

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMATION SHORT  
MOVIE BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN  
DI KELAS XI SMA SWASTA YP HKBP  
PEMATANGSIANTAR**

**Esra Fransiska Pelawi<sup>1</sup>, Winarto Silaban<sup>2</sup>, Gloria Sirait<sup>3</sup>**  
**Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar**  
e-mail: <sup>1</sup>esrafransiska86@gmail.com , <sup>2</sup>silabanwinarto@gmail.com,  
<sup>3</sup>Gloria.sirait@uhnp.ac.id

**Abstract:** *This study aims to (1) Determine the feasibility test of Canva-based animation short movie media on digestive system material. (2) Determine students' responses to the use of Canva-based animation short movie media on digestive system material. (3) Determine the effect of Canva-based animation short movie media on student learning outcomes on digestive system material in class XI of YP HKBP Pematangsiantar Private High School. This study uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The research subjects used were class XI of YP HKBP Pematangsiantar Private High School, with class XI-3 as the experimental class and class XI-4 as the control class. Data collection instruments include validation by material experts, media experts, subject teachers, as well as learning outcome tests and student response questionnaires. Data analysis was conducted through media feasibility trials, product trials, and learning outcome analysis. The validation results showed an average feasibility percentage of 95% (very feasible category), with details of content/material feasibility 93%, presentation 94%, design 94% and language 98%. Student learning outcomes increased from an average value of 63.3% before using the media to 80.0% after using the media, indicating that there was a positive influence on learning outcomes. Student responses to the media were in the "very feasible" category with an average percentage of 89.6%. Thus, the Canva-based animation short movie learning media was declared feasible and effective for use in improving student learning outcomes in the digestive system material. Based on student learning outcome data obtained through pre-test and post-test, Animaker-based animated video learning media has an influence on student learning outcomes. This is evidenced by the Sig. value. The 2-tailed test is 0.000, indicating that the value is <0.05. Therefore, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.*

**Keyword:** *Media Pembelajaran, Animation Short Movie, Sistem Pencernaan*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui uji kelayakan media *animation short movie* berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan. (2) Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *animation short movie* berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan. (3) Mengetahui pengaruh media *animation short movie* berbasis *canva* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA Swasta YP HKBP Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian yang digunakan adalah kelas XI SMA Swasta YP HKBP Pematangsiantar, dengan kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-4 sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data meliputi validasi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran, serta tes hasil belajar dan angket respon siswa. Analisis data dilakukan melalui uji coba kelayakan media, uji coba produk, dan analisis hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan rata – rata sebesar 95% (kategori sangat layak), dengan rincian kelayakan isi/materi 93%, penyajian 94%, desain 94% dan bahasa 98%. Hasil belajar siswa

meningkat dari nilai rata – rata 63.3% sebelum penggunaan media menjadi 80.0% setelah penggunaan media, menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar. Respon siswa terhadap media berada pada kategori “sangat layak” dengan persentase rata – rata 89.6%. Dengan demikian, media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva* dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* maka media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Sig. 2 tailed* adalah 0,000 yang menyatakan nilai tersebut  $< 0,05$ . Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

**Kata kunci:** Learning Media, Animation Short Movie, Digestive system

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai – nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan zaman. Pendidikan menyimpan kekuatan yang luar biasa untuk menciptakan keseluruhan aspek lingkungan hidup dan dapat memberi informasi yang paling berharga mengenai pasangan hidup masa depan dunia serta membantu anak didik dalam mempersiapkan kebutuhan esensial untuk menghadapi perubahan (Sirait, G. 2024: 4208).

Pendidikan di jadikan sebagai wadah dalam menumbuhkan karakter dan kemampuan secara optimal di tengah – tengah masyarakat bahkan pengembangan pribadi, dan juga melalui pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi akademik dimana pendidikan yang sebagai penyelenggaran pendidikan dan mendukung anak didik sebagai organisme yang akan bertumbuh dan berkembang sesuai pola pendidikan yang didapatnya (Silaban, W. 2024:239).

