PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU

Dini Lestari[1], Nurlinda Safitri[2], Mira Mirawati[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Pakuan
dinilestari1399@gmail.com

ABSTRACT

Learning media is one of the supporters in learning. However, in research schools the media used is not varied and digital-based. Therefore, learning needs the development of learning media so that students get varied learning media. The purpose of this research is to produce animated video media products canva theme 7 sub- themes 1 Ethnic and religious diversity in my country learning 1 in class IV SDN Bojonggede 05 Kab. Bogor. This study uses Research and Development (R&D) by applying the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection technique in this study used the instrument sheet used, namely a questionnaire. The product test was carried out by one media expert, one linguist, four material experts, and 25 student responses. The results of research from media, language, and material experts were declared very suitable for use by obtaining an average percentage of 93.21%. In the limited test stage, 25 students responded very well with an average percentage of 92.72% for the animation video based on Powtoon used. Based on the results of the study, it can be concluded that the animation video canva is declared very suitable to be used as a learning medium.

Keywords: Learning Media Development, Canva

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam pembelajaran. Akan tetapi, pada sekolah penelitian media yang digunakan belum bervariatif serta berbasis digital. Oleh sebabitu, pembelajaran perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar peserta didik mendapatkan media pembelajaran yang bervariatif. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk media video animasi menggunakan aplikasi canva tema 7 subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama diNegeriku pembelajaran 1 di kelas IV SDN Bojonggede 05. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan menerapkan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar instrument yang digunakan yaitu angket. Uji produk dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli bahasa, empat ahli materi, dan 25respon peserta didik. Hasil penelitian dari ahli media, bahasa, dan materi dinyatakan sangat layak digunakan dengan memperoleh persentase rata- rata sebesar 93,21%. Pada tahap uji terbatas respon sebanyak 25 pesertadidik memberikan respon sangat baik dengan hasil persentase rata-rata 92,72% terhadap media video animasi menggunakan canva yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi menggunakan canva ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Canva

A. Pendahuluan

Aspek pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan manusia. Salah satunya pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidik. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai trobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidkan. Indikator utama berhasilnya pendidikan adalah sumber daya manusia yang berkualitas dan juga kompeten.

Salah satu dampak dari perkembangan zaman yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengalami kemajuan. Dimana perkembangan teknologi yang berasal dari masa ke masa dan terus berkembang kearah yang lebih canggih. Perkembangan ini didasarkan dari inovasi dan kreativitas manusia yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi ini memberikan pengaruh dalam segala aspek kehidupan manusia baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan seni sampai dengan pendidik.

Pendidikan saat ini memasuki pada abad 21 terutama pada kurikulum 2013. Dimana pendidik saat ini dituntut untuk memiliki keterampilan pengetahuan (kognitif) yang mampu mengetahui dan memahami pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, dengan memanfaatkan penggunaan *teknologi informasi dan komunikasi* (TIK) yang mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis peserta didik pada tataran 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration and Creativity and Innovation).* Maka dalam proses pembelajaran guru perlu menyiapkan perangkat pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dan media pembelajaran dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Oleh sebab itu, media pembelajaran

yang di buat oleh guru harus sekreatif mungkin sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik, salah satu alternatife media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah media video animasi.

Video animasi merupakan video yang di dalamnya terdapat animasi kartun yang dapat diisi oleh materi – materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar. Video animasi ini memiliki sifat yang menarik untuk siswa dan memiliki warna – warna yang beragam sehingga dapat membuat siswa menjadi senang terhadap media video tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri Bojonggede 05 pada tanggal 10 Febuari 2023, guru menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang di laksanakan di kelas belum menggunakan media pembelajaran yang variatif serta berbasis digital sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya, 1) pada saat pelaksanaan pembelajaran guru masih mengandalkan buku saja sehingga peserta didik berpusat pada penjelasan materi guru, 2) peserta didik masih belum bisa menangkap materi dengan baik saat pembelajaran berlangsung, 3) sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana, seperti laptop, *WI-FI*, proyektor, tetapi masih kurang maksimal penggunaan dan pemanfaatnya, hal tersebut disampaikan oleh salah satu guru di SD Negeri Bojonggede 05 dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam menggetahui media pembelajaran dan menggunakan alat bantu media pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas peserta didik mudah bosan.

