

Pengembangan media video animasi berbantuan canva melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas IV sekolah dasar

Dini Irsanti¹, Wikanengsih², Medita Ayu Wulandari³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ diniirsanti71@gmail.com, ² wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id, ³ medita@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to determine the development process, feasibility, effectiveness, and obstacles to using Canva-assisted animated video media through the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving students' cooperation skills. This study uses the Research and Development (R&D) method which is modified into eight stages, namely information collection, planning, initial product development, initial trials, initial product revisions, field trials, final product revisions, and final product trials. The research subjects are fourth grade elementary school students. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, questionnaires, and tests (pretest and posttest). Data analysis is carried out qualitatively and quantitatively through expert validation results, student responses, N-gain calculations, *wilcoxon signed-rank test*, and *mann-whitney*. The results of the study show that: (1) the process of developing Canva-assisted animated video media is carried out through eight stages of Research and Development (R&D); (2) Canva-assisted animated video media was declared very feasible based on the validation results of media experts at 96% and material experts at 93%; (3) the media developed was effective in improving students' collaboration skills with an N-gain value of 0.50 for the experimental class and 0.41 for the control class in the moderate category; and (4) the obstacles found based on the results of observations during learning included limited learning time, class management during game activities, and there were still students who were not used to working together in groups. Thus, Canva-assisted animated video media through the teams games tournament (TGT) model can be used as a feasible and effective learning media to improve elementary school students' collaboration skills.

Keywords: Animated Video, Canva, Team Games Tournament (TGT), Student Collaboration.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, efektivitas, dan kendala penggunaan media video animasi berbantuan canva melalui model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dimodifikasi menjadi delapan tahapan. Yaitu pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, revisi produk akhir, dan uji coba produk akhir. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes (*pretest dan posttest*). Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif melalui hasil validasi ahli, respon siswa, perhitungan *N-gain*, serta uji *wilcoxon signed-rank test* dan uji *mann-whitney*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan media video animasi berbantuan canva dilakukan melalui delapan tahapan *Research and Development* (R&D); (2) media video animasi berbantuan canva dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 93%; (3) media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa dengan nilai *N-gain* kelas eksperimen sebesar 0.50 dan kelas kontrol sebesar 0.41 dalam kategori sedang; dan (4) kendala yang ditemukan berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, pengelolaan kelas saat kegiatan games berlangsung, serta masih adanya siswa yang belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, media video animasi berbantuan canva melalui model *teams games tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Animasi, Canva, *Teams Games Tournament* (TGT), Kerjasama Siswa.

1. Pendahuluan

Dalam era pendidikan modern, kemampuan untuk bekerjasama merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh para siswa. Idealnya, siswa sudah harus mulai menerapkan kemampuan kerjasama ini. Sejalan dengan pendapat Pritikasari (2021) keterampilan yang harus dimiliki siswa saat ini mencakup kemampuan *communication and collaboration* (kerjasama). Selain itu Alivia & Utomo (2024) juga mengemukakan pendapat bahwa kerjasama adalah kombinasi dari sifat individu yang dimiliki oleh setiap siswa dan sikap kelompok yang beragam. Di sisi lain Eliyana et al. (2024) juga menjelaskan bahwa kerjasama yaitu melibatkan sekelompok orang yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama.

Kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar sangat penting dilakukan, karena untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan lingkungan sosial dan masa depan. Sejalan dengan pendapat Nasution (2021) salah satu tujuan utama dari pembelajaran berbasis kelompok adalah untuk mengajarkan siswa terampil dalam bekerjasama dan berkolaborasi. Adapun menurut Nurazizah & Wuryandani (2019) kolaborasi dapat memperkuat kemampuan komunikasi, menghargai perbedaan, meningkatkan rasa peduli, dan mencapai tujuan bersama dalam kelompok. Sementara itu, Putri et al. (2024) menyatakan bahwa kolaborasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif karena dilaksanakan secara berkelompok.

