kurang aktif menanggapi pertanyaan, dan masih kesulitan menguraikan isi materi cerpen setelah kegiatan menyimak.

Salah satu penyebab persoalan tersebut adalah keterbatasan variasi metode dan *media*. Pembelajaran yang terlalu bertumpu pada ceramah membuat siswa lebih banyak berada pada posisi penerima informasi daripada pengolah informasi. Pada materi cerpen, siswa membutuhkan bantuan visual untuk mengenali tokoh, latar, alur, konflik, dan pesan cerita secara runtut. Guo et al. (2020) mengingatkan bahwa tampilan visual dapat mendukung pembelajaran K-12 apabila disertai arahan pedagogis yang jelas, bukan sekadar ditampilkan sebagai hiasan. Dengan demikian, guru perlu memilih *media* yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga membantu siswa menata informasi simakan menjadi pemahaman yang bermakna. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang untuk memperbaiki pola pembelajaran menyimak. Media digital dapat memperluas pengalaman belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan menyediakan materi yang dapat diakses kembali sesuai kebutuhan (Nkomo et al., 2021). Namun, pemanfaatan teknologi tidak otomatis meningkatkan kualitas belajar apabila tidak disertai desain pembelajaran yang tepat. Sailer et al. (2021) menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam merancang aktivitas berbasis teknologi lebih menentukan keberhasilan pembelajaran digital daripada ketersediaan perangkat semata. Oleh karena itu, pengembangan *media* perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, struktur materi, serta cara *media* digunakan dalam interaksi kelas.

Video animasi merupakan salah satu *media* yang relevan untuk pembelajaran menyimak karena memadukan unsur suara, gambar bergerak, teks, ekspresi tokoh, dan alur visual. Kajian *multimedia* menunjukkan bahwa kombinasi verbal dan visual dapat membantu siswa membangun representasi mental terhadap materi apabila informasi disajikan secara terarah dan tidak membebani memori kerja (Torgersen & Boe, 2021). Penelitian tentang *video* animasi juga melaporkan kecenderungan hasil positif terhadap pemahaman dan keterlibatan belajar (Ridha et al., 2022). Dalam konteks menyimak cerpen, animasi dapat membantu siswa mengikuti rangkaian cerita, mengenali konteks peristiwa, dan menghubungkan bunyi ujaran dengan visualisasi tokoh maupun latar. Aplikasi *Canva* dipilih karena menyediakan *template*, karakter, elemen visual, transisi, dan fitur pengolahan *video* yang relatif mudah digunakan oleh guru. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa *Canva* mendukung pembuatan *media* digital yang menarik, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Wulandari & Sutarna, 2025). Palioura dan Dimoulas (2022) juga menekankan pentingnya pendekatan *digital storytelling* bagi pendidik nonpengembang agar cerita dan materi dapat dikemas dengan bentuk yang lebih komunikatif. Meskipun demikian, penerapan *video* animasi berbasis *Canva* untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas VII SMP Negeri 2 Palembang masih terbatas, sehingga diperlukan pengembangan produk yang sesuai dengan konteks sekolah.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan *media* pembelajaran *video* animasi berbasis *Canva*, menilai tingkat *validitas* dan kepraktisannya, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palembang. Artikel ini difokuskan pada proses pengembangan *media* dengan model *ADDIE*, hasil *validasi* ahli, respons siswa, peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, serta pembahasan mengenai kontribusi *media* terhadap pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia. Hasil penelitian diharapkan menjadi alternatif *media* yang dapat membantu guru menghadirkan pembelajaran menyimak yang lebih menarik, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* karena bertujuan menghasilkan produk *media* pembelajaran sekaligus menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. R&D dalam pendidikan dipandang sebagai pendekatan yang produktif karena berorientasi pada pemecahan masalah pembelajaran melalui pengembangan produk yang dapat diuji secara terbatas sebelum digunakan lebih luas (Okpatrioka, 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena menyediakan langkah yang sistematis, fleksibel, dan memungkinkan revisi pada setiap tahap pengembangan (Zamsiswaya