Berdasarkan permasalahan di atas berhubungan dengan proses pembelajaran dalam pemanfaatan teknologi masih kurang, yakni hanya mengandalkan buku tema yang ada, sehingga dalam pembelajaran berlangsung peserta didik tidak berperan aktif, maka perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik peserta didik. Permasalahan tersebut membuat penelitian perlu mengambangkan media pembelajaran tematik berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Canva.*

Menurut Sukarini et al., (2021) video animasi merupakan salah satu media yang memiliki gambar yang dapat bergerak satu demi satu yang dijadikan sebuah video animasi. Sementara itu Anwariningsih, (2022) Sedangkan video animasi merupakan sebuah gambar atau benda mati yang digerakan agar terlihat hidup sehingga gambar yang bergerak dapat menarik perhatian peserta didik. Jadi video dan animasi dapat dijadikan satu media, dengan mempunyai fungsi yang sama yaitu menampilkan kumpulan dari hasil rekaman dan gambar yang menarik peserta didik dalam belajar.

Canva merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan adanya animasi yang tersedia di dalam videonya, sehingga peneliti berharap bahwa dalam pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran berlangsung. Dengan media aplikasi *Canva* diharapkan dapat membantu meningkatkan daya tarik dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan Ziya et al (2021) menunjukan bahwa penelitian media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria sangat layak digunakan, hal tersebut ditunjukan oleh perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan video animasi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka akan di lakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku”.

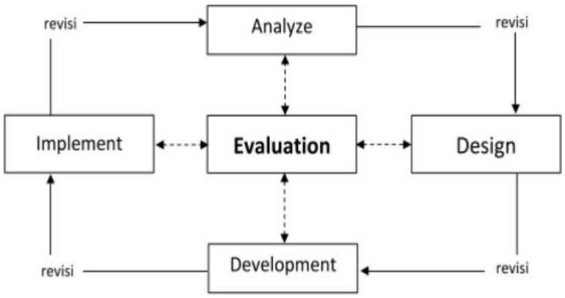
B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode dalam jenis penelitian *Research and Development (R&D*). Metode penelitian daln pengembangan atau (R&D) ini aldalah metode penelitialn yalng digunalkan untuk menghalsilkan produk tertentu, daln menguji keefektifaln produk tersebut. Menurut Sugiyono, (2019) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvallidasi daln mengembangkan produk.

Prosedur penelitialn ini memiliki lima tahap. Tahap pertama yaitu anallisis (*alnallysis*) untuk mengetahui perlu adanya pengembangan media dalam pembelajaran di SDN Bojonggede 05. Tahap kedua yaitu desain (*design*) yalitu tahapan

perancangan. Yang ketiga aldalah tahap pengembangan (*development*). Talhap keempat adal implementasi (*implementation*) tahap ujicoba. Dan yang terakhir tahap kelima ada evaluasi (*evalluation*) untuk menghitung hasil dari validasi tim ahli dan respon peserta didik.

Penelitian pengembangan ini menggunalkan model pengembangan



AlDDIE (Alnalyze-Design-Development-Implementltion-Evallualtion). Model pengembangan ini prosedur kerjanya sistemaltik, yaitu setiap langkah yang akan dilewati mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki. Dengan prosedur tersebut, diharapkan dapat menghasilkan produk yang efektif. Selain itu, terdapat langkah – langkah pengembangan media yang ada dalam prosedur pengembangan produk sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Model pengembangan AlDDIE terdiri dari lima tahapan utama, di tunjukan pada gambar .

a. Tahap Anallisis (*Alnallyze*)

Tahap awal ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan. Amali (2019) menyatakan tahap pendefisian digunakan untuk menentukan dan mendefisikan kebutuhan – kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh para ahli seperti dosen atau guru dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih diperbaiki sesuai dengan saran validator.

c. Tahap pengembangan (*Development*)

Dalam tahap ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun kemudian melakukan uji coba rancangan produk. Pada saat uji coba dicari data respon, reaksi atau

komentar dari produk yang dikembangkan. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk.

d. Tahap impelementasi

(*Implementation*)

Tahap ini melakukan uji coba untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang telah dibuat/dikembangkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah di revisi dilakukan uji coba kepada siswa.

e. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE yang dilakukan untuk proses pemberian nilai terhadap produk tersebut apakah layak atau tidak digunakan. Pada tahap ini dilihat apakah tujuan dan sasaran dari produk tersebut mencapai melalui angket yang telah disebar luaskan kepada para ahli dan siswa sehingga peneliti dapat mengetahui keberhasilan produk tersebut (Solikin & Amalia, 2019).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam tahap pengembangan media video animasi menggunakan canva ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis*, *Design*,*Development*, *Implementation*, *Evaluation*).

Dalam tahap pengembangan media video animasi menggunakan canva ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis*, *Design*,*Development*, *Implementation*, *Evaluation*).

