

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATERI
KEBIJAKAN MONETER UNTUK SISWA KELAS XI SMA SRIGUNA****Putri Amellia¹, Hendri Gunawan², M. Toyib³**Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}e-mail: putriamellia041003@gmail.com

Diterima: 18/8/2026; Direvisi: 29/8/2026; Diterbitkan: 3/9/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva pada materi kebijakan moneter untuk siswa kelas XI SMA Sriguna Palembang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang terdiri dari tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 97% dan ahli materi sebesar 90% yang tergolong “sangat valid”. Dari aspek kepraktisan, hasil uji coba menunjukkan respon yang sangat positif, yaitu sebesar 90% pada uji *one to one* dan 92% pada uji *small group* dengan kategori “sangat praktis”. Sementara itu, dari aspek keefektifan, media ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest sebesar 90,66% dan nilai *N-Gain* sebesar 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif serta mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi kebijakan moneter. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran ekonomi di sekolah.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video Animasi, Canva, Kebijakan Moneter***ABSTRACT**

This study aims to develop a learning media in the form of a Canva-based animated video on monetary policy material for eleventh-grade students at SMA Sriguna Palembang. This research employed the Research and Development (R&D) method using the 4-D development model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The results showed that the Canva-based animated video learning media achieved a very high level of feasibility, with media expert validation reaching 97% and material expert validation also reaching 90%, both categorized as “very valid.” In terms of practicality, the trial results indicated very positive responses, with 90% in the one-to-one test and 92% in the small group test, categorized as “very practical.” In terms of effectiveness, the media was proven to improve students’ learning outcomes, as indicated by an average posttest score of 90.66% and an *N-Gain* score of 0.83, which is categorized as high. Based on these findings, it can be concluded that the developed Canva-based animated video learning media is valid, practical, and effective in improving students’ understanding and learning outcomes in monetary policy material, as well as providing a more engaging, interactive, and enjoyable learning experience, making it a suitable alternative for economics learning in schools.

Keywords : *Development, Animated Video, Canva, Monetary Policy*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama pembangunan sumber daya manusia yang senantiasa dituntut adaptif terhadap perkembangan teknologi dan dinamika peradaban (Ekantiningasih & Sukirman, 2023). Namun, realitas sistem persekolahan saat ini masih menghadapi berbagai kendala pemerataan infrastruktur digital dan kualitas pembelajaran (Dwiardhany et al., 2026). Kesenjangan akses teknologi menyebabkan kesiapan ruang kelas dalam menyerap pembaruan pedagogis belum optimal. Kondisi tersebut menuntut perbaikan tata kelola instruksional pada jenjang sekolah menengah secara terencana. Oleh sebab itu, inovasi pembelajaran mutlak diperlukan guna mengoptimalkan pencapaian kompetensi peserta didik.

Perkembangan era transformasi digital secara mendasar mengubah profil kompetensi yang harus dikuasai oleh setiap generasi pembelajar (Pangestuti et al., 2024). Peserta didik diwajibkan menguasai kecakapan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi agar adaptif terhadap dinamika zaman (Azzahra & Lestari, 2026). Penguatan keterampilan abad ke-21 menuntut integrasi media pembelajaran interaktif yang berpusat pada keterlibatan aktif siswa (Rahayu et al., 2022). Strategi ekspositori yang bersifat searah tidak lagi memadai untuk memfasilitasi pemahaman struktur materi ekonomi yang dinamis. Pendekatan instruksional berbasis teknologi visual menjadi keharusan dalam menyederhanakan transmisi materi yang berbobot teoritis tinggi.

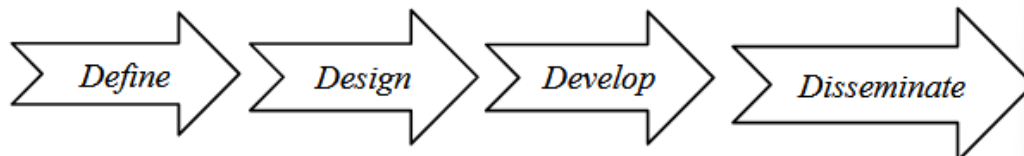
Penggunaan media audio-visual berbasis animasi terbukti memperjelas konsep-konsep abstrak pada rumpun ilmu ekonomi (Azzahra et al., 2025). Visualisasi materi yang menarik mampu merangsang fokus belajar sekaligus meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (Pradana, 2025). Aplikasi *Canva* hadir sebagai salah satu platform pengembangan yang potensial dalam merancang konten instruksional interaktif (Kurnia & Sunaryati, 2023). Kerangka pengembangan yang tersusun secara terstruktur diperlukan guna memastikan produk media memenuhi standar instruksional yang sah (Thiagarajan et al., 1974). Model pengembangan instruksional yang sistematis menjadi rujukan penting dalam menghasilkan produk digital yang terukur.