et al., 2024). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek uji coba adalah 30 siswa kelas VII. Pada tahap *Analysis*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi kelas, angket guru dan siswa, serta dokumentasi kondisi pembelajaran menyimak. Tahap *Design* dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun materi cerpen, membuat naskah narasi, menentukan alur visual, dan menyiapkan *storyboard video*. Tahap *Development* menghasilkan *prototype video* animasi berbasis *Canva* yang memuat pembuka, materi inti, contoh cerita, kegiatan menyimak, dan evaluasi singkat. Tahap *Implementation* dilakukan melalui penggunaan *media* dalam pembelajaran di kelas, sedangkan tahap *Evaluation* dilakukan melalui validasi ahli, respons siswa, serta perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, validasi ahli, dokumentasi, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli *media*, angket respons siswa, serta soal *pretest* dan *posttest* keterampilan menyimak. Validasi ahli materi menilai kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi cerpen, dan relevansi soal. Validasi ahli bahasa menilai ketepatan ejaan, kejelasan kalimat, kesantunan, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa SMP. Validasi ahli *media* menilai tampilan visual, kualitas audio, animasi, tata letak, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan *media*. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase. Skor yang diperoleh dari validator atau responden dibagi skor maksimum, kemudian dikalikan 100%. Media dinyatakan *valid* apabila hasil validasi berada pada kategori minimal *valid*, praktis apabila respons siswa berada pada kategori minimal praktis, dan efektif apabila terjadi peningkatan nilai setelah penggunaan *media* serta ketuntasan klasikal mencapai kategori efektif. Analisis kualitatif digunakan untuk menafsirkan saran validator, hasil observasi, dan catatan revisi produk. Dengan demikian, penilaian produk tidak hanya didasarkan pada angka, tetapi juga pada kualitas isi, bahasa, tampilan, dan kesesuaiannya dengan situasi pembelajaran di kelas.

Desain uji efektivitas menggunakan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum siswa belajar menggunakan *video* animasi, sedangkan *posttest* diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Perbandingan kedua nilai digunakan untuk melihat perubahan kemampuan siswa dalam memahami isi simakan, mengidentifikasi informasi penting, dan menyimpulkan isi materi. Prosedur ini sejalan dengan praktik penelitian pengembangan *media* yang menilai produk melalui validitas, kepraktisan, dan dampak pembelajaran secara terukur (Maheswari & Pramudiani, 2021; Syah & Fediyanto, 2026).

Tabel 1. Ringkasan Prosedur Pengembangan Media

Tahap	Fokus Kegiatan	Produk/Data yang Dihasilkan
<i>Analysis</i>	Mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa serta kondisi pembelajaran menyimak.	Data kebutuhan, masalah pembelajaran, dan karakteristik siswa.
<i>Design</i>	Menyusun tujuan, materi cerpen, naskah narasi, storyboard, dan rancangan tampilan.	Rancangan isi dan visual media.
<i>Development</i>	Membuat video animasi berbasis Canva dan melakukan validasi ahli.	Prototype, skor validasi, dan saran revisi.
<i>Implementation</i>	Menggunakan media pada pembelajaran kelas VII dan mengumpulkan respons siswa.	Data kepraktisan dan hasil observasi.
<i>Evaluation</i>	Menganalisis validitas, kepraktisan, efektivitas, serta melakukan revisi akhir.	Produk final dan hasil pretest-posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan sesuai tahapan *ADDIE*. Pada tahap *Analysis*, ditemukan bahwa pembelajaran menyimak di kelas VII masih didominasi penjelasan lisan dan penggunaan *media* yang terbatas. Hasil angket kebutuhan guru menunjukkan dukungan sangat kuat terhadap pengembangan *video* animasi; dari lima guru, tiga guru atau 60% memberi skor 4 dan dua guru atau 40% memberi skor 3. Secara rata-rata, kebutuhan guru terhadap *media* pembelajaran yang inovatif berada pada persentase 96%. Guru menilai bahwa *media* berbasis visual dan audio dapat membantu penyampaian materi, menjaga perhatian siswa, dan mengurangi kejenuhan saat pembelajaran menyimak.

