

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Canva pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi

Tree Vinca Gina Savira, Eka Suhardi, Fitri Siti Sundari

Universitas Pakuan
vincaginas345@gmail.com

Article History

received 20/8/2023

revised 22/11/2023

accepted 13/12/2023

Abstract

This research aims to develop and evaluate animated video learning media on the material Plants are the Source of Life on Earth. To evaluate the feasibility of animated video learning media in the Canva application on the material Plants are the Source of Life on Earth. This research and development method is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of five steps which go through 5 steps, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data in this research is in the form of quantitative and qualitative data. Quantitative data was analyzed by looking at the percentage results of expert validity questionnaire calculations and student response questionnaires, while qualitative data was analyzed using descriptive data analysis steps. At the analysis stage, it was found that learning at SD Cimacan 2, especially in class 4, still only used books as media, and needed media assistance to increase students' interest in learning, so this animated video learning media product was developed. Three experts in this research, namely a media expert, a language expert, and a material expert, evaluated the product. The results obtained were that the final score from the three experts received an average score of 93%, so it can be concluded that the animated video learning media using Canva does not need to be changed.

Keywords: Learning Media, Canva, Animated Video.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran video animasi pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran video animasi pada aplikasi Canva pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Metode penelitian dan pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah yang melalui 5 langkah yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan melihat hasil persentase perhitungan angket validitas ahli dan angket respon siswa, sedangkan data kualitatif dianalisis dengan langkah-langkah analisis data deskriptif. Pada tahap analisis didapatkan bahwa pembelajaran di SD Cimacan 2 khususnya pada kelas 4 masih menggunakan media buku saja, dan membutuhkan media bantuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka dikembangkan produk media pembelajaran video animasi ini. Tiga orang ahli dalam penelitian ini, yaitu seorang ahli media, seorang ahli bahasa, dan seorang ahli materi, melakukan evaluasi terhadap produk. Hasil yang diperoleh adalah skor akhir dari ketiga ahli mendapat skor rata-rata pada angka 93%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan Canva tidak perlu diubah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Video Animasi.



PENDAHULUAN

Pada era serba teknologi, baik siswa mau pun guru dituntut untuk lebih melek dalam teknologi dan segala perbaharuan yang menyertainya. Terlebih setelah melalui masa-masa pandemic Covid-19 sejak tahun 2020 lalu, tenaga pendidik di Indonesia diharuskan untuk memutar otak guna memenuhi dan menyesuaikan kebutuhan belajar mengajar yang biasanya dilakukan di dalam kelas menjadi dilakukan secara daring melalui media yang mungkin sebelumnya asing untuk digunakan. Tercipta dari adanya pertimbangan akan permasalahan tersebut, Kurikulum Merdeka dihadirkan sebagai pedoman belajar yang diharapkan dapat menjadi cara yang mampu memenuhi kebutuhan guru dan siswa dalam menghadapi pembelajaran di masa normal baru setelah pandemic. Perkembangan teknologi bisa dimanfaatkan dalam Kurikulum Merdeka Belajar untuk mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka di mana guru dan siswa dapat secara leluasa dan menyenangkan untuk mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan. Merdeka belajar, dalam praktiknya, mampu mendorong siswa belajar dan mengembangkan dirinya, membentuk sikap peduli terhadap lingkungan, mendorong kepercayaan diri dan keterampilan siswa serta mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, keberadaan merdeka belajar sangat relevan dengan kebutuhan siswa dan tuntutan pendidikan abad 21 salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran video animasi.