Penelitian terdahulu yang meneliti integrasi media visual berbasis *Canva* umumnya masih terbatas pada mata pelajaran geografi dan sains dasar tanpa menguji efektivitas hasil belajar secara komprehensif (Hapsari & Zulherman, 2021; Irwanita et al., 2023). Di samping itu, media animasi yang dikembangkan sebelumnya cenderung berformat linear dan belum dikonstruksi secara spesifik untuk membedah analisis instrumen moneter yang sarat grafik kebijakan (Avicena & Syofyan, 2023). Berdasarkan observasi di SMA Sriguna Palembang, pembelajaran ekonomi masih mengandalkan presentasi teks statis sehingga atensi siswa menurun drastis. Ketiadaan media audio-visual interaktif berbobot kontekstual melatarbelakangi rendahnya pemahaman siswa pada materi moneter (Dewi, 2021). Penelitian ini bertujuan mengembangkan video animasi berbasis *Canva* yang valid, praktis, dan efektif untuk memfasilitasi pembelajaran ekonomi siswa kelas XI.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D (Four-D Model) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri atas empat tahapan utama, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis dan terstruktur sehingga mampu

menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada materi kebijakan moneter untuk siswa kelas XI SMA. Adapun Alur dari 4D sebagai berikut :



Gambar 1. Alur 4D

Sumber : (Anggraini et al., 2024)

Tahap pertama *Define* (Pendefinisian) meliputi analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep dan tugas, Tahap kedua *Design* (Perancangan) meliputi penyusunan tes (pretest-posttest), pemilihan media, dan perancangan awal/storybord, Tahap ketiga *Development* (Pengembangan) meliputi validasi ahli, uji coba terbatas/ uji *one to one* dan *small group* (15 siswa) serta uji coba luas meliputi tes *pretest-posttest* sebanyak (35 siswa), dan Tahap keempat *Disseminate* (Penyebaran), yaitu memperkenalkan produk pengembangan video animasi berbasis canva.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini meliputi tes, angket, dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli serta respon siswa terhadap media pembelajaran. Sementara itu, observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik Analisis Data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Rincian teknik analisis data disajikan pada tabel berikut:

a. Uji Kevalidan

Rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Sumber :Fitriani, 2023)

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kriteria
81% < skor ≤ 100%	Sangat Valid
62% < skor ≤ 81%	Valid
42% < skor ≤ 62%	Cukup Valid
25% < skor ≤ 42%	Tidak valid

(Sumber : Fitriani, 2023)

b. Uji Kepraktisan

Rumus :

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

(Sumber :Fitriani, 2023)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Presentae (%)	Kriteria
81% < skor ≤ 100%	Sangat Praktis
61% < skor ≤ 80%	Praktis
41% < skor ≤ 60%	Cukup Praktis

$21\% < \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Praktis
$0\% < \text{skor} \leq 20\%$	Tidak Praktis

c. Uji Keefektifan

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

(Sumber : Sukarelawa et al., 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan yaitu berupa produk video animasi berbasis canva pada materi kebijakan moneter. Akan tetapi sebelum mendapatkan produk pengembangan tentunya Peneliti sudah terlebih dahulu melakukan observasi awal di sekolah SMA Sriguna Palembang, khususnya pada kelas XI.IPS 1 dan XI.IPS 2 sebagai objek untuk melaksanakan penelitian. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui lingkungan sekolah dalam proses berlangsungnya kegiatan mengajar dan belajar atau biasa di kenal dengan aktivitas belajar, lalu bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran, dan juga bagaimana keterlibatan siswa dalam memahami materi kebijakan moneter. Setelah melaksanakan observasi awal hasilnya menunjukkan bahwa hasilnya masih kurang oleh karna itu, pengembangan video animasi berbasis canva menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi khususnya pada materi kebijakan moneter. Pengembangan ini menghasilkan video animasi berbasis canva dan dapat diakses melalui perangkat seperti, laptop, handphone, dan perangkat lainnya, produk video animasi ini dirancang untuk membantu proses pembelajaran sebagai media pendukung baik pada saat di dalam kelas maupun diluar kelas.

