

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI GAME BERBASIS
CANVA PADA MATERI SUKU KATA DI KELAS 1 SDN PAKIS V
SURABAYA**

SKRIPSI



Oleh:

AULIA RIANA

21650014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI GAME BERBASIS
CANVA PADA MATERI SUKU KATA DI KELAS 1 SDN PAKIS V
SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

AULIA RIANA

21650014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh *Aulia Riana*, Npm 21650014 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Game Berbasis Canva Pada Materi Suku Kata Di Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya* telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam Ujian.

Surabaya, 17 Juli 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing Pertama

Pembimbing Kedua



Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15742-ET



Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15744-ET

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Aulia Riana

NPM : 21650014

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Game Berbasis Canva

Pada Materi Suku Kata Di Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya.

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada 21 Juli 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat.

PENGUJI

TANDA TANGAN

PENGUJI I

Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15742-ET


.....

PENGUJI II

Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15744-ET


.....

PENGUJI III

Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

NIK. 15747-ET


.....

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Kaswadi, M.Hum
NIK. 91122-ET

SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Riana
NPM : 21650014
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Perum Graha Bumi Pertiwi 2 Blok B-27, Sidoarjo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 17 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Aulia Riana

NPM. 21650014

ABSTRAK

Aulia, Riana. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Game Berbasis Canva Pada Materi Suku Kata Di Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Pembimbing (I) Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing (II) Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi Game, Suku Kata, Siswa Sekolah Dasar.

Pendidikan merupakan upaya terstruktur yang bertujuan untuk menumbuhkan lingkungan dan proses belajar yang mengajak siswa untuk menggali dan mengembangkan potensi diri mereka. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan: (1) untuk mengembangkan media pembelajaran berupa animasi game berbasis *Canva* pada materi membaca dan menulis suku kata pada Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya. (2) Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). (3) media yang dikembangkan diberi nama Batulia Play dan dirancang dengan memperhatikan aspek visual dan interaktif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan respon siswa, serta dilanjutkan dengan pretest posttest. (4) hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 97%, ahli materi 88%, dan respon siswa 92,73% yang tergolong dalam kategori “Sangat Setuju”. Sementara hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 11,38% setelah menggunakan media. Dengan demikian, media Batulia Play terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca dan menulis suku kata pada Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya.

ABSTRACT

Aulia, Riana. 2025. Development of Canva-Based Game Animation Learning Media for Syllable Material in Grade 1 of SDN Pakis V Surabaya. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Wijaya Kusuma University, Surabaya. Supervisor: (I) Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd. and Supervisor: (II) Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Media, Game Animation, Syllables, Elementary School Students.

Education is a structured effort aimed at fostering an environment and learning process that encourages students to explore and develop their potential. This research is a type of research and development (R&D) with the following objectives: (1) developing Canva-based game animation learning media for reading and writing syllables in Grade 1 of SDN Pakis V Surabaya. (2) This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. (3) The media developed was named Batulia Play and was designed with attention to visual and interactive aspects to increase student motivation and learning outcomes. Validation was carried out by media experts, material experts, and student responses, followed by pretests and posttests. (4) The results of the media expert validation obtained an average of 97%, material experts 88%, and student responses 92.73% which were included in the "Strongly Agree" category. Meanwhile, student learning outcomes increased by 11,38% after using the media. Thus, the Batulia Play media was proven to be suitable and effective for use in learning to read and write syllables in Class 1 of SDN Pakis V Surabaya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahilahi rabbil ‘alamin. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Game Berbasis Canva Pada Materi Suku Kata Di Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya” dengan baik dan tepat waktu.

Pada penulisan skripsi pengembangan ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Widodo Ario Kentjono dr. Sp. T. H. T. K. L. (K) FICS Selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Dr. Drs. Kaswadi, M. Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd. Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
4. Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen wali, yang membimbing selama perkuliahan.
5. Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing 1, yang telah memberikan banyak waktu, bimbingan, dan pengarahan yang sangat berharga.
6. Reza Syehma Bahtiar, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing 2, yang telah memberikan banyak waktu, bimbngan, dan pengarahan yang sangat berharga.
7. Dr. Jarmani, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen ahli media yang telah meluangkan waktu untuk memvalidasi media.
8. Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen ahli media yang telah meluangkan waktu untuk memvalidasi media.
9. Heri Setiawan, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen PGSD yang telah meluangkan waktu untuk cek turnitin skripsi peneliti.
10. Irawan Muhanik, M.Pd., Selaku kepala sekolah SDN Pakis V Surabaya yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian di sekolah tersebut.

