

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DENGAN BERBANTUAN CANVA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA
MATERI DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA DI SMP**

Sarifah Aini¹, Darmansyah²

Universitas Negeri Padang

smara.sarifahaini@gmail.com, darmansyah@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop Canva-assisted Animated Video Media to Increase Learning Motivation of Grade VII Students on the Social Impact of Informatics Material in Junior High Schools that is valid and practical. This research is motivated by teachers who are less than optimal in utilizing existing technology in schools, learning that is still monotonous and the lack of learning media in schools so that students are less motivated to learn. This study uses a Research & Development (R&D) approach with a 4D development model that includes 4 stages, namely define, design, develop, and disseminate. The results of this study indicate that the assessment of the material validator obtained an average score of 4.53 with the category "Very Valid", media validator 1 was declared "Very Valid" with an average of 4.86 and media validator 2 was declared "Very Valid" with an average of 4.5. Meanwhile, the practicality assessment conducted on 30 students resulted in an average score of 4.74 with the category "Very Practical". Based on these calculations, it can be concluded that the animated video media assisted by Canva in the Informatics subject developed is "Very Valid" and "Very Practical" used in the learning process.

Keywords: Animated Video Media, Informatics, Social Impact of Informatics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Video Animasi Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Dampak Sosial Informatika Di SMP yang valid dan praktis. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru yang kurang optimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada disekolah, pembelajaran yang masih monoton dan kurangnya media pembelajaran disekolah sehingga membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research & Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang mencakup 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Hasil

dari penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian dari validator materi memperoleh nilai rata-rata 4,53 dengan kategori “Sangat Valid”, validator media 1 dinyatakan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,86 dan validator media 2 dinyatakan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,5. Sedangkan penilaian praktikalitas yang dilakukan kepada 30 siswa menghasilkan nilai rata-rata 4,74 dengan kategori “Sangat Praktis” Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan media video animasi dengan berbantuan canva pada mata pelajaran Informatika yang dikembangkan “Sangat Valid” dan “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Informatika, Dampak Sosial Informatika

A. Pendahuluan

Terciptanya pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari pendidik yang profesional. Pendidik yang profesional adalah yang memiliki kemampuan dalam mencari solusi dan permasalahan pembelajaran yang di hadapi, sehingga proses pembelajar dapat berjalan dengan baik dan lancar. Tentunya untuk menjadi pendidik yang profesional tidak mudah, pendidik harus memiliki kompetensi pengelolaan proses belajar mengajar, pengelolaan kelas, bisa memilih metode pembelajaran yang cocok dan pemilihan media yang dapat menunjang proses pembelajaran. (Amalia, Maizani, 2020).

Menurut *Association of Education Communication Technology*

(AECT) media dapat dikatakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses pengiriman pesan. Rohani (2019) berpendapat bahwa dengan hadirnya media dalam pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran pada diri peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Motivasi mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, jika tidak ada motivasi

dalam belajar maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan terlaksanakan secara optimal. Oleh sebab itu di dalam proses pembelajaran diperlukan media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMP N 20 Padang pada tanggal 13 November 2024, ditemukan fakta dari beberapa siswa kelas VII mata pelajaran Informatika pada materi Dampak Sosial Informatika bahwa dari 30 peserta didik hanya 13 orang yang termotivasi dan 17 orang yang tidak termotivasi saat belajar, pembelajaran Informatika membosankan sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mempelajari materi Dampak Sosial Informatika yang diberikan guru. Hal ini terlihat pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas siswa terlihat sangat

bosan dan mengantuk, ketika disuruh mencatat mereka bermalas-malasan lebih memilih untuk mengobrol dengan temannya bahkan ada yang tertidur.