Akan tetapi, berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dianalisis dari beberapa penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa 1) kemampuan kerjasama siswa dikelas V SD Negeri 2 Penambongan masih kurang, sehingga proses diskusi kelompok belum berjalan dengan baik karena interaksi antar anggota masih sangat terbatas. 2) kemampuan kerjasama siswa di kelas II SD Negeri Trangsang 01 masih rendah, sehingga siswa yang pandai cenderung lebih mendominasi dalam kelompok, sedangkan siswa dengan kemampuan rendah kurang aktif dalam memecahkan masalah yang di berikan. 3) kemampuan kerjasama siswa di kelas II SD Negeri 182/1 Hutan Lindung masih kurang, sehingga siswa cenderung belajar sendiri tanpa melakukan diskusi atau tanya jawab dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Budiwangi, terdapat informasi bahwa kemampuan kerjasama siswa masih termasuk dalam kategori rendah. Hal itu terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi kelompok dan interaksi antar anggota kelompok yang belum cukup baik saat mengerjakan tugas bersama. Pada pengamatan awal, peneliti menggunakan 4 indikator kemampuan kerjasama menurut Widanti et al. (2023) sebagai acuan, yaitu: 1) terlibat aktif dalam mengerjakan tugas kelompok, 2) menghargai pendapat dan pekerjaan teman, 3) memberikan masukan atau pendapat, dan 4) saling membantu serta membangun kerjasama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV masih memiliki kemampuan kerjasama yang rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berfokus pada penguasaan materi saja, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Kemampuan kerjasama yang rendah dapat menghambat efektivitas pembelajaran kelompok karena tidak semua siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan seluruh anggota kelompok secara merata.

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa, salah satunya yaitu melalui penerapan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Solusi yang dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Menurut Thalita et al. (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetensi dengan kelompok lain, sehingga siswa semangat dalam belajar. Selain itu menurut Hasanah et al. (2020) model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula.

Menurut Hasanah et al. (2020) kelebihan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi. Sedangkan kelemahan model pembelajaran TGT menurut Tanjung et al. (2022) yaitu masih adanya siswa yang memiliki berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri et al. (2024) dalam jurnal yang berjudul “penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kerjasama siswa kelas V SDN Kleco 1 Surakarta” menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.

Selain itu media video animasi berbantuan aplikasi canva juga digunakan sebagai solusi pada penelitian ini, karena di penelitian sebelumnya sudah digunakan dan hasilnya efektif. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sari & Yatri (2023) dalam jurnal yang berjudul “video animasi melalui aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar” menyatakan bahwa dengan video animasi berbantuan aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi canva juga digunakan sebagai solusi untuk membantu membuat video animasi, karena di penelitian sebelumnya sudah digunakan dan hasilnya efektif. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Mudinillah (2022) yang berjudul “efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD”.

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan canva didasari dari banyaknya digunakan media video animasi untuk meningkatkan berbagai kompetensi siswa sekolah dasar. Pada penelitian sebelumnya media video animasi belum banyak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan mengkaji tentang proses pengembangan, kelayakan, efektivitas, dan kendala penggunaan media video animasi berbantuan canva melalui model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas IV sekolah dasar.