Selanjutnya, pada tahap design (perancangan), dilakukan perancangan media video animasi yang meliputi penyusunan alur cerita (storyboard), penentuan materi sesuai kurikulum, pemilihan template, animasi, ikon, dan warna menggunakan Canva, serta penyusunan narasi audio dan teks. Media dirancang agar menarik secara visual, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA. Pada tahap develop (pengembangan), dihasilkan produk akhir berupa video animasi yang telah melalui proses validasi dan revisi. Produk memiliki spesifikasi berupa format video (MP4), dikembangkan menggunakan platform Canva, dengan durasi $\pm 10-15$ menit, serta memuat penjelasan konsep kebijakan moneter, jenis, tujuan, dan contoh penerapan. Media ini dilengkapi dengan fitur animasi interaktif, ilustrasi visual yang konkret, narasi suara yang jelas, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Media kemudian divalidasi oleh ahli dan direvisi sesuai saran, seperti perbaikan tampilan warna dan kontras, penambahan contoh kontekstual, serta penyederhanaan bahasa. Pada tahap disseminate (penyebaran), media yang telah dinyatakan valid dan praktis kemudian diuji coba kepada siswa. Media ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, mudah diakses melalui smartphone maupun laptop, serta berpotensi digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring.



Gambar 2. Tampilan Awal Video Animasi

Hasil Validasi Ahli Media

Validator media pengembangan video animasi pembelajaran dilakukan oleh Bapak Reza Syahbani, S.Pd.,M.Sn sebagai validator ahli media pengembangan video animasi berbasis canva, yang dilaksanakan validasi ahli media pada tanggal 20 April 2026.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Nama Validator	Hasil Validasi	Kreteria
1.	Reza Syahbani, S.Pd.,M.Sn	97%	Sangat Valid
Hasil Rata-Rata		97%	Sangat Valid

Sumber : diolah oleh peneliti, 2026

Berdasarkan hasil table diatas, dari validasi ahli media yaitu oleh Bapak Reza Syahbani, S.Pd.,M.Sn menunjukan bahwa skor yang diperoleh sebesar 97%, maka dari perolehan skor tersebut masuk kedalam kategori “Sangat Valid”. Tidak hanya itu, terdapat juga beberapa saran dari produk video animasi oleh Bapak Reza Syahbani, S.Pd.,M.Sn sebagai validator ahli media sehingga media video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validator materi pengembangan video animasi pembelajaran dilakukan oleh Ibu Depi Pramika, S.Pd.,M.Si selaku validator I dan Bapak Adha Rusman, M.Pd.,Gr selaku validator II, dilaksanakan dua tahap pada tanggal 16 April 2026 untuk validator I yaitu oleh Ibu Depi Pramika, S.Pd.,M.Si dan validator II dilakukan oleh Bapak Adha Rusman, M.Pd.,Gr selaku guru ekonomi di sekolah SMA Sriguna Palembang pada tanggal 18 April 2026.



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Nama Validator	Hasil Validasi	Kreteria
1.	Depi Pramika, S.Pd.,M.Si	83%	Sangat Valid
2.	Adha Rusman, M.Pd.,Gr	97%	Sangat Valid
Hasil Rata-Rata		90%	Sangat Valid

Sumber : diolah oleh peneliti, 2026

Berdasarkan tabel 4 hasil yang ada pada tabel diatas, terdapat hasil dari validasi materi, yang pertama itu mendapat skor 83%, yang artinya masuk ke kategori “sangat valid” untuk produk pengembangan video animasi, selain itu pada validator yang kedua mendapatkan hasil 97%, dan masuk ke dalam kategori “sangat valid”. Setelah mendapatkan hasil skor dari validator pertama dan kedua, kemudian dilakukan perhitungan skor gabungan antara nilai hasil validator pertama dan kedua untuk memperoleh skor rata-rata, dan hasil yang diperoleh menunjukan sebesar 90%. Kemudian dilihat dari hasil skor gabungan maka video animasi yang dikembangkan telah masuk ke kategori “sangat valid”. Sementara itu terdapat juga saran yang diberikan oleh validator ahli materi dan sudah di perbaiki sesuai saran yang diberikan sehingga produk video animasi ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Uji Terbatas

Tahap Uji *One To One*

Tahap Uji *one to one* ini peneliti telah melaksanakan uji coba individual pada pengembangan produk Video Animasi berbasis Canva pada materi kebijakan moneter, yang melibatkan 5 siswa di kelas XI.IPS 1 di lokasi SMA Sriguna Palembang, dengan membagikan kuensioner kepada siswa. Tujuannya untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan pada produk video animasi berbasis canva.