Tingkat kualitas atau hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik (Pratiwi, Triyono, & Warsiti, 2017). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran berupa alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, dan dapat menarik minat belajar peserta didik (Muinnah, 2019). Pada penelitian yang dilakukan oleh Ardipal (2018) diketahui bahwa media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas belajar adalah media audio visual atau video. Media pembelajaran audio visual atau lebih umum disebut dengan video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan video dalam menyampaikan suatu topik pelajaran. Video pembelajaran memungkinkan siswa untuk tidak hanya mendengarkan ceramah penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi secara mandiri mengeksplorasi pengetahuan melalui media pembelajaran video animasi yang digunakan. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yaitu Canva. Pada website resminya, diperkenalkan bahwa canva merupakan alat desain grafis online yang memungkinkan penggunaanya membuat, mencetak, atau membagikan karya desain dengan mudah dan cepat. Pada masa kini, perkembangan jaman yang makin maju, mau tidak mau guru harus dapat mengikuti dan menyelaraskan perkembangannya. Canva dalam hal ini, dapat menjadi alat yang bisa mempermudah para pendidik untuk membuat berbagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara yang telah penulis lakukan bersama guru kelas IV pada tanggal 4 maret 2023 di SDN Cimacan 2 Cipanas Cianjur, diperoleh informasi bahwa: 1) media pembelajaran umumnya masih belum menggunakan aplikasi canva, dan hanya menggunakan video youtube, 2) siswa akan memperhatikan jika media pembelajaran tersebut menggunakan video, 3) siswa akan aktif di dalam kelas jika media pembelajaran tersebut menggunakan video, 4) Media pembelajaran yang digunakan sekolah seperti buku, lingkungan sekitar dan gambar, 5) media pembelajaran siswa selain buku yaitu ada jurnal kegiatan, internet dan video youtube, 6) media pembelajaran video animasi akan diperlukan di SDN Cimacan 2, 7) Media pembelajaran belum memaksimalkan alat teknologi yang seperti video animasi melalui aplikasi canva.

Dalam penggunaan media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa, termasuk guru yang menggunakan

variasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme pembelajaran guru. Siswa akan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang optimal.

Adapun hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zulfa Raudhotul Jannah, Hary Soedarto Harjono dan Irma Suryani Tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Pembelajaran Menulis Tks Prosedur” (Jannah et al., 2022) dan penelitian selanjutnya dilakukan oleh Farida Rahmawati dan Ragil Idam Widiyanto Atmojo Tahun 2021 dengan judul “Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA” (Rahmawati & Atmojo, 2021) yang menyatakan bahwa Video Pembelajaran menggunakan aplikasi canva dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena siswa menjadi antusias dalam meningkatkan motivasi belajar dan membantu guru dalam penyampaian materi dan lebih mudah dimengerti oleh siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan hasil capaian pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka saya tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi” Agar terciptanya hasil belajar siswa yang meningkat, motivasi belajar lebih semangat dan tidak akan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

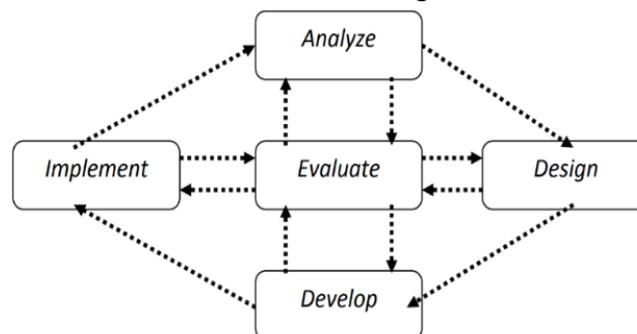
METODE

Penelitian dilaksanakan di salah satu SDN Cimacan 2 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang melewati 5 langkah yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dan angket. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini berupa data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan masukan para ahli mengenai kualitas dan kelayakan media pembelajaran video berbasis canva. Langkah-langkah analisis data deskriptif kualitatif menurut Yuliani (2018), melibatkan tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini, analisis data kualitatif dilakukan dari awal perumusan masalah sampai dengan selesainya laporan penelitian. Kemudian untuk analisis data kuantitatif dilakukan dengan penghitungan hasil angket validasi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, bahasa, dan media, serta angket respons siswa. Berdasarkan hasil uji validasi media pembelajaran video animasi menggunakan canva, diperoleh skor 100 % oleh ahli media, 10% oleh ahli bahasa, dan 93,33% oleh ahli materi. Media pembelajaran yang tengah dikembangkan ini mendapat skor yang menggambarkan bahwa produk memiliki kualifikasi layak dan tepat guna untuk diterapkan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. Dalam mengembangkan produk temuan memerlukan model pengembangan yang sesuai dengan tujuan pengembangan yang akan dilakukan agar tahapan dan langkah-langkah pengembangan menjadi terarah. Penelitian akan mengembangkan media pembelajaran video menggunakan canva dan akan melakukannya dengan model pengembangan ADDIE. Model intruksional ADDIE merupakan prosels