Analisis kebutuhan siswa menunjukkan pola yang sejalan. Dari 30 siswa, 18 siswa atau 60% menyatakan sangat setuju terhadap penggunaan *video* animasi, delapan siswa atau 26,7% menyatakan setuju, tiga siswa atau 10% memberi respons kurang setuju, dan satu siswa atau 3,3% tidak setuju. Secara keseluruhan, kebutuhan siswa terhadap *media* yang lebih menarik mencapai 98%. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan warna, gambar bergerak, suara, dan contoh cerita karena unsur tersebut membantu mereka memahami materi dengan lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan kajian bahwa *media audio-visual* dapat memperjelas pesan dan meningkatkan aktivitas belajar pada pembelajaran menyimak

(Daulay, 2025). Tahap *Design* menghasilkan rancangan *media* yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran materi cerpen. Struktur *video* dibagi menjadi pembukaan, apersepsi, penyampaian pengertian cerpen, ciri-ciri dan unsur cerpen, struktur cerpen, contoh cerita pendek, aktivitas menyimak, serta latihan pemahaman. Rancangan visual dibuat sederhana agar tidak mengganggu konsentrasi siswa. Warna, ikon, karakter, dan transisi dipilih untuk mendukung isi cerita, sedangkan narasi disusun dalam kalimat pendek agar mudah diikuti siswa. Prinsip ini penting karena *media* yang terlalu padat dapat meningkatkan beban kognitif dan mengurangi efektivitas pembelajaran (Torgersen & Boe, 2021).

Pada tahap *Development*, produk dikembangkan menggunakan *Canva*. Pengembang memanfaatkan *template* kelas, ilustrasi tokoh, latar sekolah, teks penjelas, efek transisi, musik latar, dan narasi. Media dikemas dalam *video* berdurasi sekitar tiga hingga delapan menit sehingga cukup ringkas untuk pembelajaran di kelas, tetapi tetap memuat unsur materi dan aktivitas menyimak. Bagian pembuka digunakan untuk menarik perhatian siswa, bagian materi menyajikan konsep cerpen, sedangkan bagian contoh cerita membantu siswa menghubungkan konsep dengan peristiwa naratif. Kelebihan *Canva* pada tahap ini terletak pada kemudahan pengaturan elemen visual dan kemampuan mengeksport hasil dalam format *video* yang mudah diputar melalui perangkat kelas.

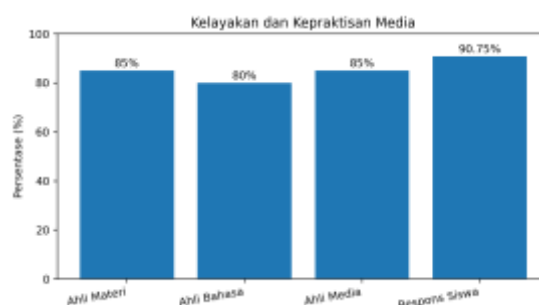


Gambar 2. Tampilan Materi Cerpen dalam Video Animasi Berbasis Canva

Produk awal kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli *media*. Hasil *validasi* menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase 85%. Skor ini menunjukkan bahwa isi materi cerpen, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan relevansi aktivitas menyimak berada pada kategori *valid*. Ahli bahasa memberikan persentase 80%, yang berarti bahasa sudah layak digunakan dengan beberapa perbaikan pada kejelasan kalimat dan konsistensi teks. Ahli *media* memberikan persentase 85%, yang menunjukkan bahwa tampilan, animasi, dan kualitas penyajian *media* telah memenuhi kriteria kelayakan. Hasil *validasi* tersebut memperlihatkan bahwa produk dapat dilanjutkan ke tahap uji coba setelah revisi. Saran *validator* digunakan sebagai dasar revisi produk. Revisi utama meliputi memperbesar ukuran huruf pada beberapa slide agar lebih terbaca ketika diproyeksikan di kelas, menambahkan *subtitle* pada percakapan agar siswa dapat menghubungkan informasi lisan dan teks, serta menambah *scene* agar alur cerita tidak terlalu singkat. Revisi ini penting karena keberhasilan *media* menyimak tidak hanya bergantung pada suara, tetapi juga pada dukungan visual dan teks yang memperjelas pesan. Penambahan *subtitle* juga membantu siswa yang memerlukan penguatan visual ketika mengikuti narasi, selama penggunaannya tidak berlebihan dan tetap mendukung fokus pada kegiatan menyimak.