Gambar 5. uji coba *one to one*

Tabel 5. Rekapitulasi Angket Siswa Uji *One To One*

No	Nama Siswa	Jumlah Nilai	Jumlah Total	Kategori
1	Anggun Persyilia	45	93	Sangat Praktis
2	Laura Andini Putri	40	83	Sangat Praktis
3	Nabila Cantika	46	95	Sangat Praktis
4	Siti Badriah	45	93	Sangat Praktis
5	Zehya Huzafira	42	87	Sangat Praktis
	Jumlah	216	451	Sangat Praktis
	Persentase (%)		90%	Sangat Praktis

Sumber : diolah oleh peneliti, 2026

Berdasarkan tabel 5 dari hasil uji *one to one* yang melibatkan 5 siswa kelas XI IPS 1 di SMA Sriguna, pada produk yang dikembangkan Video animasi berbasis canva mendapati skor yang diperoleh sebesar 90% dan hasil ini dapat masuk dikategorikan “Sangat Praktis”. Kemudian dari tahap uji *one to one* ini dapat disimpulkan bahwa memenuhi indikator kepraktisan dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Uji *Small Group*

Tahap Uji *Small Group* dilakukan setelah tahap uji *one to one*, dimana kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari siswa yang jangkauannya luas dan berkelompok, pada satu kelompok terdiri dari 3 siswa, dan terdapat 5 kelompok yang artinya keseluruhan 15 siswa, dengan membagikan kuensioner ke Siswa. Tujuan dari *small grup* ini selain jangkauan

yang lebih luas dan memperoleh aspek kualitas tampilan, kepraktisan dan efektivitas dari video animasi berbasis canva



Gambar 6. Uji Small Grup Kelompok 1 Oleh 3 Siswa

Tabel 6. Rekapitulasi Angket Siswa Uji *Small Grup*

No	Nama Siswa	Jumlah Nilai	Jumlah Total	Kategori
1	Kelompok 1	46	95	Sangat Praktis
2	Kelompok 2	44	91	Sangat Praktis
3	Kelompok 3	45	93	Sangat Praktis
4	Kelompok 4	44	91	Sangat Praktis
5	Kelompok 5	45	93	Sangat Praktis
	Jumlah	224	463	Sangat Praktis
Persentase (%)		92%		Sangat Praktis

Sumber : diolah oleh peneliti, 2026

Berdasarkan dari tabel 6 di atas pada tahap uji small grup yang melibatkan lima kelompok pada kelas XI IPS 1 SMA Sriguna Palembang yang memperoleh skor 92%. Hasil ini menunjukan bahwa produk video animasi berbasis canva dapat dikategori “sangat praktis”. Oleh karena itu video animasi berbasis canva ini layak untuk di implementasikan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Uji Luas

Tahap Uji *Field Trial*

Tahap Uji *Field Trial*, dilakukan melalui pemberian uji *pre-test* guna mengukur hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Video Animasi berbasis canva, kegiatan ini dilaksanakan pada senin 27 april 2026. Kemudian pemberian uji *post-test* pada senin 29 april 2026, tahap uji field trial ini berbeda siswa nya dengan *one to one* dan *small grup*, serta berbeda kelas, tahap ini menggunakan satu kelas XI IPS 2 SMA Sriguna Palembang yang terdiri dari 35 jumlah siswa.

Tahap Uji *Pre-Test*

Pada Tahap Uji *pretest* ini dilaksanakan sebelum menggunakan video animasi berbasis canva, kemudiaan peneliti menjelaskan materi kebijakan moneter tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang sudah dikembangkan, setelah itu dibagikan soal tes *pretest* kepada 35 siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi kebijakan moneter.