Masalah media pembelajaran peneliti temukan di lapangan yang mana media pembelajaran yang digunakan pendidik hanya berupa buku cetak dan terkadang menggunakan *power point* yang sederhana. Media yang diterapkan pendidik masih belum bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan guru masih belum bisa menyampaikan atau memvisualisasikan materi Dampak Sosial Informatika ada yang positif dan yang negatif, namun lebih banyak dampak negatifnya terlihat salah satunya yaitu terjadinya bullying. Untuk itu perlu sebuah media pembelajaran yang tepat untuk.

memvisualisasikan materi yang tidak mampu ditangkap dan dibayangkan oleh siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar berhati-hati dalam menggunakan IT dan menggunakan Informatika ke hal yang baik saja. Untuk perlu mengembangkan sebuah media video animasi untuk memvisualisasikan materi Dampak Sosial ini.

Video animasi adalah salah satu jenis media yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi dengan cara yang visual dan menarik bagi siswa. Munir (2019) memaparkan beberapa penggunaan video animasi yaitu tingkat kecepatan dan keefektifan dalam penyampaian materi lebih tinggi, pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, tahan lama dan tingkat kerusakan rendah serta bisa di ulang-ulang,

dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, meningkatkan kemampuan dasar dan menambah pengalaman baru bagi siswa. Salah satu aplikasi pembuatan video animasi yang sangat populer di era digital saat ini yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah canva. Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan sangat mudah untuk digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu video animasi dengan aplikasi canva. Dengan menggunakan canva, hasil akhir dari aplikasi ini dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran yang dapat dipelajari siswa dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video

animasi dengan berbantuan canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII pada materi Dampak Sosial Informatika di SMP, sebagai solusi dari minimnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019), penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan suatu produk yang efektif digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut penelitian dilakukan secara bertahap agar hasil produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model 4D. Menurut (Pratama A, 2022) menyatakan bahwa model 4D

merupakan pengembangan yang lebih ringkas namun didalamnya sudah mencakup semua proses pengembangan yang lengkap. Model pengembangan 4D yang mencakup 4 tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII. Data yang dikumpulkan mencakup data kuantitatif deskriptif yang berasal dari lembar validasi dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang meliputi: angket validasi materi yang diberikan kepada guru mata pelajaran Informatika SMP N 20 Padang sebagai ahli materi, angket validasi media yang diberikan kepada dua dosen dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang Sebagai ahli media, serta angket praktikalitas yang diberikan kepada peserta didik. Skor dari hasil validasi dan praktikalitas kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata empiris dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah nilai

n = jumlah responden

Setelah nilai validasi dan praktikalitas diperoleh, kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kevalidan dan tingkat kepraktisan.

Tabel 1. Kriteria interpretasi skor validitas dan praktikalitas

Nilai	Kriteria	
	Validitas	Praktikalitas
5	Sangat Valid	Sangat Praktis
4	Valid	Praktis
3	Cukup Valid	Cukup Praktis
2	Tidak Valid	Tidak Praktis
1	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Praktis

C.Hasil dan Pembahasan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap define mencakup analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Langkah awal yang dilakukan penulis adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti menentukan dan menempatkan masalah dasar yang dihadapi dalam

pembelajaran Informatika di SMP.

Dalam hal ini, yang dibahas adalah permasalahan yang ada di lapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi sesuai kebutuhan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di sekolah untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Sekolah yang dijadikan tempat penelitian yaitu SMPN 20 Padang. Berdasarkan hasil observasi dengan pendidik diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, pendidik hanya menggunakan bahan ajar seperti Buku Cetak Guru, Buku Cetak Siswa dan Power Poin sederhana.

Tahap Selanjutnya adalah analisis peserta didik. Pada tahap ini, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik masih kurang menarik sehingga kelas memiliki respon yang pasif. Sebagian peserta didik kurang termotivasi dan tidak fokus dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran. Peserta didik juga ada yang sering permissi keluar, ada yang mengganggu teman, menguap berkali-kali, bahkan ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya. Dari penjabaran tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Informatika masih kurang.