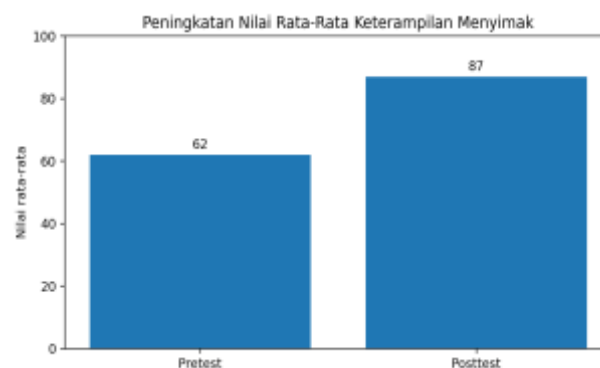
Tabel 2. Hasil Validasi Ahli terhadap Media Video Animasi

Validator	Aspek Utama	Persentase	Kategori
Ahli materi	Kesesuaian isi, tujuan pembelajaran, dan materi cerpen	85%	Valid
Ahli bahasa	Kejelasan kalimat, ejaan, dan kesesuaian bahasa siswa SMP	80%	Valid
Ahli media	Desain visual, animasi, audio, tata letak, dan aksesibilitas	85%	Valid



Gambar 3. Persentase Validasi Ahli dan Respons Siswa terhadap Media

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons siswa setelah *media* digunakan dalam pembelajaran. Rata-rata respons siswa mencapai 90,75%. Persentase ini menunjukkan bahwa *media* sangat praktis karena mudah dipahami, menarik, membantu konsentrasi, dan dapat digunakan dalam kegiatan kelas tanpa prosedur yang rumit. Siswa menyatakan lebih mudah mengikuti materi karena penjelasan tidak hanya disampaikan secara lisan, tetapi juga didukung oleh gambar, teks singkat, dan adegan cerita. Respons tersebut memperlihatkan bahwa *media* dapat diterima oleh siswa sebagai pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pola ceramah yang monoton. Efektivitas *media* dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Sebelum menggunakan *media*, nilai rata-rata siswa adalah 62. Setelah pembelajaran menggunakan *video* animasi, nilai rata-rata meningkat menjadi 87. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 43% menjadi 90%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *media* membantu siswa memahami isi simakan, mengenali informasi penting, dan menyusun kesimpulan dengan lebih baik. Berdasarkan kriteria yang digunakan, *media* pembelajaran *video* animasi berbasis *Canva* dinyatakan efektif, bahkan berada pada kategori sangat efektif karena hasil *posttest* telah melampaui batas minimal efektivitas.



Gambar 4. Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Keterampilan Menyimak

Tabel 3. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator

No.	Masukan Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Ukuran teks pada beberapa bagian terlalu kecil	Teks kurang terbaca ketika diproyeksikan	Ukuran teks diperbesar dan kontras diperjelas
2	Perlu subtitle untuk memperjelas percakapan	Percakapan hanya disajikan melalui suara	Subtitle ditambahkan pada bagian dialog penting
3	Alur video perlu dibuat lebih lengkap	Scene masih terbatas	Scene ditambah agar alur cerita lebih runtut