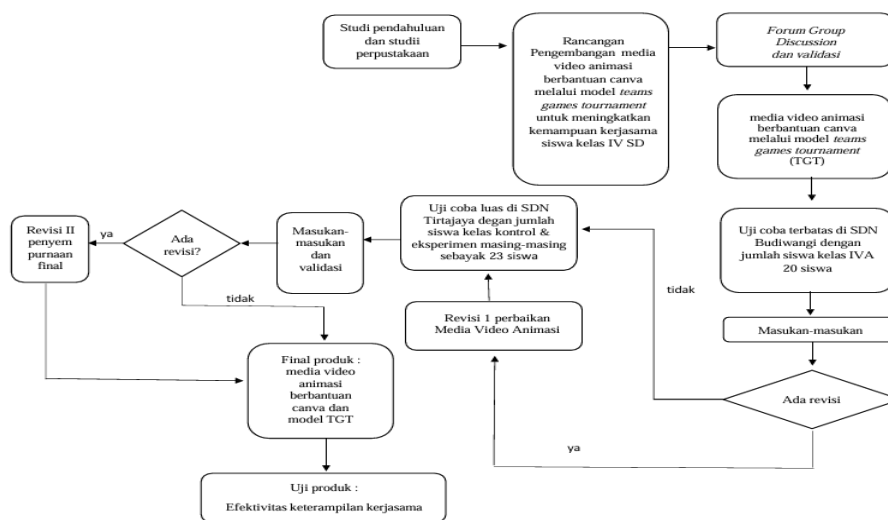
2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari Borg & Gall. Gall et al. (Rahayu, 2025) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses sistematis yang bertujuan untuk menciptakan sekaligus menguji efektivitas produk pendidikan menggunakan metode ilmiah. Metode ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan berupa media pembelajaran. Pemilihan metode R&D didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu menghasilkan produk media video animasi berbantuan aplikasi canva melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi tahapan Borg & Gall dari 10 tahap menjadi 8 tahap dengan menyesuaikan kebutuhan penelitian serta keterbatasan waktu, tanpa mengurangi esensi dari proses pengembangan. Peyedeharnaan tahapan pengembangan juga sejalan dengan penelitian Kustiawan et al. (2020) yang menyesuaikan tahapan pengembangan berdasarkan kebutuhan penelitian. Prosedur penelitian menjadi delapan tahap, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal melalui studi literatur dan analisis kebutuhan; (2) perencanaan pengembangan media; (3) pengembangan produk awal; (4) uji coba awal dalam skala terbatas; (5) revisi produk awal; (6) uji coba lapangan dalam skala lebih luas; (7) revisi produk akhir; dan (8) finalisasi produk.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri Budiwangi, dan SD Negeri Tirtajaya Kecamatan Cihampelas. Uji coba terbatas dilakukan pada kelas IVA SD Negeri Budiwangi yang berjumlah 20 siswa, dan uji coba luas dilakukan di SD Negeri Tirtajaya pada kelas IVA sebagai kelas kontrol dan IVB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa masing-masing kelas 23. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, lembar validasi, angket, tes (*pretest* dan *posttests*), dan lembar observasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal terkait kondisi pembelajaran dan kebutuhan di lapangan. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media. Angket digunakan untuk melihat praktis tidaknya media yang

digunakan. Tes (*pretest* dan *posttest*) digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terkait kerjasama. Dan lembar observasi digunakan untuk mengukur kemampuan kerjasama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi juga disusun berdasarkan indikator kemampuan kerjasama menurut Rochmawati et al. (2020), yaitu : 1) Saling membantu sesama anggota dalam kelompok, 2) Setiap anggota kelompok ikut memecahkan suatu permasalahan yang didapat, 3) Menghargai kontribusi setiap anggota kelompoknya, 4) Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas, 5) Berada dalam kelompok belajar saat kegiatan kelompok berlangsung, 6) Melanjutkan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya, 7) Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok, 8) Menyelesaikan tugas tepat waktu.

Adapun seluruh tahapan tersebut tergambar pada bagan prosedur penelitian berikut :



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Adapun untuk teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan validasi ahli, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pengembangan dan kelayakan media. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik *wilcoxon signed-rank test* dan *mann-whitney* untuk mengetahui efektivitas media, serta perhitungan *N-gain* untuk melihat peningkatan kemampuan kerjasama siswa.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Proses pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi canva pada penelitian ini mengacu pada metode *Research and Development (R&D)* Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi delapan tahapan, yaitu : 1) pengumpulan informasi awal. Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN Budiwangi untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran siswa kelas IV. 2) Perencanaan. Terdiri dari menyusun tujuan pembelajaran, materi keragaman budaya indonesia, desain media video animasi, serta instrumen penelitian. 3) Pengembangan produk awal. Yaitu membuat media video animasi menggunakan aplikasi canva yang memuat materi keragaman budaya indonesia, animasi bergerak, gambar, dan audio. 4) uji coba awal. Melakukan uji coba produk terbatas pada 20 siswa kelas IV untuk melihat respon awal dan kemudahan penggunaan media. 5) revisi produk awal. Yaitu memperbaiki media berdasarkan hasil uji coba terbatas dan masukan yang diperoleh. 6) uji coba lapangan. Yaitu melakukan uji coba produk dalam skala yang lebih luas yaitu 23 siswa untuk mengetahui efektivitas media. 7) revisi produk akhir. Yaitu melakukan penyempurnaan media secara final berdasarkan hasil observasi dan evaluasi dari uji coba lapangan. 8) finalisasi produk. berupa media video animasi yang telah dinyatakan layak, kemudian juga praktis serta juga efektif yang diterapkan pada pembelajaran

Sebelum diuji coba ke lapangan peneliti menguji kelayakan terlebih dahulu terkait media video animasi keragaman budaya Indonesia melalui tahap validasi oleh para ahli untuk mengukur kelayakan produk dan materi. Hasil penilaian validasi disajikan pada tabel 1 dan tabel 2 berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Video Animasi