instruksional yang sudah umum digunakan baik secara tradisional oleh pengembang diklat. Dalam metode ADDIE ada lima frase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang mempresentasikan panduan perangkat pengembangan pelatihan dan kinerja yang dinamis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (Desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (elvaluasil). Langkah-langkah model pengembangan ADDIE tersebut, adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi berbagai masalah yang ada di tempat penelitian kemudian memilah untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran agar mengetahui produk yang akan dikembangkan diperlukan atau tidak.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang apa saja yang diperlukan untuk membuat produk mulai dari konsep sampai terciptanya produk tersebut berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan sebelumnya.

3. Pengembangan (*Develoment*)

Tahap ini berisikan proses pembuatan produk dari konsep yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah produk versi *aplha* tersebut tercipta, produk tersebut akan divalidasi oleh para *expert* ahli yang telah ditentukan. Setelah divalidasi oleh para ahli, peneliti mengembangkan produk tersebut menggunakan hasil validasi dari para ahli hingga produk tersebut masuk kategori layak atau sangat layak.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap menguji cobakan produk untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan apakah sudah sesuai dengan apa yang direncanakan dan membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah direvisi diuji-cobakan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap produk video melalui angket.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE dilakukan untuk proses pemberian nilai terhadap produk yang dikembangkan dan mengetahui kelayakan produk. Hal ini bisa dilihat dari hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik dan para ahli, sehingga peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari produk yang telah dikembangkan.

Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

Penelitian ini merupakan penelitian (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan

salah satu model yang memiliki beberapa tahap kegiatan yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien. Model ADDIE memiliki 5 langkah yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada langkah awal, dari hasil identifikasi keperluan yang sudah dilaksanakan di SDN Cimacan 2, diketahui bahwa guru masih menggunakan media cetak yang diberikan oleh pemerintah. Sehingga pembelajarannya cenderung monoton dan menjadi kurang semangat pada saat proses belajar. Menurut Oktiani (2020) pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan cara penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Maka dari itu proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas memerlukan adanya pengembangan dalam media pembelajaran agar sumber pembelajarannya yang didapatkan oleh siswa dapat bervariasi dan tidak hanya berfokus kepada buku cetak saja salah satunya dengan mengembangkan video animasi berbasis canva.

Menurut Rahmawanti (2021) Media pembelajaran dapat berbentuk audio, visual atau audio visual. Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini didukung oleh Adiputra & Mujiyati (2019) mengemukakan bahwa motivasi mendorong siswa untuk dapat melakukan sebuah perilaku, termasuk juga dalam belajar. Siswa bergerak untuk memperoleh hasil belajar yang baik jika memiliki motif yang kuat, sehingga motivasi memiliki peran yang penting untuk membuat siswa memperoleh hasil belajar yang baik.