Gambar 5. Tampilan Contoh Cerita dan Aktivitas Menyimak dalam Video Animasi



Gambar 6. Dokumentasi Penggunaan Media Video Animasi di Kelas

Tabel 4. Ringkasan Kepraktisan dan Efektivitas Media

Komponen	Indikator	Hasil	Interpretasi
Kepraktisan	Respons siswa	90,75%	Sangat praktis
Efektivitas	Rata-rata pretest	62	Kemampuan awal masih rendah
Efektivitas	Rata-rata posttest	87	Meningkat setelah penggunaan media
Ketuntasan klasikal	Sebelum dan sesudah penggunaan media	43% menjadi 90%	Sangat efektif

Temuan penelitian menunjukkan bahwa *video* animasi berbasis *Canva* dapat menjadi *media* yang sesuai untuk pembelajaran menyimak siswa kelas VII. Peningkatan nilai dari 62 pada *pretest* menjadi 87 pada *posttest* tidak hanya menunjukkan perubahan hasil belajar, tetapi juga mengindikasikan bahwa siswa memperoleh bantuan dalam memproses informasi lisan. Dalam kegiatan menyimak, siswa harus mempertahankan perhatian, memahami bunyi bahasa, mengenali informasi penting, dan menghubungkan informasi tersebut dengan pengetahuan sebelumnya. *Video* animasi membantu proses tersebut karena informasi disajikan dalam bentuk yang lebih konkret, berurutan, dan didukung oleh petunjuk visual. Secara teoretis, efektivitas *media* ini dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran *multimedia*. Çeken dan Taşkın (2022) menyatakan bahwa prinsip *multimedia*, modalitas, segmentasi, dan penandaan informasi merupakan aspek yang banyak diteliti dalam lingkungan belajar. *Media* yang dikembangkan dalam penelitian ini menerapkan prinsip tersebut melalui pembagian materi ke dalam bagian-bagian singkat, penggunaan visual tokoh dan latar, narasi yang disesuaikan dengan teks, serta penekanan pada informasi penting. Penggunaan animasi tidak berdiri sendiri sebagai hiburan, tetapi berfungsi untuk membantu siswa mengikuti makna cerita. Hal ini sejalan dengan Torgersen dan Boe (2021) yang menekankan hubungan antara struktur beban kognitif dan hasil belajar pada penggunaan perangkat *multimedia*.

Keterpaduan suara, teks, dan animasi menjadi unsur utama yang mendukung fokus siswa. Suara narator membantu siswa menerima informasi aural, teks singkat memperkuat kata kunci, dan visualisasi tokoh membantu siswa memahami konteks peristiwa. Dalam pembelajaran menyimak cerpen, kombinasi ini penting karena siswa tidak hanya diminta mengingat kalimat, tetapi juga memahami hubungan antarperistiwa. Ridha et al. (2022) menemukan bahwa *video* animasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu pemahaman kosakata, sedangkan Knapp et al. (2022) melaporkan bahwa animasi cenderung memberi dampak positif terhadap pengetahuan dan penilaian pengguna. Meskipun konteks penelitian tersebut berbeda, prinsipnya relevan: animasi membantu ketika materi membutuhkan penggambaran yang jelas dan menarik. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa *media audio-visual* dapat mengurangi kejenuhan siswa. Pada observasi awal, sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan belum mampu menyampaikan kembali informasi secara lengkap. Setelah menggunakan *video* animasi, siswa tampak lebih terlibat dalam kegiatan menyimak, menanggapi pertanyaan, dan mengikuti aktivitas kelas. Temuan ini sejalan dengan Daulay (2025), yang menunjukkan bahwa *media audio-visual* dapat mendukung pemahaman konteks percakapan sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran mendengarkan. Andari et al. (2023) juga melaporkan peningkatan aktivitas dan kemampuan menyimak melalui *media audio-visual* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Canva memberikan kontribusi praktis dalam proses pengembangan *media*. Bagi guru, aplikasi ini relatif mudah digunakan karena menyediakan *template*, elemen grafis, musik, transisi, dan opsi ekspor *video*. Kemudahan tersebut penting karena banyak guru tidak memiliki latar belakang desain atau animasi profesional. Palioura dan Dimoulas (2022) menekankan bahwa pendekatan *digital storytelling* perlu ramah bagi pendidik nonpengembang agar pembelajaran berbasis cerita dapat dikemas secara kreatif. Penelitian *Canva* di beberapa konteks pendidikan juga menunjukkan bahwa *platform* ini mendukung *media* yang praktis, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa (Wulandari & Sutama, 2025). Dalam penelitian ini, *Canva* memungkinkan materi cerpen dikemas menjadi pengalaman menyimak yang lebih visual dan komunikatif. Hasil validasi ahli materi sebesar 85% menunjukkan bahwa isi *media* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi tidak hanya menyajikan definisi cerpen, tetapi juga ciri, unsur, struktur, contoh, dan tugas menyimak. Kesesuaian ini penting karena *media* yang menarik secara visual tetap harus memiliki akurasi materi. Guo et al. (2020) mengingatkan bahwa tampilan visual tidak otomatis meningkatkan pembelajaran; siswa tetap membutuhkan aktivitas yang mengarahkan mereka pada proses berpikir. Oleh karena itu, bagian tugas dan pertanyaan setelah *video* memiliki peran penting sebagai jembatan antara kegiatan menonton dan kemampuan menyimak. Siswa tidak hanya melihat animasi, tetapi juga diminta menemukan informasi dan menyimpulkan isi simakan. Validasi bahasa sebesar 80% menunjukkan bahwa *media* telah layak digunakan, meskipun aspek kebahasaan masih membutuhkan penyempurnaan pada tingkat kejelasan dan keringkasan. Dalam *media* menyimak, bahasa yang terlalu panjang dapat membuat siswa kehilangan fokus. Revisi *subtitle* dan perbaikan kalimat menjadi langkah penting agar siswa dapat mengikuti