Validator	Skor	Persentase	Kriteria
Dr. Hj. Wikanengsih, M.Pd	23	96%	Sangat Layak
Lia Lianti, S.Pd	23	96%	Sangat Layak
Rata-Rata Total	46	96%	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Validator	Skor	Persentase	Kriteria
Medita Ayu Wulandari, M.Pd	36	90%	Sangat Layak
Indah, S.Pd	38	95%	Sangat Layak
Rata-Rata Total	74	93%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang disajikan pada tabel 1 dan 2, media video animasi memperoleh kategori sangat layak. Meskipun demikian, validator tetap memberikan beberapa saran dan perbaikan untuk menyempurnakan produk. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan. Hasil revisi disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Revisi Media Video Animasi

Bagian Produk	Sebelum Revisi	Saran Validator	Setelah Revisi
Materi	Penyampaian materi masih kurang sederhana	Gunakan bahasa yang lebih mudah dipahami siswa	Bahasa dalam materi disederhanakan agar lebih mudah dipahami siswa
Ilustrasi	Animasi masih kurang variatif	Tambahkan variasi animasi	Animasi dibuat lebih variatif dan menarik

Berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan sesuai dengan saran validator media video animasi mengalami perbaikan pada 2 aspek, yaitu materi dan ilustrasi. Perbaikan tersebut bertujuan agar media menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Setelah dilakukan revisi, media video animasi diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media video animasi melalui angket respon siswa yang diberikan setelah proses pembelajaran. Hasil respon siswa pada tahap uji coba terbatas dan luas sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

Kelompok Uji coba	Skor Diperoleh	Persentase	Kriteria
Uji terbatas (20 siswa)	578	72%	Praktis
Uji luas eksperimen (23 siswa)	810	88%	Sangat Praktis
Rata-Rata Total		80%	Praktis

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media pada uji terbatas berada pada kriteria praktis dengan persentase 72%, sedangkan pada uji luas berada pada kategori sangat praktis dengan persentase 88%. Berdasarkan keseluruhan, diperoleh rata-rata skor sebesar 80% yang menempatkan media ini pada kategori praktis. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah dimengerti serta siap di implementasikan di dalaam kelas.

Tingginya respon positif siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Tampilan visual yang menarik, penggunaan animasi, serta penyajian materi yang sederhana menjadi faktor mendukung penerimaan media oleh siswa.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama siswa, dilakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi kemampuan kerjasama siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Observasi Kerjasama Siswa

Kelas	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Terbatas	89	128	70%	Baik
Eksperimen	99	128	77%	Baik
Kontrol	95	128	74%	Baik

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh bahwa kemampuan kerjasama siswa pada kelas terbatas, eksperimen, dan kontrol berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi yang diterapkan mampu meningkatkan kemampuan kerjasama siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran, peningkatan kemampuan kerjasama terlihat dari semakin aktifnya siswa ketika saling membantu, ikut memecahkan permasalahan, menghargai setiap anggota, berbagi tugas, tetap berada dalam kelompok, bertanggungjawab, berpartisipasi aktif, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain*

Kelas	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kriteria
Eksperimen	58.69	78.26	0.50	Sedang
Kontrol	58.69	74.34	0.41	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0.50 dan kelas kontrol sebesar 0.41. Keduanya termasuk dalam kategori sedang, namun kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Perbedaan nilai *N-Gain* antara kedua kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbantuan canva melalui model TGT memberikan kontribusi yang lebih baik di bandingkan pembelajaran yang di lakukan pada kelas kontrol. Meskipun keduanya berada pada kategori sedang, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kombinasi media dan model pembelajaran yang serasi mampu mendukung proses belajar siswa secara lebih optimal.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas berdasarkan uji *Levene Test*. Hasil uji prasyarat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji	Variabel	Kelas	Sig.	Keterangan
Normalitas	<i>Pretest</i>	Eksperimen	0.057	Normal
Normalitas	<i>Pretest</i>	Kontrol	0.070	Normal
Normalitas	<i>Posttest</i>	Eksperimen	0.070	Normal
Normalitas	<i>Posttest</i>	Kontrol	0.021	Tidak Normal
Homogenitas	<i>Posttest</i>	-	0.682	Homogen