Menurut Rahmawati & Atmojo (2021) bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video melalui aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21. Desain yang tersedia bervariasi tergantung pada kreativitas guru dalam mengembangkan desain yang tersedia pada aplikasi tersebut. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva cocok pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu dengan materi ilmiah di kehidupan sehari-hari. Selaras dengan Permata Puspita Hapsari & Zulherman (2021) bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbantuan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran layak digunakan dan efektif serta efisien dalam proses pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran pada penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, analisis kebutuhan merupakan hal pertama yang perlu dilakukan. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan yang ada di SDN Cimacan 2 Kec. Cipanas Kab. Cianjur khususnya kelas IV melalui proses observasi dan wawancara. Pada tahap observasi dan wawancara, ditemukan kebutuhan dalam penggunaan bahan ajar, materi dari buku pelajaran dirasa kurang cukup mendalam untuk diberikan kepada peserta didik. Terkadang guru memberikan materi melalui video yang ada di *Youtube*, namun tidak semua pembelajaran memiliki video yang menarik dengan materi yang mendalam, bahkan ada pembelajaran yang tidak menggunakan atau pun memiliki media pembelajaran video. Hal ini dikarenakan dalam membuat video dibutuhkan waktu yang tidak sedikit sebab tidak semua guru mampu dan terbiasa membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk video. Padahal permasalahan lain yang ditemukan ialah masih banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan

penjelasan pendidik karena mereka merasa jenuh jika bahan dan media ajar yang digunakan hanya buku cetak saja. Hal ini kemudian menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dan menurunnya hasil belajar.

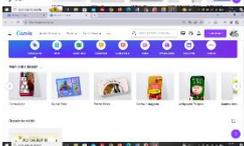
2. Tahap Perancangan

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan diperoleh data serta informasi yang dibutuhkan, tahapan selanjutnya adalah merancang produk. Produk yang akan dirancang berwujud media pembelajaran berbentuk video animasi. Aplikasi yang digunakan untuk membuat rancangan produk video animasi ini merupakan aplikasi Canva, Zepetto, dan voice over. Aplikasi Canva digunakan untuk membuat desain visual, sedangkan Zepetto dan voice over digunakan untuk merekam serta mengubah atau menyesuaikan suara yang akan digunakan agar bisa terdengar seperti suara anak kecil atau pun suara orang dewasa sesuai kebutuhan. Berikut merupakan format pembuatan produk awal berupa video animasi dengan menggunakan aplikasi canva.

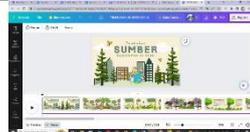
Tabel 1. Format Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva

NO	Bagian Video Animasi	Keterangan
1.	Sampul atau Cover (berisi halaman pembuka).	Memuat konten judul video animasi yang memuat kartun dan animasi bergerak lainnya.
2.	Tujuan Pembelajaran	Memuat tujuan pembelajaran dan dialog sebelum pembelajaran dimulai.
3.	Bagian 1: Mengamati	Memuat konten mengamati sebuah gambar dan video yang berkaitan dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi
4.	Bagian 2: Mengetahui Materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi	Berisikan materi mengenai pengertian tumbuhan, ciri-ciri tumbuhan, dan manfaat tumbuhan.
5.	Kesimpulan	Berisikan rangkuman materi.
9.	Soal	Berisikan soal untuk di akhir pembelajaran
10.	Penutup	Berisikan terima kasih dan biografi.

Tabel 2. Tabel Langkah

No.	Tahapan	Deskripsi
1		Masuk ke halaman utama canva dengan mengklik https://canva.com .
2		Selanjutnya untuk memasuki <i>canva</i> klik <i>log in</i> , apabilabelum memiliki akun klik daftar menggunakan canva
3		Kemudian akan muncul seperti ini dihalaman <i>canva</i> tersebut
4		Lalu pilih menu tentang pesan video untuk bisa memilih template yang akan dipakai, tetapi jika ingin membuat template sendiri pun bisa