Gambar 7. Tahap *Pre-Test* Oleh 35 Siswa

Dari gambar di atas ini merupakan tahap *disseminate* yaitu penyebarluasan, dimana pada tahap *pretest* belum dilakukannya penerapan dari penggunaan video animasi berbasis canva, pada kelas XI IPS 2 dan tahap ini memperoleh hasil dari *pretest* sebagai berikut:

Tabel 7. Tabel Hasil *Pre-Test*

No	Nama	Pre Test	Keterangan
1	Adroo Alfi Syahr Lani	43	Tidak Tuntas
2	Ahmad Maula Rosyidi	37	Tidak Tuntas
3	Ajeng Pratiwi	50	Tidak Tuntas
4	Andika Pratama	50	Tidak Tuntas
5	Ayu Ramadani	33	Tidak Tuntas
6	Bayu Samudra	47	Tidak Tuntas
7	Cahya Ramadhani	60	Belum Tuntas
8	Dinda Husnul Khotimah	53	Tidak Tuntas
9	Elsa Salsa Nabila	50	Tidak Tuntas
10	Firda Rasyidah	47	Tidak Tuntas
11	Fuja Bellla Vista	40	Tidak Tuntas
12	Indra Syaputra	40	Tidak Tuntas
13	Intan Permata Hati	47	Tidak Tuntas
14	M. Alezar Perdana	50	Tidak Tuntas
15	M. Ardiansyah	33	Tidak Tuntas
16	M. Fadhil Faridz	60	Belum Tuntas
17	M. Leo Alfaridzi	37	Tidak Tuntas
18	M. Rafi Milano	60	Belum Tuntas
19	M. Rafif Cahyo Susanto	47	Tidak Tuntas
20	M. Satria Nugraha	40	Tidak Tuntas
21	M. Syahrul Ramadhan	53	Tidak Tuntas
22	Muhammad Faiz Renaldi	40	Tidak Tuntas
23	Muhammad Rafli Dwi Putra	40	Tidak Tuntas
24	Muhammad Randi Alfaiz	53	Tidak Tuntas
25	Muhammad Rizky Syaban	44	Tidak Tuntas
26	Nabila	60	Tidak Tuntas
27	Naura Rafifah	50	Belum Tuntas
28	Rafatih Ibnu Addjinar	47	Tidak Tuntas
29	Raisha Fazila Nazara	63	Belum Tuntas
30	Raka Frananda	37	Tidak Tuntas
31	Sarpani	40	Tidak Tuntas
32	Syafira Eliza Azzahra	47	Tidak Tuntas
33	Syifa Aulia	50	Tidak Tuntas
34	Talitha Aqila Hardi	56	Tidak Tuntas
35	Wildanun Mukhladun	40	Tidak Tuntas
Jumlah		1.647	
Mean		47,06	Tidak Tuntas

Sumber : diolah oleh peneliti, 2026

Berdasarkan hasil tabel 7 *Pretest* diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas XI IPS 2 yang menunjukkan rata-rata nilai persentase sebesar 47% yang artinya masih tergolong Sangat kurang, dari keseluruhan siswa hanya ada satu yang memperoleh nilai 63 dan empat siswa yang memperoleh nilai 60, sedangkan yang lainnya di bawah 56 semua. Artinya pemahaman siswa pada tahap ini masih sangat kurang.

Tahap Uji *Post-Test*

Tahap uji Post test ini dilakukan setelah siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis canva pada materi kebijakan moneter, yang sudah dikembangkan oleh peneliti dan diselenggarakan pada tanggal 29 april 2026. Setelah

selesai proses pembelajaran menggunakan video animasi, kemudian selanjutnya siswa melakukan evaluasi atau lembar soal post-test yang diberikan oleh peneliti kepada 35 siswa. Pemberian soal ini bertujuan untuk mengukur sampai mana pemahaman siswa setelah diterapkan penggunaan dari produk yang dikembangkan yaitu video animasi berbasis canva pada materi kebijakan moneter untuk siswa kelas XI IPS 2 SMA Sriguna Palembang.