informasi tanpa terbebani. Hal ini berkaitan dengan pandangan Mo et al. (2022) bahwa kecepatan dan penyajian *video* dapat memengaruhi beban kognitif. Materi yang disajikan melalui *video* sebaiknya tidak terlalu cepat, tidak terlalu padat, dan memberi ruang bagi siswa untuk menangkap gagasan utama. Validasi *media* sebesar 85% menunjukkan bahwa desain visual, audio, dan animasi berada pada kategori layak. Revisi ukuran huruf, penambahan *subtitle*, dan penambahan *scene* memperbaiki keterbacaan serta kelancaran alur. Pembelajaran menyimak membutuhkan *media* yang dapat dipahami dari jarak pandang kelas, terutama ketika *video* diproyeksikan melalui layar. Kualitas teks dan kontras visual berpengaruh terhadap kemampuan siswa mengikuti materi. Dalam kajian keterlibatan digital, Nkomo et al. (2021) menyatakan bahwa teknologi belajar perlu dilihat dari bagaimana siswa terlibat secara kognitif, emosional, dan perilaku. Dengan tampilan yang lebih jelas dan alur yang lebih runtut, siswa memiliki peluang lebih besar untuk mengikuti materi secara aktif.

Persentase respons siswa sebesar 90,75% memperlihatkan bahwa *media* sangat praktis. Kepraktisan ini tidak hanya berarti *media* mudah dijalankan, tetapi juga mudah diterima siswa dan sesuai dengan suasana kelas. Balalle (2024) menunjukkan bahwa teknologi pendidikan berkaitan erat dengan keterlibatan siswa, terutama ketika *media* memberi pengalaman belajar yang menarik dan terstruktur. Pada penelitian ini, siswa merasakan pembelajaran yang lebih menyenangkan karena materi tidak disampaikan secara monoton. Respons positif siswa juga menunjukkan bahwa *media* dapat menjadi penghubung antara gaya belajar visual-auditori dan tujuan pembelajaran menyimak. Peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* mendukung temuan penelitian terdahulu tentang peran *video* animasi dalam pembelajaran bahasa. Syah dan Fediyanto (2026) menemukan bahwa *video* animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Inggris dalam konteks pembelajaran terbatas waktu. Afana et al. (2025) juga menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat memperbaiki kemampuan mendengarkan siswa karena cerita disajikan melalui kombinasi audio dan visual. Walaupun penelitian ini berfokus pada Bahasa Indonesia dan materi cerpen, temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa *media* berbasis cerita, suara, dan visual dapat membantu siswa memahami isi simakan.