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam hal inovasi media pembelajaran. Pesatnya kemajuan teknologi digital membuka peluang bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini, yaitu generasi *digital*

*native*. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu amanat pemerintah UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan keterampilan manusia (Sirait, G. 2024:4208).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu amanat pemerintah UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan keterampilan manusia (Sirait, G. 2024:4208). Di tingkat SMA, mata pelajaran Biologi sering kali di anggap sulit untuk oleh siswa karena memuat banyak konsep abstrak dan proses biologis yang tidak dapat di amati secara langsung. Salah satu materi yang di anggap kompleks adalah sistem pencernaan manusia.

Materi ini melibatkan proses yang berurutan dan bersifat dinamis, sehingga membutuhkan media visual yang memadai untuk membantu pemahaman siswa. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat di katakan sebagai sentral pembelajaran. Selain guru siswa juga di tuntut aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran (Silaban, W. 2024:240). Metode pembelajaran konvensional yang

cenderung berpusat pada guru dan menekankan hafalan teori sering kali membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep – konsep abstrak (Sirait, G. 2024: 427).

Namun pada kenyataannya, belum banyak guru atau sekolah – sekolah yang menerapkan dan memanfaatkan media *canva* berbasis *animation short movie* (Putra, D.P, 2021: 90). Salah satunya adalah sekolah SMA SWASTA YP HKBP Pematangsiantar. Dimana di sekolah tersebut masih banyak guru yang menyampaikan atau memaparkan materi dengan menggunakan buku pelajaran dan *power point* sehingga membuat siswa menjadi lebih cepat bosan dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan di SMA SWASTA YP HKBP Pematangsiantar di kelas XI yang berjumlah 4 kelas dengan jumlah keseluruhan 97 siswa. Berdasarkan hasil UAS mata pelajaran biologi menunjukkan bahwa ada beberapa peserta didik dengan nilai di atas KKM sebanyak 40 siswa (41%), selebihnya adalah siswa dengan nilai di bawah KKM sebanyak 57 siswa (58%). Berikut ini adalah rincian nilai UAS peserta didik kelas XI SMA SWASTA YP HKBP Pematangsiantar pada mata pelajaran biologi yang di sajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 1 Nilai UAS Biologi Kelas XI**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
1	XI-1	20	9	<b>11</b>
2	XI-2	20	7	<b>13</b>
3	XI -3	30	11	<b>19</b>
4	XI-4	30	13	<b>17</b>
	Total	100	40	<b>60</b>

Dalam hal ini, peneliti menemukan bahwa faktor yang menjadi penyebab siswa memiliki hasil belajar rendah salah satunya adalah peserta didik sulit dalam memahami materi pembelajaran yang di ajarkan oleh guru di karenakan hanya

menggunakan bahan ajar dari buku dan *power point* saja, metode pembelajaran yang kurang efektif serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar. Penyebab lainnya adalah peserta didik sulit untuk memahami materi sistem pencernaan di karenakan terdapat beberapa istilah atau bahasa ilmiah yang sulit di pahami dan kurangnya media pembelajaran yang dipakai oleh guru. Pada materi sistem pencernaan terdapat submateri organ – organ penyusun serta bagaimana proses pencernaan terjadi di dalam tubuh. Setiap organ akan bekerjasama dan saling mendukung agar tubuh tetap berfungsi sebagaimana mestinya

Media *canva* merupakan program desain online yang banyak di gunakan oleh orang, baik di dalam dunia pendidikan maupun non pendidikan. Hal ini di karenakan *canva* menyediakan banyaknya fitur dan template yang menarik dan mudah untuk di gunakan. *Canva* adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. *Animation Short Movie* atau video animasi pendek adalah salah satu media video pembelajaran dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan di ikuti audio sesuai dengan karakter animasi dengan durasi tayangan pendek. Animasi video film pendek juga dapat menggunakan gambar manusia, hewan maupun tulisan sehingga mudah untuk di pahami oleh siswa di dalam kelas.