5



Tampilan *template* video animasi di canva

6



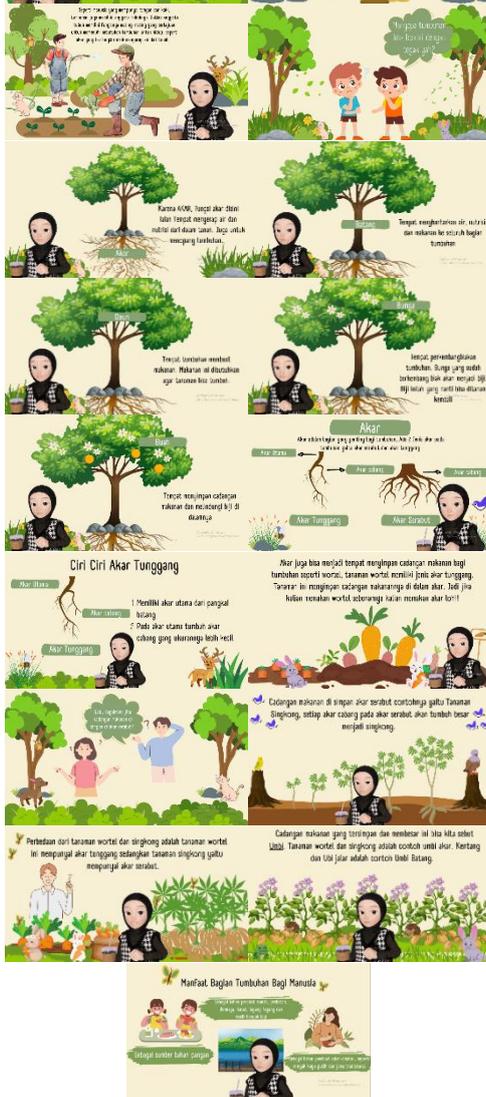
Tampilan awal pada video animasi

7



Tampilan selanjutnya berupa bagian:
1. Dialog untuk memulai pembelajaran
2. Tujuan pembelajaran

8



Tampilan video pada bagian isi materi pembelajaran mata Pelajaran IPA berupa materi tentang akar tunggang dan akar serabut.

9

Bagian evaluasi berupa kesimpulan dari materi tersebut, soal, dan biografi pembuat video.

3. Development

Pada tahap *development* (pengembangan) dilakukan uji validitas terhadap produk yang telah didesain guna mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan di lapangan. Validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan pada penulisan bahasa, kesalahan atau kekurangan materi, atau pun kurang layaknya media yang dihasilkan sehingga pada pengembangan video animasi pembelajaran menggunakan canva ini tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat diuji cobakan di kelas pada saat proses belajar mengajar. Adapun data hasil dari validator ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media yaitu sebagai berikut:

1) Pakar Media

Tabel 3. Perolehan Validasi Video Animasi oleh Pakar Media

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Tata letak serta penampilan pada sampul memiliki kesesuaian dengan konsep materi	5
2.	Warna judul kontras dengan warna latar belakang	5
3.	Ketepatan pemilihan jenis huruf pada sampul dan materi bahan ajar	5
4.	Kejelasan tulisan/huruf yang digunakan	5
5.	Pemisahan antar paragraph cukup jelas	5
6.	Ketepatan gambar dengan konsep	5
7.	Proposi bidang cetak dan marjin sesuai	5
8.	Ilustrasi mampu mengungkap makna dari materi	5
9.	Penempatan gambar sudah tepat	5
10.	Penempatan ilustrasi gambar tidak mengganggu teks	5
11.	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	5
12.	Penyajian gambar sudah sangat jelas	5
13.	Kombinasi warna sudah tepat	5
14.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	5
15.	Kemudahan dalam memahami materi	5
Jumlah penskoran		75
Nilai tertinggi		75
Persentase		X100%
Rata-rata jumlah validasi		100%

Tabel di atas mencantumkan perolehan validasi pertama oleh pakar media pada video animasi menggunakan canva dengan topik tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Berdasarkan table penilaian dia atas, ahli media memberikan skor 5 pada point kesesuaian tata letak serta tampilan pada sampul dengan konsep materi. Pemilihan jenis huruf pada sampul dan materi bahan ajar juga dinilai tepat, pemisahan antara paragraph cukup jelas, ketepatan gambar dengan konsep, ilustrasi mampu mengungkap makna dari materi, penempatan gambar sudah tepat, penempatan ilustrasi gambar tidak mengganggu teks, penempatan gambar sudah tepat, penggunaan variasi huruf tidak berlebihan, dan penyajian gambar sudah sangat jelas. Hanya saja pada kontras antara warna judul dan warna latar, kejelasan huruf atau tulisan yang digunakan, proposisi antara bidang cetak dan margin, serta kombinasi warna media ini belum sempurna. Meski demikian, hal tersebut tidak mempengaruhi atau mengganggu dalam penggunaannya. Media pembelajaran ini dinilai mudah digunakan dan dipahami.