Jika dibandingkan dengan penelitian *Canva* sebelumnya, penelitian ini memiliki kontribusi khusus pada keterampilan menyimak di SMP. Suteja et al. (2024) membahas *media* berbasis *Canva* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS, sedangkan Wulandari dan Utama (2025) mengembangkan *media Canva for Education* untuk literasi digital. Penelitian ini berbeda karena produk diarahkan pada materi cerpen dan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia. Dengan demikian, kontribusinya tidak hanya pada pemanfaatan *Canva* sebagai alat desain, tetapi juga pada bagaimana elemen *audio-visual* dapat disusun menjadi aktivitas menyimak yang mendukung pemahaman karya sastra. Kontribusi penelitian ini bagi pembelajaran Bahasa Indonesia terletak pada penyediaan alternatif *media* yang dapat membantu guru mengembangkan pembelajaran menyimak secara lebih konkret. *Media* ini dapat digunakan sebagai pemantik diskusi, sarana latihan memahami cerpen, dan bahan evaluasi awal terhadap kemampuan siswa. Di samping itu, proses pengembangan dengan model *ADDIE* memberi contoh bahwa *media* digital perlu melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, *validasi*, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran dan asesmen yang menekankan keselarasan antara tujuan, kegiatan belajar, dan penilaian (Kemdikbudristek, 2024).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan *media valid*, praktis, dan efektif, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek 30 siswa, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, pengukuran efektivitas masih berfokus pada peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, belum menilai retensi jangka panjang atau kemampuan menyimak pada jenis teks lain. Ketiga, kualitas penerapan *media* masih dipengaruhi oleh kesiapan perangkat kelas, kejelasan audio, dan kemampuan guru mengelola aktivitas setelah *video*. Keterbatasan ini sejalan dengan catatan Al-Qaysi et al. (2023) dan Mukul dan Büyüközkan (2023) bahwa transformasi digital pendidikan memerlukan kesiapan pedagogis, infrastruktur, dan evaluasi yang berkelanjutan. Dengan memperhatikan hasil dan keterbatasan tersebut, *media video* animasi berbasis *Canva* dapat dipandang sebagai produk yang layak digunakan dalam pembelajaran menyimak, tetapi tetap membutuhkan adaptasi sesuai kondisi kelas. Guru dapat menyesuaikan durasi *video*, menambahkan jeda refleksi, menyusun pertanyaan berjenjang, atau meminta siswa menceritakan kembali isi simakan. Strategi ini akan membuat *media* tidak berhenti sebagai tontonan, melainkan menjadi bagian dari proses belajar aktif. Pengembangan lanjutan dapat menguji *media* pada materi teks narasi lain, membandingkannya dengan *media* audio biasa, atau mengintegrasikan aktivitas kolaboratif agar keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis berkembang secara terpadu.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *video* animasi berbasis *Canva* yang dikembangkan dengan model *ADDIE* dinyatakan *valid*, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 2 Palembang. Validitas *media* ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi sebesar 85%, ahli bahasa sebesar 80%, dan ahli *media* sebesar 85%. Kepraktisan *media* ditunjukkan oleh respons siswa sebesar 90,75%, yang menandakan bahwa *media* mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa mengikuti pembelajaran menyimak. Efektivitas *media* terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 62 pada *pretest* menjadi 87 pada *posttest* serta peningkatan ketuntasan klasikal dari 43% menjadi 90%. Media ini membantu siswa memusatkan perhatian, memahami isi simakan, mengenali unsur cerpen, dan menyimpulkan informasi secara lebih terarah. Kombinasi suara, teks, animasi, dan visual cerita membuat pembelajaran lebih konkret dan mengurangi kejenuhan yang muncul pada metode konvensional. Oleh karena itu, *video* animasi berbasis *Canva* dapat digunakan sebagai alternatif *media* pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerpen dan keterampilan menyimak. Penelitian berikutnya disarankan menguji *media* pada jumlah subjek yang lebih luas, mengembangkan variasi teks simakan, serta menilai dampak *media* terhadap retensi dan kemampuan menceritakan kembali isi simakan.