Di tinjau dari penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Endang Safitri, (2023). Media berbasis *Canva* yang di gunakan peneliti sudah efektif dan berdasarkan aktifitas serta rata – rata hasil belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang serupa juga di lakukan oleh Khulya Nafisah, dkk. (2024). Berdasarkan hasil penelitian dan validasi yang di lakukan oleh para ahli, *Assemblr EDU – Canva* pada materi sistem gerak terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik, baik dari segi visual maupun interaktivitas. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh

Tjoet Aghnia Syakila, dkk. (2025). media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi pembelahan sel menghasilkan produk yang memenuhi standar kelayakan, di buktikan dengan skor validasi ahli media sebesar 75% (Layak) dan ahli media sebesar 91% (Sangat Layak)".

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Animation Short Movie* Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas XI SMA SWASTA YP HKBP Pematangsiantar

## METODE

Penelitian ini memakai metode pengembangan atau Research and Development (R&D), yaitu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk memperbaiki atau memperluas sesuatu Menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2021:762-764) pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun *non* formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi yang mandiri

Adapun model yang dijadikan sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran adaptif adalah dengan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan

yang memiliki beberapa kelebihan yaitu lebih teratur, sederhana, dan banyak dipakai dalam membuat suatu program maupun produk pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli. Model ADDIE adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini pun dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Analisis data adalah merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. (Sugiyono, 2021-206). Ada dua tujuan analisis data, yaitu merangkum dan mendeskripsikan data. Langkah dalam pengolahan data yang menggunakan uji statistik diantaranya adalah:

### Analisis Data Uji Kelayakan Video *Animation Short Movie* berbasis *Canva*.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Animation Short Movie* untuk digunakan didalam pembelajaran di kelas. Rumus yang digunakan menghitung persentase masing-masing subjek adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} X 100\%$$

Keterangan:

P = Hasil/persentase

$\sum X$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$  = Jumlah skor maksimal yang diperoleh

100% = Konstanta

**Tabel 2 Kategori Tingkat Kelayakan**

Tingkat Ketercapaian	Kualifikasi	Keterangan
n	i	n
81%-100%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi

61%-81%	Layak	Revisi	digunakan sebagai media pembelajaran yang dilakukan di SMA Swasta Teladan Pematangsiantar pada materi keanekaragaman hayati. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari <i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i> . Berdasarkan prosedur penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran <i>animation short movie</i> berbasis <i>canva</i> yang telah dilakukan, maka tahapannya adalah sebagai berikut:
41%-61%	Cukup Layak	Revisi	
21%-41%	Tidak Layak	Revisi	
0%-21%	Sangat Tidak Layak	Revisi	

### Analisis Data Uji Coba Produk

Analisis data uji coba produk diperoleh dari instrumen angket respon peserta didik pada saat uji coba produk dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk tersebut sudah sesuai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Persentase respon peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor respon yang diperoleh}}{\text{skor respon maksimum}} \times 100\%$$

Analisis kriteria pedoman penilaian respon siswa dapat dilihat pada tabel 3

**Tabel 3 Kategori Kriteria Respon Peserta Didik**

Persentase	Bobot	Kategori
86%-100%	5	Sangat Baik
76%-85%	4	Baik
60%-75%	3	Cukup Baik
55%-59%	2	Kurang Baik
0%-54%	1	Sangat Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Hasil dari penelitian yang pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis *animaker* untuk

### Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah tahap pendahuluan pada model pengembangan ini. Dalam pembuatan media pembelajaran biologi *animation short movie* berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan. Sehingga peneliti memperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan, guru hanya menggunakan media papan tulis, buku paket dan kurang menggunakan media interaktif seperti media *canva*.