Berdasarkan perolehan penskoran dari pakar media mengenai pengembangan video animasi menggunakan canva materi perkembangan teknologi, maka bisa ditetapkan persentase lewat rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total skor jawaban responden}}{\text{keseluruhan skor ideal}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{71}{75} \times 100 = 94,66\%$$

Jika dikonversi dengan tabel kriteria kelayakan yang telah dipaparkan sebelumnya, video animasi yang sedang dikembangkan bisa disebut memiliki kualifikasi yakni layak dan direvisi sesuai keperluan, dengan skor yang menggambarkan bahwa produk tersebut dinilai tepat guna diterapkan di lapangan. Namun, ada beberapa poin yang membutuhkan perbaikan guna mengembangkan video animasi menjadi lebih baik lagi sehingga produk direvisi dan mendapat skor akhir 95%.

2) Pakar Bahasa

Tabel 4. Hasil Validitas Video Animasi oleh Pakar Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	5
2.	Ketepatan tanda baca pada kalimat	5
3.	Ketepatan struktur kalimat	5
4.	Ketepatan tata bahasa dan kalimat	5
5.	Kesesuaian bahasa dengan konsep materi	5
6.	Kesesuaian bahasa dan kalimat dengan tingkat intelektual peserta didik	5
7.	Bahasa yang digunakan dapat menimbulkan makna ganda	5
8.	Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan mudah	5
9.	Struktur kalimat yang digunakan sudah jelas	5
10.	Pemilihan kata yang mudah dipahami	5
11.	Kalimat yang digunakan efektif sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia)	5
12.	Ketetapan tata bahasa yang digunakan	5
13.	Informasi yang diberikan cukup jelas	5

14. Teks bacaan cukup jelas	5
15. Bahasa yang disajikan tidak bertele-tele	5
Jumlah penskoran	75
Nilai tertinggi	75
Persentase	X100%
Rata-rata jumlah validasi	98.00%

Pada tabel di atas, poin yang mendapatkan skor tinggi adalah poin 6, yaitu kesesuaian bahasa dan kalimat dengan tingkat intelektual peserta didik yang mendapat skor 5. Poin paling rendah berada pada poin 7 yaitu bahasa yang digunakan dapat menimbulkan makna ganda. Validator ahli memberikan skor 1, sehingga bahasa yang digunakan dalam media masih banyak mengandung penggunaan makna ganda. Poin lainnya yang mendapatkan penilaian rendah adalah poin 9 dan 11, yaitu kejelasan struktur kalimat dan keefektifan kalimat yang sesuai dengan ejaan. Poin ini dinilai masih kurang, sehingga skor yang diberikan oleh ahli bahasa masih cukup rendah, yaitu 54,66%. Meski demikian, media pembelajaran ini masih mendapat kualifikasi layak, namun perlu direvisi sesuai kebutuhan. Setelah melalui proses revisi dan penilaian kembali, produk mendapatkan skor akhir sebesar 98.00%.

3) Pakar Materi

Tabel 6. Perolehan Validasi Video Animasi oleh Pakar Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Kesesuaian antara alur tujuan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	5
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan IPTEK	5
5.	Kesesuaian konsep materi yang disajikan	4
6.	Ketepatan cakupan suatu materi yang disajikan	4
7.	Kesesuaian gambar, video dengan materi yang disajikan	5
8.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan daya serap peserta didik	4
9.	Konsep materi yang disajikan sistematis	4
10.	Disajikan tempat untuk peserta didik berlatih atau menguatkan pemahaman pada materi	5
11.	Materi dalam Video animasi memuat aspek keterampilan proses sains	5
12.	Kesesuaian soal dalam Video animasi untuk mengembangkan keterampilan proses sains	5
	Jumlah penskoran	56
	Nilai tertinggi	60
	Persentase	X100%
	Rata-rata jumlah validasi	93.33%