Tahap analisis konsep, bertujuan untuk melakukan identifikasi konsep-konsep utama pendidik terkait konsep pokok yang akan diajarkan, serta melihat secara rinci mengenai konsep pokok yang akan diajarkan. Bagian pokok yang sudah dirancang dan disusun secara berurut sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Tahap akhir, peneliti melakukan analisis terhadap perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini tujuannya adalah untuk menggabungkan hasil dari tahapan

sebelumnya dan kemudian dilakukan pengembangan dengan harapan penerapan media dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemui dilapangan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan tahap Define, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan media video animasi. Tahap pertama adalah pemillihan media dan format. Dalam penelitian ini media yang akan dikembangkan adalah media video animasi. Format yang digunakan dalam perancangan produk media video animasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* dan aplikasi pendukung lainnya yaitu *capcut* dan *youtube* pada materi Dampak Sosial Informatika. Selanjutnya masuk ke tahap desain awal. Desain awal ini terdiri dari 2 bagian. Pertama adalah pembuatan *storyboard* yang berisi rancangan yang ada pada video yang dihasilkan. Kedua pembuatan media,

setelah *storyboard* di buat langkah selanjutnya adalah membuat media video animasi menggunakan aplikasi canva.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan produk berdasarkan alur kerja yang telah disusun sebelumnya. Setelah media selesai dikembangkan, validasi akan dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan yang nantinya akan berguna dalam penyempurnaan dan pengembangan lebih lanjut. Tujuannya supaya produk layak dan memenuhi kriteria untuk di ujikan dilapangan nantinya.

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validitas dan praktikalitas. Uji validitas terdiri dari dua tahap yaitu uji validas materi yang dinilai oleh guru mata pelajaran Informatika di SMPN 20 Padang, sedangkan valitas media dinilai oleh dua dosen dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Setelah mediadinyatakan valid oleh para ahli, kemudian peneliti melanjutkan dengan uji praktikalitas. Uji

praktikalitas dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VII SMPN 20 Padang. Data diperoleh dari angket yang di isi oleh siswa, setelah mereka mencoba menggunakan media video animasi tersebut. Sebelum siswa mengisi angket, peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan media serta membagikan tautan media video animasi yang telah di buat. Peneliti juga memberikan petunjuk mengenai bagaimana pengisian angket yang akan dilakukan siswa setelah menggunakan media video. Berikut hasil dari penilaian uji validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validitas dan Praktikalitas

No	Penilaian Validitas/ Praktikalitas	Rata-rata	Kriteria
1	Validasi Ahli Materi	4,53	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media 1	4,86	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Media 2	4,5	Sangat Valid
4	Praktikalitas	4,74	Sangat Praktis

Berdasarkan penilaian validasi materi, media videi animasi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,53 dalam kategori “sangat valid”. Sementara itu hasil validasi media

oleh ahli media 1 menunjukkan skor rata-rata 4,86 dengan kategori “sangat valid” dan ahli materi 2 memperoleh skor rata-rata 4,5 dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya berdasarkan hasil uji coba kepada peserta didik diperoleh skor rata-rata praktikalitas sebesar 4,74 dengan kategori “sangat praktis”.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam pengembangan media video animasi ini adalah melakukan penyebaran produk. Produk yang disebar dalam bentuk aplikasi Youtube dengan link <https://youtu.be/ZeLb093SXTk?feature=shared>. Produk pada link tersebut bertujuan agar media dapat digunakan oleh siswa dan guru tempat dilakukannya penelitian bahkan bisa juga digunakan diluar tempat penelitian.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengkajian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media videi animasi ini dilakukan dengan menggunakan

model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Produk media video animasi ini sudah valid, praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, W., & Maizani, F. (2020). Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi oleh Guru di SMA. *E-Tech. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2020). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>.
- Munir (2019). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Canva untuk Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 234-247
- Rohani, R. (2019). Media Pembelajaran Fakultas Ilmi Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal*

Pengabdian Masyarakat
Berkemajuan, 4(1), 430.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed). Bandung: Alfabeta.

Tanjung, R.E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, 7(2).