### Tahap Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya pada model pengembangan ADDIE adalah tahap *Design* atau perancangan. Desain produk dilakukan guna mengetahui gambaran tentang produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva* pada materi sistem pencernaan. Desain produk yang dikembangkan dapat diakses melalui online ataupun offline.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan (*Development*). Tahap ini merupakan tahap realisasi produk media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tahap perancangan, yang dikembangkan pada media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva*. ini yaitu animasi bergerak yang membuat video pembelajaran tersebut makin seru dan mudah dipahami. Sebelum mencapai hasil akhir, akan dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai serta memberikan

saran dan masukan yang akan digunakan sebagai acuan revisi guna perbaikan dan penyempurnaan produk..

### Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva* diberikan kepada 6 validator yang terdiri dari Dosen Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar dan Guru Biologi SMA Swasta YP HKBP Pematangsiantar. Validator nya yaitu Winarto Silaban, S.Pd., M.Pd, Dr. Gunaria Siagian, S.Pd., M.Si, Mastiur Verawaty Silalahi, S.Pd., M.Pd Masni Veronika Situmorang, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Rumondang Tampubolon, S.Pd, dan Sepany Ade Roswista Damanik, S.Pd selaku Guru Biologi SMA Swasta YP HKBP Pematangsiantar.

Adapun tahapan penilaian dilakukan dengan cara memberikan lembar angket validasi ahli media yang didalamnya dibagi menjadi 4 Indikator yaitu isi/materi, penyajian, desain dan bahasa serta menampilkan produk media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva*. Hasil penilaian dari validator ahli media dapat dilihat pada tabel 5

**Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Jumlah skor butir	%	Kategori
1	Isi/Materi	5	25	93% Sangat layak
2	Penyajian	5	25	94% Sangat layak
3	Desain	5	25	94% Sangat layak
4	Bahasa	5	25	98% Sangat layak
	Rata-rata penilaian	100	95%	Sangat layak

### Tahap impementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi akan dilakukan uji coba produk yang telah dirancang yaitu media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva* dengan materi sistem pencernaan secara

nyata diimplementasikan didalam kelas melalui proses pembelajaran.

Adapun uji prasyarat analisis merupakan uji statistik parametrik atau non parametrik yang dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25.

### Uji normalitas

**Tabel 6 Uji normalitas**

Tests of Normality			
Kelas	Shapiro-Wilk	Statistic	df Sig.
Hasil Pretest	0.931	30	0.052
belajar Eksperimen	0.939	30	0.088
Posttest	0.932	30	0.055
Eksperimen	0.933	30	0.058
Pretest			
Kontrol			
Posttest			
Kontrol			

Berdasarkan pengambilan keputusan pada uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dapat dilihat bahwa nilai Signifikansi untuk *pre-test* kelas eksperimen 0,052 dan untuk *post-test* kelas eksperimen adalah 0,088. *Pre-test* pada kelas kontrol adalah 0,055 dan *post-test* adalah 0,058. Maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada penelitian ini dengan nilai Sig. > 0,05 menyatakan sebaran data berdistribusi normal

### Uji Homogenitas

**Tabel 7 Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene	Statistic	df1	df2 Sig.
Hasil Based	2.143	3	116	0.099
belajar				
Mean	1.510	3	116	0.216
Based				
on				
Median	1.510	3	104.645	0.216
Based				
on				
Median				
and				
with				
adjusted				
df				

Based on trimmed mean 2.029 3 116 0.114

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada penelitian ini homogen dengan nilai sig. pada *Based on mean* adalah 0.099.