Tabel 8. Tabel Hasil Post-Test

No	Nama	Hasil Belajar	Keterangan
1	Adroo Alfi Syahr Lani	90	Sangat Tuntas
2	Ahmad Maula Rosyidi	87	Tuntas
3	Ajeng Pratiwi	100	Sangat Tuntas
4	Andika Pratama	90	Sangat Tuntas
5	Ayu Ramadani	87	Tuntas
6	Bayu Samudra	90	Sangat Tuntas
7	Cahya Ramadhan	100	Sangat Tuntas
8	Dinda Husnul Khotimah	94	Sangat Tuntas
9	Elsa Salsa Nabila	90	Sangat Tuntas
10	Firda Rasyidah	84	Tuntas
11	Fuja Bellla Vista	87	Tuntas
12	Indra Syaputra	90	Sangat Tuntas
13	Intan Permata Hati	83	Tuntas
14	M. Alezar Perdana	87	Tuntas
15	M. Ardiansyah	87	Tuntas
16	M. Fadhil Faridz	97	Sangat Tuntas
17	M. Leo Alfaridzi	87	Tuntas
18	M. Rafi Milano	94	Sangat Tuntas
19	M. Rafif Cahyo Susanto	94	Sangat Tuntas
20	M. Satria Nugraha	87	Tuntas
21	M. Syahrul Ramadhan	90	Sangat Tuntas
22	Muhammad Faiz Renaldi	90	Sangat Tuntas
23	Muhammad Rafli Dwi Putra	94	Sangat Tuntas
24	Muhammad Randi Alfaiz	90	Sangat Tuntas
25	Muhammad Rizky Syaban	94	Sangat Tuntas
26	Nabila	90	Sangat Tuntas
27	Naura Rafifah	94	Sangat Tuntas
28	Rafatih Ibnu Addjinar	90	Sangat Tuntas
29	Raisha Fazila Nazara	100	Sangat Tuntas
30	Raka Frananda	87	Tuntass
31	Sarpani	94	Sangat Tuntas
32	Syafira Eliza Azzahra	94	Sangat Tuntas
33	Syifa Aulia	97	Sangat Tuntas
34	Talitha Aqila Hardi	90	Sangat Tuntas
35	Wildanun Mukhladun	84	Tuntas
Jumlah		3.173	Sangat Tuntas
Mean		90,66%	

Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas XI IPS 2 yang pada tabel *posttest* diatas menunjukan rata-rata nilai persentase sebesar 90% yang artinya masuk ke kategori “sangat tuntas” dari keseluruhan siswa perolehan nilai hasil belajar rata-rata sudah tuntas semua, dan kenaikan hasil belajar mengalami signifikan.

Uji Keefektifan

Tabel 9. Hasil Evaluasi Pre-Test, Post-Test, dan N-Gain (N = 35 Siswa)

Parameter Evaluasi	Rata-Rata Nilai	Ketercapaian Ketuntasan	Nilai N-Gain	Kategori
--------------------	-----------------	-------------------------	--------------	----------

<i>Pre-Test</i>	47,06	0% (35 Tidak Tuntas)	-	Kurang
<i>Post-Test</i>	90,66	100% (35 Tuntas)	-	Sangat Tuntas
Peningkatan Belajar	+43,60	-	0,83	Tinggi

Berdasarkan sajian data tabel 9, rata-rata nilai belajar siswa mengalami lonjakan signifikan dari 47,06 pada tes awal menjadi 90,66 pada evaluasi akhir. Perhitungan efektivitas menggunakan rumus *N-Gain* menghasilkan koefisien sebesar 0,83 yang termasuk kategori tinggi, membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep kebijakan moneter secara optimal.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi kebijakan moneter terbukti memenuhi standar kelayakan instruksional yang sangat memadai bagi siswa sekolah menengah. Kelayakan tersebut ditunjukkan secara konsisten melalui perolehan skor validasi ahli media sebesar 97% serta validasi materi sebesar 90% berkategori sangat valid. Dari aspek kepraktisan, hasil penilaian uji *one-to-one* mencapai 90% dan uji *small group* mencapai 92% dengan kriteria sangat praktis. Keberhasilan ini tidak terlepas dari proses perancangan yang sistematis dan terstruktur mengacu pada prosedur pengembangan model 4-D (Thiagarajan et al., 1974). Penerapan tata letak grafis dinamis, animasi bergerak, serta narasi audio yang proporsional mampu mempermudah siswa menyerap materi ajar. Penataan materi moneter secara tematis menjadikan sajian teori ekonomi lebih terstruktur, mudah dipahami, serta memiliki daya tarik visual tinggi.