11. Rizky Adinda Sekar Arum, S.Pd., selaku ahli materi dan guru Kelas 1C di SDN Pakis V Surabaya yang telah meluangkan waktu untuk memvalidasi media.
12. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
13. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Ibu dan teman-teman yang selalu menemani.

Skripsi ini bukanlah pencapaian hasil yang sempurna, sangat banyak kekurangan, kritik dan saran yang peneliti harapkan demi kesempurnaannya. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan juga pembaca.

Surabaya, 17 Juli 2025



Aulia Riana

NPM. 21650014

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, dan atas dukungan dari orang-orang tercinta akhirnya dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Teruntuk (Alm) PAPA, Papa Briptu Agus Riadi yang penulis cintai dan sayangi.
2. Teruntuk MAMA, Mama Arinda Kristanti yang memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan ke tahap ini, selalu memberi semangat, motivasi, dukungan, dan mengajari untuk selalu sabar disetiap proses, ikhtiar, kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan, serta tidak henti mendoakan yang terbaik untuk penulis disetiap langkah. Terima kasih sudah menjadi orang tua yang paling hebat di dunia. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk mama.
3. Teruntuk AYAH, Ayah Budi Widodo yang telah memberikan arahan tiada henti dan suport dana.
4. Teruntuk ADIK, M. Akbar Wicaksono yang penulis cintai, Terima kasih selalu membuat penulis termotivasi untuk bisa terus menjadi kakak yang dapat memberikan pengaruh *Positif*, baik dalam bidang akademik maupun *non-akademik*, serta berusaha menjadi panutannya di masa yang akan datang kelak.
5. Teruntuk MAS, Geri Wismawan, Terima kasih banyak atas suport dana dari awal penulis masuk kuliah.
6. (Alm) Mbok Rum dan Mbah Mo, yang telah memberikan semangat dan doa yang tidak henti-hentinya berharap akan kesuksesan penulis, yang tidak bisa hadir dan menyaksikan secara langsung, semoga bisa menyaksikan kesuksesan saya dari sana.
7. Teruntuk Bu Esti dan Pak Putro, Terima kasih banyak atas kepercayaannya karena telah memberikan penulis kesempatan untuk dapat bergabung di perusahaannya, serta memberikan dukungan untuk menjadi orang yang sukses kedepannya.
8. Teruntuk Shinta Nur Rachman, Terima kasih telah memberikan penulis dukungan dan arahan selama penulis mengerjakan skripsi.
9. Teruntuk teman baik saya, Lucky Yunita Devi, Terima kasih telah kebersamaan penulis dari SMA hingga saat ini, selalu memberikan support penuh kepada penulis,

selalu menjaga penulis dari bahayanya dunia saat ini, semoga selalu kebersamaan penulis hingga dewasa, nenek, dan mempunyai cucu.

10. Teruntuk teman baik saya, Dwi Nadilla Anggraini, Nur Listiana Dwi Hutami Suroso, Yoseppin Betssy Tomaso, Diah Ayu Wulandari, Nadya Sapta Hermawan, Nur Azizah selaku teman baik saya di dunia perkuliahan yang telah kebersamai, mendukung, memberikan saran dan menyemangati dalam suka maupun duka, terima kasih untuk kenangan indah yang tak terlupakan yang kita lalui selama menempuh Pendidikan dan selalu merangkul satu sama lain. Semoga kita tetap kokoh, sehat, kaya raya dengan kehidupan kita masing-masing.
11. Kepada seseorang yang pernah bersama penulis yang tidak bisa penulis sebut namanya. Terima kasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi ini. Perginya anda dari kehidupan penulis memberikan cukup motivasi untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang mengerti apa itu pengalaman, pendewasaan, dan sabar. Terima kasih telah menjadi bagian menyenangkan sekaligus menyakitkan dari kedewasaan ini. Pada akhirnya setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya. Doakan saya agar mendapatkan seniormu yang bisa lebih baik dari anda dan membimbing penulis untuk lebih maju.
12. Teruntuk jodoh penulis yang masih dalam perjalanan, Terima kasih karena telah mengizinkanmu menunggu dengan sabar, meskipun kadang terasa begitu lama. Ketahuilah, aku sempat berfikir bahwa mungkin jika kamu datang lebih cepat, aku tidak akan mengerjakan skripsi ini sendirian selama itu. Namun, mungkin inilah cara Tuhan mengajarkanku tentang ketabahan dan proses. Semoga saat kamu datang nanti, penulis sudah lebih siap tidak hanya sebagai pribadi, tetapi juga sebagai pasangan yang mengerti arti perjuangan.
13. Dan terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
14. Teruntuk Diri Saya Sendiri. Terimakasih telah menjadi kuat. Kamu harus sukses, kaya, sehat, dan berkelimpahan untuk jadi kepanjangan tangan tuhan. Kuncinya yakin, lia pasti bisa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT KEORISINILAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Asumsi Pengembangan	12
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Landasan Media Pembelajaran	15