DAFTAR REFERENSI

- Afana, N., Mashuri, Usman, S., & Arid, M. (2025). Using digital storytelling to improve students' listening ability. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(1). <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i1.5243>
- Al-Qaysi, N., Granić, A., Al-Emran, M., Ramayah, T., Garces, E., & Daim, T. U. (2023). Social media adoption in education: A systematic review of disciplines, applications, and influential factors. *Technology in Society*, 73, 102249. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102249>
- Andari, A., Sudigdo, A., & Santosa, W. H. (2023). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan menyimak teori pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 1(2), 111–120. <https://doi.org/10.62385/ijles.v1i2.64>
- Azzahra, F. P., & Sukartiningsih, W. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(5), 1358–1373.
- Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, 100870. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 9, 19. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Daulay, E. (2025). A case study in the use of audio-visual media for teaching listening skills in junior high school EFL classrooms: Perceived effectiveness and challenges. *Journal on English as a Foreign Language*, 15(1). <https://doi.org/10.23971/jefl.v15i1.9432>
- Guo, D., McTigue, E. M., Matthews, S. D., & Zimmer, W. (2020). The impact of visual displays on learning across the disciplines: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 32, 627–656. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09523-3>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah: Edisi revisi 2024*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Knapp, P., Benhebl, N., Evans, E., & Moe-Byrne, T. (2022). The effectiveness of video animations in the education of healthcare practitioners and student practitioners: A systematic review of trials. *Perspectives on Medical Education*, 11, 309–315. <https://doi.org/10.1007/s40037-022-00736-6>
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh penggunaan media audio visual Animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>
- Mo, C. Y., Wang, C., Dai, J., & Jin, P. (2022). Video playback speed influence on learning effect from the perspective of personalized adaptive learning: A study based on cognitive load theory. *Frontiers in Psychology*, 13, 839982. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.839982>

- Mukul, E., & Büyüközkan, G. (2023). Digital transformation in education: A systematic review of Education 4.0. *Technological Forecasting and Social Change*, 194, 122664. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122664>
- Nkomo, L. M., Daniel, B. K., & Butson, R. J. (2021). Synthesis of student engagement with digital technologies: A systematic review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 34. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00270-1>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Palioura, M., & Dimoulas, C. (2022). Digital storytelling in education: A transmedia integration approach for the non-developers. *Education Sciences*, 12(8), 559. <https://doi.org/10.3390/educsci12080559>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Ridha, S. K., Bostanci, H. B., & Kurt, M. (2022). Using animated videos to enhance vocabulary learning at the Noble Private Technical Institute (NPTI) in Northern Iraq/Erbil. *Sustainability*, 14(12), 7002. <https://doi.org/10.3390/su14127002>
- Sailer, M., Murböck, J., & Fischer, F. (2021). Digital learning in schools: What does it take beyond digital technology? *Teaching and Teacher Education*, 103, 103346. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103346>
- Sitepu, Z. F., Sembiring, M. M., Halimatussakdiah, Hatmi, E., Ambarita, D. F. P., & Handayani, D. (2025). Pengembangan media animasi berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI SDN 166321 Tebing Tinggi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28418>
- Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v12i1.83221>
- Syah, D. A., & Fediyanto, N. (2026). Animated videos in English listening skill development. *Academia Open*, 11(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.11693>
- Torgersen, G. E., & Boe, O. (2021). Which tools in multimedia are best for learning outcomes? A study grounded in cognitive load structures. *Frontiers in Psychology*, 12, 545335. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.545335>
- Wulandari, H. T., & Utama. (2025). Development of interactive learning media based on Canva for Education to improve digital literacy skills in solar system material IPAS project. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(1). <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i1.10797>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).