Aspek keefektifan media terbukti secara empiris melalui lonjakan capaian hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMA Sriguna Palembang. Nilai rata-rata tes siswa meningkat signifikan dari skor awal *pre-test* 47,06 menjadi 90,66 pada *post-test* dengan indeks perolehan *N-Gain* sebesar 0,83. Capaian *N-Gain* di atas ambang batas 0,70 secara definitif membuktikan bahwa media video animasi berdaya guna tinggi dalam mengeliminasi miskonsepsi belajar (Sukarelawa et al., 2024). Integrasi simulasi instrumen bank sentral seperti operasi pasar terbuka dan politik diskonto berhasil disajikan secara konkret. Kemampuan media dalam mengonversi teori moneter yang rumit menjadi ilustrasi alur transaksi ekonomi mempermudah siswa memahami keterkaitan antarvariabel makroekonomi. Pembelajaran berbantuan video animasi berbasis *Canva* menciptakan proses retensi memori jangka panjang yang sangat kokoh bagi siswa selama pembelajaran.

Efektivitas pemanfaatan video animasi ini selaras dengan landasan teoretis *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2020). Teori tersebut menyatakan bahwa transfer informasi instruksional berjalan optimal ketika memori manusia memproses saluran auditori dan visual secara simultan. Visualisasi konsep kebijakan diskonto dan cadangan kas minimum yang dipadukan dengan narasi verbal mencegah terjadinya beban kognitif berlebih (*cognitive overload*). Selain itu, penyajian media yang menarik terbukti merangsang konsentrasi serta rasa ingin tahu siswa secara aktif selama mengikuti tahapan pembelajaran di kelas (Irwanita et al., 2023). Peserta didik tidak lagi sekadar mendengarkan penjelasan teks abstrak, melainkan mengamati demonstrasi mekanisme moneter secara visual. Sinergi antara teks penjelas, bagan animasi, dan contoh kontekstual mempercepat penguasaan materi pelajaran secara menyeluruh (Astafrina et al., 2022; Octaviany et al., 2025; Rozanti & Ramadhanti, 2023; Watini et al., 2025; Wideasanti et al., 2023).

Temuan penelitian ini memperkuat hasil kajian sebelumnya yang menegaskan bahwa integrasi media visual animasi mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi (Azzahra et al., 2025). Pemanfaatan platform digital dalam merancang media visual terbukti efektif mendongkrak minat dan antusiasme belajar peserta didik secara berkelanjutan (Kurnia & Sunaryati, 2023). Penggunaan animasi dinamis memberikan stimulus kontekstual yang membuat suasana belajar lebih hidup dan interaktif dibandingkan penggunaan metode konvensional (Pradana, 2025). Siswa menunjukkan kemandirian serta keterlibatan lebih mendalam saat menganalisis studi kasus inflasi yang dipaparkan dalam video animasi. Respon antusiasme yang tinggi membuktikan bahwa perpaduan audio-visual berbasis *Canva* sangat adaptif terhadap preferensi gaya belajar generasi masa kini. Dengan demikian, media ini terbukti memperkaya variasi model pengajaran guru di kelas.

Meskipun menunjukkan efektivitas unggul, penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan ruang lingkup materi yang masih difokuskan pada kebijakan moneter serta sifat interaksi media yang belum mandiri dua arah (Avicena & Syofyan, 2023). Format video MP4 satu arah membatasi kontrol navigasi eksploratif siswa dalam memanipulasi parameter simulasi kebijakan ekonomi secara mandiri. Oleh karena itu, pengembang media selanjutnya disarankan memperluas cakupan materi pada kebijakan fiskal serta mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) (Dewi, 2021). Penerapan teknologi imersif diharapkan mampu menyajikan simulasi ekonomi interaktif yang memberi kebebasan eksplorasi bagi siswa. Kendati demikian, produk video animasi *Canva* yang dikembangkan telah terbukti menjadi media suplemen instruksional yang sah, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi kebijakan moneter untuk siswa kelas XI SMA Sriguna Palembang dinyatakan layak digunakan. Kelayakan tersebut terbukti dari hasil validasi ahli media sebesar 97% dan validasi ahli materi sebesar 90% yang keduanya tergolong ke dalam kriteria sangat valid. Dari dimensi kepraktisan, respon peserta didik menunjukkan tingkat keterpakaian tinggi dengan persentase 90% pada uji perorangan (*one-to-one*) serta 92% pada uji kelompok kecil (*small group*) yang keduanya berkategori sangat praktis. Sementara itu, tingkat keefektifan media dibuktikan oleh peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan perolehan nilai rata-rata *post-test* sebesar 90,66 serta koefisien *N-Gain* sebesar 0,83 berkategori tinggi. Secara komprehensif, media video animasi berbasis *Canva* yang dikembangkan telah memenuhi parameter validitas, kepraktisan, serta efektivitas instruksional.