Tahap ini peneliti merancang desain tampilan media video animasi menggunakan canva yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai referensi sumber dan animasi. Pengembangan media animasi menggunakan canva ini dibuat dengan tampilan semenarik mungkin. Rancangan media ini memuat pemilihan templat, pemilihan gambar, pemilihan audio, serta pemilihan video yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media video animasi menggunakan canva ini dipilih karena disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

Selain itu, media video animasi menggunakan canva dirasa dapat menarik perhatian siswa serta praktis dan dapat dibuka dimana saja, karena media ini dapat dibuka menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan *smartphone*, laptop maupun komputer. Berdasarkan hal tersebut, maka media video animasi

menggunakan canva lebih praktis dan fleksibel serta memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, dan siswa pun lebih mudah untuk mengingat materi pembelajaran karena video dapat di putar berulalng ulalng.

Setelah perancangan awal dibuat, selanjutnya melakukan uji validasi oleh para expert jugement yakni ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa.

Tahap pengembangan untuk merealisasikan rancangan desain media video animasi menggunakan canva yang telah dibuat dengan desain sebelumnya. Kemudian dilakukan uji validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut uraian hasil dari validasi ahli.

Validasi merupakan kegiatan pengumpulan data atau informasi dari para ahli yang sesuai dengan bidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidaknya terhadap produk yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap media video animasi menggunakan canva Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas IV. Hasil dari kegiatan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk mengembangkan media video animasi menggunakan canva.

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 3 dosen Universitas Pakuan. Data validasi diperoleh dari angket yang diberikan oleh validator, selain memberikan penilaian validator juga memberikan kritik atau saran terhadap produk yang akan dikembangkan. Sehingga produk tersebut dapat dikatakan layak tanpa direvisi pada saat digunakan.

Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media video animasi menggunakan canva ini, dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Penilaian Angket Ahli Media

Aspek yang dinilai	Validator
Desain	75
Skor total	75
Skor maksimal	80
Skor keseluruhan	(75:80) x 100% = 93,75%
Prsentase	93,75%
Kriteria	Sangat layak

Pada table di atas skor validasi media video animasi oleh ahli media hasil presentase sebesar 93,75%. Maka presentase yang diperoleh berdasarkan kriteria kevalidan bahwa media video animasi menggunakan canva dinyatakan sangat layak untuk di uji coba pada peserta didik kelas IV.

Tabel 2 Hasil Penilaian Angket Ahli Bahasa

Pada tabel di atas skor validasi bahasa video animasi oleh ahli bahasa hasil presentase sebesar 100%. Maka presentase yang diperoleh berdasarkan kriteria kevalidan bahwa media video animasi menggunakan canva dinyatakan sangat layak untuk di uji coba pada peserta didik kelas IV.

Tabel 3 Hasil Penilaian Angket Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Validator
Bahasa	56
Skor total	56
Skor maksial	60
Skor keseluruhan	(56:60) x 100% = 93,33%
Presentase	93,33%
Kriteria	Sangat layak

Pada tabel di atas skor validasi media video animasi oleh ahli materi hasil presentase sebesar 93,33%. Sehingga presentase yang diperoleh berdasarkan kriteria kevalidan bahwa media video animasi menggunakan canva dinyatakan sangat layak untuk di uji coba pada peserta didik kelas IV. Setelah data diperoleh dari rata-rata total validitas akan di konversi untuk mendapatkan kesimpulan mengenai validitas media video animasi menggunakan canva berdasarkan pedoman konvers ideal pada tabel berikut.

Aspek yang dinilai	Validator
Bahasa	75
Skor total	75
Skor maksimal	75
Skor keseluruhan	(75:75) x 100% = 100%
Presentase	100%
Kriteria	Sangat layak

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media video animasi menggunakan aplikasi canva subtema keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi canva menggunakan model *ADDIE* (*analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*).

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Anwariningsih, S. H., & Anwar, A. K. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX sebagai Pendukung Pembelajaran Daring (Ke-1). CV Catur Berlian Media aTamanhttps://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Berbasis_Animasi_Meng/kDNcEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video animasi&pg=PA13&printsec=frontcover&bsq=video animasi.

Ayu, D. G., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2019). Media Pembelajaran Animasi Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter. Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan

Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(2), 65.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development (Y. S. Suryandari (ed.); Ke-4). ALFABETA.

Ziya, M., Putri, D., & Dafit, F. (2021). Jurnal Tunas Bangsa PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT AL MADINAH DUMAI. 8(2), 180–192.

Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. 8(1), 48–56.