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sebagian data berdistribusi normal dan sebagian tidak, sehingga data tidak sepenuhnya berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data dilanjutkan menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, karena

yang digunakan merupakan data berpasangan (*pretest dan posttest*) dan tidak memenuhi asumsi normalitas. Untuk hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.682 > 0.05$ sehingga data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan ke uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Kelas	Variabel	z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	Pretest-Posttest	-4.320	0.000	Signifikan
Kontrol	Pretest-Posttest	-4.304	0.000	Signifikan

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga pada kedua kelas terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing kelas mengalami peningkatan hasil kerjasama setelah pembelajaran. Namun, untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil kerjasama antara kedua kelas, maka dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji *Mann-Whitney* pada nilai *N-gain*.

Tabel 9. Hasil Uji Mann-Whitney

Uji	Kelas	z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Mann-Whitney</i>	Eksperimen-Kontrol	-2.011	0.044	Signifikan

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.044 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Meskipun demikian, dalam proses pembelajaran dan implementasi media pembelajaran masih ada kendala yang ditemukan berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, pengelolaan kelas saat kegiatan games berlangsung, serta masih adanya siswa yang belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, media video animasi berbantuan canva melalui model *teams games tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar.

3.2. Diskusi

Pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi Canva melalui model *pembelajaran teams games tournament* (TGT) dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran kelompok serta memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif. Penggunaan video animasi dipilih karena mampu menyajikan materi secara audio visual sehingga lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, penggunaan model *teams games tournament* (TGT) membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif melalui kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perpaduan antara media digital dan model pembelajaran kooperatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wulandari & Mudinillah (2022) yang menyatakan bahwa aplikasi canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki fitur yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, Hapsari & Zulherman (2021) menjelaskan bahwa video animasi mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa melalui tampilan audio visual yang menarik.

Kelayakan media video animasi yang dikembangkan menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Penyajian materi yang sederhana, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta tampilan animasi yang menarik membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran validator menunjukkan bahwa proses pengembangan media dilakukan secara bertahap agar media yang dihasilkan menjadi lebih baik dan sesuai digunakan dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran

yang baik tidak hanya memperhatikan isi materi, tetapi juga memperhatikan aspek tampilan, bahasa, dan kenyamanan siswa saat belajar. Sejalan dengan penelitian Wulandari et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media dan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain membantu siswa memahami materi, video animasi juga mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat membantu menciptakan interaksi belajar yang lebih baik di dalam kelas. Hal ini sejalan juga dengan pendapat Primadani et al. yang menyatakan bahwa video animasi mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sedangkan, menurut Puspita et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *animated* video juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut Mustika & Nurhayati (2025) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif. Selain meningkatkan kemampuan kerjasama, penggunaan media video animasi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Efektivitas penggunaan media video animasi berbantuan aplikasi canva melalui model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terlihat dari meningkatnya kemampuan kerjasama siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok, *games*, dan *tournament* mampu membantu siswa lebih aktif berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Siswa mulai menunjukkan sikap saling membantu, menghargai pendapat teman, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa, khususnya kemampuan kerjasama. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Rochmawati et al. (2020) yang menyatakan bahwa kemampuan kerjasama dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam kelompok, sikap saling membantu, dan kemampuan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Selain itu, (Hasanah et al. 2020) menjelaskan bahwa model *teams games tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa melalui unsur permainan dan kompetisi dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Anas & Muassomah (2021) juga menyatakan bahwa model TGT dapat membangun interaksi sosial dan rasa kebersamaan siswa dalam kelompok belajar.

Adapun hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.044 < 0.05$ yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan kemampuan kerjasama yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini juga didukung oleh nilai *N-gain* dari kelas eksperimen sebesar 0.50 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0.41. Dengan demikian, hasil uji *Mann-Whitney* tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan secara statistik, tetapi juga memperkuat temuan bahwa media video animasi berbantuan canva melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan Kerjasama siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, dalam proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran masih ditemukan beberapa kendala. Kendala tersebut diantaranya keterbatasan waktu pembelajaran, pengelolaan kelas saat kegiatan *games* berlangsung, serta masih adanya siswa yang belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, beberapa siswa juga masih memerlukan arahan dalam mengikuti tahapan pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dan model pembelajaran kooperatif memerlukan proses penyesuaian, baik bagi siswa maupun guru. Namun demikian, kendala yang muncul