Tabel di atas mencantumkan perolehan validasi pertama oleh pakar materi terhadap video animasi menggunakan canva pada materi perkembangan teknologi. Berdasarkan perolehan penskoran dari pakar materi mengenai pengembangan video

animasi menggunakan canva materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi, maka bisa ditetapkan persentase lewat rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total skor jawaban responden}}{\text{keseluruhan skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{48}{60} \times 100\% = 80\%$$

Skor yang diberikan oleh pakar materi sebesar 80% dan menjadikan produk media pembelajaran ini mendapat kategori layak, tetapi produk tetap direvisi sesuai masukan validator guna menyempurnakan produk tersebut. Skor akhir yang diberikan oleh pakar materi sebesar 94%, sehingga produk mencapai kategori layak.

Setelah data penilaian didapatkan, skor rata-rata dari validator akan dikonversi guna mendapatkan pemerolehan kesimpulan terkait validitas video animasi. Kesimpulan akan diambil dengan mengacu pada tabel kualifikasi tingkat validasi menurut Afeni (2021) berikut.

Tabel 7. Kualifikasi Tingkat Validasi Menurut Persentase Rata-Rata

Penilaian	Kriteria Interpretasi
80% < x ≤ 100%	Sangat Layak
60% < x ≤ 100%	Layak
40% < x ≤ 100%	Cukup Layak
20% < x ≤ 100%	Tidak Layak
10% < x ≤ 100%	Sangat Tidak Layak

Skor rata-rata dari jumlah skor yang diberikan oleh tiga validator adalah 93%. Maka dengan demikian, dapat dinyatakan mengenai video animasi menggunakan canva materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dengan layak dan diaplikasikan dalam tahapan pembelajaran. Perolehan tersebut beracuan validasi atau penskoran yang sudah diberikan oleh validator (pakar media, bahasa dan materi).

4. Implementation

Pada tahap ini produk yang sebelumnya sudah di validasi dan dinyatakan layak di uji coba lapangan oleh para ahli, lalu di implementasikan. Uji coba terbatas ini dilakukan di SDN Cimacan 2 pada peserta didik kelas IV-A, pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan sebanyak 2 hari. Sehari sebelum dilaksanakan penelitian, tepatnya pada tanggal 23 Juni 2023, peneliti memberikan instrument pada peserta didik setelah diperlihatkan produk video animasi menggunakan canva pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Peneliti memberikan instrument kepada siswa/i sebanyak 21 peserta didik kelas IV-A. untuk menguji layak atau tidak layaknya video animasi ini digunakan di sekolah dasar.

5. Evaluation

Langkah terakhir ialah evaluasi. Peserta didik juga memberikan respon mengenai penggunaan video animasi pembelajaran melalui instrument yang diberikan. Instrument tersebut dilakukan untuk mengukur keefektifan video animasi pembelajaran menggunakan canva yang telah dikembangkan. Komentar dan saran dari user baik guru maupun peserta didik pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik lagi.

Respon murid terhadap video animasi pembelajaran menggunakan canva dengan memakai perhitungan data kualitatif sederhana dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 8. Rekapitulasi Data Respon Siswa Setelah Menggunakan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Canva

Responden	Jumlah skor	Jumlah skor tertinggi	Presentase (%)	Rata-rata Presentase (%)
Aliya	36	40	90	
Citra	37	40	93	
Olivia	40	40	100	
Arka	40	40	100	
Kamilla	36	40	90	
Syakila	36	40	90	
Faezya	38	40	95	
Rival	39	40	98	
Razka	38	40	95	
Said	38	40	95	90,11%
Raisha	38	40	95	
Ardiat	33	40	83	
Lukman	40	40	100	
Muktaf	38	40	95	
Naufal	37	40	92,5	
Fikri	39	40	98	
Gibran	37	40	92,5	
Hazik	38	40	95	
Faiq	36	40	90	
Ahmad	39	40	98	
Nopal	40	40	100	

