

## ABSTRAK

**Ulfah, Nadia**, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kaidah Pencacahan Kelas XI SMA*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Feri Tiona Pasaribu, S.Pd., M.Pd., CIT., (II) Yelli Ramalisa, S.Pd., M.Sc.,

**Kata Kunci:** *Canva*, Hasil Belajar Siswa, Video Animasi, STEAM

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi, dan berujung pada rendahnya capaian hasil belajar. Perlu dilakukan sebuah inovasi untuk menunjang proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kualitas media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi *canva* berbasis STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematics*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kaidah pencacahan Kelas XI SMA. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 8 Muaro Jambi dengan subjek penelitian meliputi dosen program studi pendidikan matematika sebagai validator ahli, guru mata pelajaran matematika, dan siswa kelas XI yang berjumlah 35 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket validasi media dan materi, angket praktikalitas guru dan siswa, dan angket efektifitas siswa serta tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan pada proses validasi oleh tim ahli dengan persentase kelayakan materi mencapai 91,7% dan desain mencapai 87,5%, yang tergolong sangat valid. Sedangkan aktivitas keterlaksanaan praktikalitas, guru memberikan penilaian sebesar 92% dan siswa sebesar 90,9% yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, keterlaksanaan efektivitas media dilihat dari angket respon siswa memperoleh skor 88,42% kategori sangat efektif. Hasil uji beda rata-rata tes hasil belajar siswa menunjukkan nilai *posttest* lebih baik dibanding nilai *pretest*. Hasil perbandingan nilai rata-rata N-Gain 0,65 dengan persentase sebesar 65% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis STEAM yang dibuat dengan *Canva* ini dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.