dapat diatasi melalui pendampingan, pemberian arahan secara bertahap, dan pengelolaan pembelajaran yang lebih terstruktur. Sejalan dengan pendapat Mustika & Nurhayati (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memerlukan kesiapan siswa dan pengelolaan pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Secara keseluruhan, penggunaan media video animasi berbantuan aplikasi canva melalui model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan media digital dan pembelajaran kooperatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan media video animasi membantu siswa lebih mudah memahami materi, sedangkan model TGT membantu meningkatkan interaksi dan kemampuan kerjasama siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbantuan canva melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan melalui delapan tahapan *Research and Development* (R&D) dari Borg dan Gall yang di modifikasi. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 93%. Selain itu, media video animasi berbantuan canva melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa, yang ditunjukkan oleh nilai *N-gain* kelas eksperimen sebesar 0.50 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0.41, serta diperkuat oleh hasil uji *Mann-Whitney* yang menunjukkan nilai signifikan sebesar $0.044 < 0.05$. Meskipun dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatas waktu pembelajaran, pengelolaan kelas saat kegiatan *games* berlangsung, dan masih adanya siswa yang belum terbiasa bekerjasama dalam kelompok, tetapi kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan dan pengelolaan pembelajaran yang baik. Dengan demikian, media video animasi berbantuan canva melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar.

5. Referensi

- Alivia, N. S., & Utomo, A. C. (2024). Peningkatan Kerjasama melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD. *FONDATIA*, 8(2), 354–366. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4742>
- Anas, M., & Muassomah, M. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah. *'A Jamiy : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 10(1), 29. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.10.1.29-46.2021>
- Eliyana, H., Wijayanto, S., & Triana, P. M. (2024). Pengaruh model pembelajaran Number Head Together terhadap kerjasama siswa. *Borobudur Educational Review*, 4(1), 27–37. <https://doi.org/10.31603/bedr.11657>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani3, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Kustiawan, U., Yafie, E., & Surahman, E. (2020). Development of a Video on Three-Dimensional Origami Creation Techniques to Improve the Practical Handicraft Skills of Teacher-Candidate College Students. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 7(2), 79-88. <https://doi.org/10.23918/ijsses.v7i2p79>
- Mustika, I., Wikanengsih, W., Nurhayati, E., Isnaeni, H., & Mahardika, R. Y. (2025). Eksplorasi strategi inovatif dalam pembelajaran bahasa indonesia: Implementasi workshop pendekatan deep learning di SMA/SMK Kabupaten Bandung Barat. *Abdimas Siliwangi*, 8(3), 892-906.
- Nasution, S. A. (2021). Upaya Meningkatkan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Melalui Model Pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu Di Kelas Ii Sd Negeri 182/1 Hutan Lindung. *SCIENCE :*

- Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(2), 143–154.
<https://doi.org/10.51878/science.v1i2.449>
- Nurazizah, K. F., & Wuryandani, W. (2019). Pengaruh model kooperatif tipe think pair share terhadap kerjasama siswa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(1), 80–88.
<https://doi.org/10.21831/jc.v16i1.21520>
- Pritikasari, R., Wurjinem, W., & Lusa, H. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Multimedia Terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SD Negeri Gugus 12 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 115–112.
- Puspita, W., Sobari, T., & Wikanengsih, W. (2023). Improving Students Writing Skills Explanation Text using Animated Video. *JLER (Journal of Language Education Research)*, 6(1), 35–60.
<https://doi.org/10.22460/jler.v6i1.10198>
- Putri, N. A., Sayekti, I. C., & Tasmun, T. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tounament (TGT) untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Kelas V SDN Kleco 1 Surakarta. *FONDATIA*, 8(2), 189–203. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4693>
- Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rochmawati, F., Irianto, A., & Rosidah, C. T. (2020). Identifikasi Karakter Kerjasama Pada Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl). *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 7–12.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2751>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Widanti, W., Aprilia, N., & Wulandari, R. S. (2023). Upaya Peningkatan Kerjasama dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning Materi Bangun Datar Kelas I SD Muhammadiyah Pakel Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75622>
- Wulandari & Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wulandari, M. A., Senen, A., Wardani, D. S., & Ruqoyyah, S. (2025). Transforming Education Through Project-Based Learning (PjBL): Enhancing Students' Learning Outcomes and Critical Thinking. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(1), 200–215.