3. Fungsi Media Pembelajaran	19
4. Manfaat Media Pembelajaran	20
5. Klasifikasi Media Pembelajaran	23
B. Media Animasi	24
1. Pengertian Media Animasi	24
2. Jenis Media Animasi	26
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi	26
C. Canva	27
1. Pengertian <i>Canva</i>	27
2. Kelebihan <i>Canva</i>	28
3. Kekurangan <i>Canva</i>	28
D. Keterampilan Membaca	29
1. Pengertian Membaca	29
2. Tujuan Membaca	30
3. Jenis-Jenis Membaca	31
4. Manfaat Membaca	32
E. Keterampilan Menulis	33
1. Pengertian Menulis	31
2. Tujuan Menulis	34
3. Manfaat Menulis	35
F. Materi Suku Kata	36
1. Pengertian Suku Kata	35
2. Macam-Macam Suku Kata	37
G. Penelitian Yang Relevan	38
H. Kerangka Berpikir	39

I. Pertanyaan Penelitian	40
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	42
C. Desain Uji Coba Produk	45
BAB IV	55
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	55
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	55
B. Hasil Uji Coba Produk.....	59
1. Ahli Media	60
2. Ahli Materi.....	62
3. Respon Siswa.....	63
4. Hasil Belajar Siswa.....	65
5. Hasil Wawancara	66
C. Revisi Produk	67
D. Kajian Produk Akhir	69
E. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V	71
SIMPULAN DAN SARAN	71
A. Simpulan Tentang Produk	71
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	72
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model Penelitian	41
Gambar 4.1 Story Board	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Wawancara	47
Tabel 3.2 Rentang Penilaian Pertanyaan Positif	50
Tabel 3.3 Rentang Penilaian Pertanyaan Negatif	50
Tabel 3.4 Standart Kategori Nilai	51
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	52
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Siswa	52
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Soal Pretest Dan Posttest	53
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.3 Data Hasil Penilaian Respon Siswa	63
Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Siswa Pretest Dan Posttest	65
Tabel 4.5 Data Hasil Wawancara	66

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	40
---	----

Hery Setiyawan

Skripsi Aulia Riana



FKIP

LINKS



FESTUM K

5



Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Document Details

Submission ID

 1J28T3M8T 83

Submission Date

Jul 17, 2025, 3:02 PM GMT+7

Download Date

Jul 17, 2025, 4:02 PM GMT+7

File Name

Aulia_Riana_-_21030014.docx

File Size

380.6 KB

78 Pages

13,516 Words

88,533 Characters

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

-  Bibliography
-  Paraphrase
-  Quoted text
-  AI Test

Top Sources

10%		Internet sources
9%		Publications
0%		Submitted works (Students Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text interrogations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would not appear from a normal submission. If you notice something strange, you flag it for your review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you look your attention there for further review.



INDO-MATHEDU INTELLECTUALS JOURNAL

(IMEIJ)

e-ISSN: 2808-5078

p-ISSN: 2808-5604



July 18, 2025

LETTER OF ACCEPTANCE

Dear Authors,

Editorial board and reviewers **Indo-MathEdu Intellectuals Journal (IMEIJ)** are pleased to inform that paper with registration number 3839-IMEIJ- 28358, entitled:

“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Game Berbasis Canva Pada Materi Membaca Dan Menulis Suku Kata Pada Kelas 1 SDN Pakis V Surabaya”

Written by

Aulia Riana¹, Friendha Yuanta², Reza Syehma Bahtiar³

Has been **Accepted** and will be processed to be published in Indo-MathEdu Intellectuals Journal (IMEIJ). Currently, IMEIJ has the status of accredited Science and Technology Index rank 5 (**SINTA 5**). IMEIJ has been indexed in various indexers including **Google Scholar, GARUDA, Dimensions, Crossref, One Search, etc.** We congratulate for your achievement, this paper **Published** in regular issue Volume 6 Number 4, July 2025.

Kindest Regards,



Rizal Kamsurya
Editor in Chief Indo-MathEdu Intellectuals Journal