Media video animasi berbasis *Canva* ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa secara signifikan serta menciptakan suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Guru ekonomi disarankan memanfaatkan media video animasi ini sebagai media pendukung dalam menjelaskan materi ajar yang bersifat abstrak. Untuk pemanfaatan yang lebih luas, pihak sekolah dapat memfasilitasi integrasi media digital ke dalam repositori pembelajaran daring. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menambahkan fitur evaluasi interaktif yang adaptif serta memperluas cakupan materi pada topik kebijakan fiskal dan perdagangan internasional. Pengembangan lanjutan juga dapat mengintegrasikan teknologi realitas virtual guna memperkaya visualisasi simulasi kebijakan makroekonomi secara imersif. Dengan

demikian, pemanfaatan inovasi media digital dapat terus memberikan kontribusi positif bagi peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Z. D., Damayanti, S., & Setiaji, B. (2024). Pengembangan media PowerPoint interaktif dalam konteks pengenalan mekanika Lagrange pada siswa SMA menggunakan metode 4D. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.372>
- Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8754–8765. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3940>
- Avicena, Y., & Syofyan, R. (2023). Video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.1234/jipe.v11i1.2023>
- Azzahara, J. S., & Lestari, A. (2026). Integrasi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration) dalam pembelajaran modern. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 115–124. <https://doi.org/10.1234/basicedu.v10i1.2026>
- Azzahra, A., Aulia, T., & Ferry, F. (2025). The effectiveness of using animated videos on learning achievement in economics instruction at SMAN 7 South Tangerang City. *Journal of Economics Education Research*, 6(2), 59–65. <https://doi.org/10.1234/jeer.v6i2.2025>
- Dewi, C. (2021). Penguatan literasi digital melalui pembelajaran social studies berbasis e-learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 1602–1608. <https://doi.org/10.1234/jpp.v4i2.2021>
- Dwiardhany, M., Avrilianda, D., & Widiarti, N. (2026). Pengembangan media scrapbook berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk meningkatkan literasi saintifik siswa kelas IV SDN 1 Kawengan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 45–55. <https://doi.org/10.1234/jipgsd.v4i2.2026>
- Ekantiningasih, P. D., & Sukirman, D. (2023). Trends of education and training teacher competency in information and communication technology. *Journal of Educational Technology Review*, 10(1), 87–105. <https://doi.org/10.1234/jetr.v10i1.2023>
- Fitriani, N. A. (2023). *Multimedia interaktif Lectora Inspire pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa* [Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung]. Repositori UNISSULA. <http://repository.unissula.ac.id/31762/>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Analysis of the needs of animated video media based on the Canva application in science. *Pancasakti Science Education Journal*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Irwanita, D., Nefilinda, & Putri, R. E. (2023). Pengembangan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi di kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(1), 1–13. <https://doi.org/10.1234/jpgu.v11i1.2023>
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>

- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Octaviany, F., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2025). Enhancing financial literacy through audio-visual learning: The impact of short films on students' understanding of the Rupiah. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.7190>
- Pangestuti, S. M., Prihandono, T., & Bektiarso, S. (2024). Analisis kebutuhan media interaktif digital di era society 5.0. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(9), 466–470. <https://doi.org/10.1234/cendikia.v2i9.2024>
- Pradana, S. (2025). Efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(1), 33–39. <https://doi.org/10.1234/jppp.v1i1.2025>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). 21st century learning innovations and their application in Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.1234/basicedu.v6i2.2022>
- Rozanti, S. N., & Ramadhanti, D. (2023). Penerapan multimedia presentasi (Powerpoint) berbantuan Zoom Meeting dalam pembelajaran ekonomi. *Eklektik: Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 5(2), 130. <https://doi.org/10.24014/ekl.v5i2.14187>
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs stacking: Analisis perubahan abilitas siswa dalam desain one group pretest-posttest* (1st ed.). Suryacahya.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Watini, W., Rofi'ah, K., & Suarti, S. (2025). Implementasi penggunaan media audio visual dalam pembelajaran matematika bagi siswa disabilitas intelektual. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1945–1953. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.6997>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan sarana multimedia dan media internet sebagai alat pembelajaran yang efektif. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>