### Uji N – Gain

**Tabel 8 Nilai N – Gain Kelas Eksperimen**

	Nilai		Kelas Eksperimen	N-Gain Score Persen
	Pre-Test	Post-Test	N-Gain Score	
Rata-rata	63.27	80.00	0.77	76.92
Minimum	48	68		
Maksimum	80	92		
Keterangan			Tinggi	Efektif

**Tabel 8 Nilai N – Gain Kelas Kontrol**

	Nilai		Kelas Kontrol	N-Gain Score Persen
	Pre-Test	Post-Test	N-Gain Score	
Rata-rata	41.00	52.40	-0.64	-64.29
Minimum	24	40		
Maksimum	72	72		
Keterangan			Sedang	Cukup Efektif

Berdasarkan kedua tabel diatas terdapat perbandingan dari hasil rata – rata uji N – Gain seluruh siswa. Dimana hasil N – Gain dikelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

### Uji Independent Sample T-Test

**Tabel 9 Uji Independent Sample T-Test**

Berdasarkan data diatas , nilai *Sig. 2 tailed* adalah 0,000 yang menyatakan nilai tersebut < 0,05. Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Akhir dari hipotesis penelitian ini adalah  $H_a$  diterima

#### Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Std. Error Diffe	Mean Diffe	Sig. (2-tailed)
Hasil belajar	Equal variances assumed	1.975	27.600	0.000
	Equal variances not assumed	1.975	27.600	0.000

dan menyatakan adanya pengaruh media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA Swasta YP HKBP Pematangsiantar.

### Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir pada model pengembangan ADDIE dari Anasis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Setelah tahap pengembangan selesai produk yang dilakukan validitas dengan tim ahli media selanjutnya akan di uji cobakan kepada peserta didik untuk melihat respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan yaitu dengan pemberian angket. Dari penyebaran angket kepada peserta didik maka didapat hasil bahwa media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva* yang dikembangkan dikategorikan layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran biologi.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva* pada

materi sistem pencernaan memperoleh nilai persentase sebesar 95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian tersebut mencakup beberapa aspek, antara lain: aspek isi/materi memperoleh nilai persentase sebesar 93%, aspek penyajian sebesar 94%, aspek desain sebesar 94% dan aspek bahasa sebesar 98%.

Keseluruhan aspek layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ahir belajar peserta didik di peroleh melalui sebaran soal *pre – test* dan *post – test* di nyatakan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Pada kelas kontrol di peroleh nilai rata – rata *pre – test* sebesar 41,0% dan nilai rata – rata pada *post – test* kelas kontrol sebesar 52,4%. Sedangkan nilai rata – rata *pre – test* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *animation short movie* berbasis *canva* memperoleh nilai sebesar 63,3%, dan nilai rata – rata *post – test* kelas eksperimen sebesar 80,0% sehingga pada penelitian pengembangan media pembelajaran *animantion short movie* berbasis *canva* dapat di nyatakan bahwa  $H_a$  di terima dan  $H_0$  di tolak.

#### DAFTAR PUSTAKA

Alexander, I. J., Sinurat, H., Sirait, G., Marta, M., Silaban, R., & Nainggolan, J. R. (2020). *Edukasi Literasi Bahasa dan Teknologi pada*

*Anak Usia Dini di Yayasan Aku Melihat Engkau (AME) Medan. 6,*

425-430.

Aprilia, Ayu. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Sistem Pencernaan Manusia Sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar di Rumah. Universitas Negeri Malang.

Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Maria Barus, et.al. (2024). Penguatan Literasi Digital Bagi Guru – Guru Di UPTD SD Negeri 122345 Kecamatan Siantar Timur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2024 (4),4207–4213*. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.4096>.

Silaban, W. (2023). Penerapan Media Multimedia Terhadap Pemahaman Materi Pokok Pada Mata Pelajaran Biologi, Materi Sistem Pencernaan Makanan Kelas XII IPA 1 SMA Negeri1 Silaen Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Berkarakter, 1(01), 17-26*.

Silaban, W., Siagian, G. (2024). Pengaruh Penggunaan E-Modul Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas XI SMAN 3 Pematangsiantar. *PENDIPA Journal of Science Education, 2024(2), 239–242*.

<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa>

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D)*. Bandung: Alfabeta