Berdasarkan rekapitulasi pada data penilaian diatas dapat dilihat dari rata-rata persentase yang diberikan oleh murid pada kuesioner yang diberikan yaitu memperoleh hasil sebesar 90,11%. Jumlah yang diperoleh persentase siswa berada diantara 80-100%, sehingga penggunaan media pembelajaran video animasi menggunakan canva ini dinyatakan sangat baik (layak) digunakan murid dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan produk yang memiliki 5 langkah dalam proses penelitiannya, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis ditemukan masalah bahwa pembelajaran di SD Cimacan 2 masih menggunakan media pembelajaran berupa buku saja yang menjadikan pembelajaran tidak cukup menarik minat siswa, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, salah satunya video animasi berbantuan Canva. Pada proses pengembangan (development) diketahui bahwa media pembelajaran video ini mendapat kualifikasi layak, atau mendapat skor rata-rata sebesar 93% dari tiga validator ahli. Kemudian pada proses implementasi kepada 21 peserta didik di kelas empat SD Cimacan 2, produk media pembelajaran video animasi ini mendapatkan hasil skor evaluasi akhir sebesar 90,11%. Skor tersebut berada pada kategori layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak dan dapat digunakan di lapangan. Oleh karena itu, produk ini diharapkan dapat menjadi pilihan dan solusi bagi tenaga pengajar di lapangan, khususnya tenaga pengajar tingkat sekolah dasar, untuk menarik kembali minat siswa dalam pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- A. S. E. S., . G. S. S. S. T. . M. C., & . D. D. G. H. D. S. K. . M. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas Xii Teknik Komputer Dan Jaringan Di Smk Ti Bali Global Singaraja. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 6(1), 62. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9269>
- Afeni, T., Asiyah, A., & Latipah, N. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Berbasis Example Non Example Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas Vii Smpn 05 Seluma. DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 1(1), 26–34. <https://doi.org/10.33369/diksains.v1i1.14701>
- Amrullah, A., Farobie, O., Widyanto, R., Armiyanti, J., Ersis, L., Abbas, W., Jumriani, M., Bella, E., Potensi, E., Caulerpa, E., Pi, S., Dengan, A., Limbah, C., Air, K., Hapsari, J. E., Amri, C., Suyanto, A., Hidayati, J. R., Diponegoro, U., ... Prihatini, N. S. (2020). 濟無No Title No Title No Title. <https://Medium.Com/>, 4(3), 248–253. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.biteb.2021.100642>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Arsella, O., Sari, R., & Anggreni, F. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa MI dengan Menggunakan Animasi Avatar Zepeto dan Powerpoint. At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan, 9, 34–45. <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v9i1.4105>
- Dewi, T., Masruhim, M. A., & Sulistiarini, R. (2016). Pengembangan 4D. Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April, 5–24. [https://eprints.umm.ac.id/72815/3/BAB II.pdf](https://eprints.umm.ac.id/72815/3/BAB%20II.pdf)
- Eni. (2021). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Gawise, G., Nurmaya. G, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Jannah, Z. R., Harjono, H. S., & Suryani, I. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR. VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 13(2), 389–398.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021,

- 1085–1092.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nafi'ah. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Daring Pelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. 10–22.
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Qalam, A., & Ilmiah, J. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI ZEPETO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA ISLAM UNTUK SISWA KELAS 4 SD / MI Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Abstrak memanfaatkan teknologi serta komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan k. *Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1711–1720.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Sumianto, S., & Aprinawati, I. (2021). Analisis Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Research Journal On Education*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.31004/irje.v1i2.14>
- Surjono. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(3), 15–56. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Tahun, B. A. (2022). Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar PENGEMBANGAN MEDIA ICT BERBASIS VIDEO ANIMASI. 6(1), 8–15.
- Tanjung, F. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>