

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 1 RAPPANG

Andi Diana Parha Mursidah¹, Nurmayanti², Syamsunir³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
¹456andinana@gmail.com, ²antiimaya57@gmail.com, ³syamsunir21@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce canva-based learning video media and test the validity and practicality of canva-based learning videos in grade III elementary schools. With the ADDIE model development method which includes analysis, design, development, implementation and evaluation is used as the development procedure of this research. Based on the results of the study, it is known that the validation level of media experts is 90%, also using high criteria; and 92% validation by material experts, indicating a very valid level of validity. In addition, in the practicality assessment questionnaire score which was considered very well applied by both teachers and students, with an assessment of 92% from teachers and 85.6% from students so that the criteria were obtained with a very practical level of practicality. The findings of this study indicate that learning videos using the Canva application in grade III elementary school science subjects on the material of changes in the form of objects are declared valid and practical.

Keywords: development, learning video, canva, natural science.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis *canva* dan menguji kevalidan serta kepraktisan video pembelajaran berbasis *canva* pada kelas III sekolah dasar. Dengan metode pengembangan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi digunakan sebagai prosedur pengembangan penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat validasi ahli media sebesar 90%, juga menggunakan kriteria yang tinggi; dan validasi 92% oleh ahli materi, menunjukkan tingkat kevalidan sangat valid. Selain itu, pada skor angket penilaian kepraktisan yang dinilai sangat baik diterapkan baik oleh guru maupun siswa, dengan penilaian 92% dari guru dan 85,6% dari siswa sehingga diperoleh kriteria dengan tingkat kepraktisan sangat praktis. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* dalam mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar materi perubahan wujud benda dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: pengembangan, video pembelajaran, *canva*, ilmu pengetahuan alam.

A. Pendahuluan

Berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003 "Pendidikan merupakan upaya yang terorganisir untuk mewujudkan suasana belajar

dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara.” (Pristiwanti et al., 2022). Sebagaimana dinyatakan dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat, yang dijabarkan dalam pasal 28C ayat (1), pendidikan di Indonesia secara intrinsik terkait dengan misinya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Tamrin et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan adalah aspek penting dari keberadaan manusia yang memfasilitasi perolehan pengetahuan melalui pembelajaran.

Proses belajar mengajar dalam pendidikan ini berusaha untuk memberikan pengetahuan yang beragam, wawasan yang luas dan pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui. Guru dapat membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dengan membimbing mereka melalui proses belajar mengajar. Kemajuan teknologi di era modern menunjukkan betapa beragamnya cara belajar. Guru diharapkan dapat berinovasi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan berbagai program di masa terobosan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan menerapkan berbagai program yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga mereka dapat berinovasi dalam proses pendidikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah mendorong terciptanya alat dan program dasar yang dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Alat-alat tersebut cukup

mudah dipahami dan digunakan sebagai media pembelajaran (Mulyani & Haliza, 2021). Pembelajaran yang efektif membutuhkan media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang diajarkan, lingkungan, dan sumber daya yang tersedia. Motivasi belajar siswa akan meningkat ketika mereka memiliki akses terhadap sumber belajar yang berkualitas tinggi (Syamsunir & Agussalim, 2021). Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* yang memungkinkan guru dan siswa dengan mudah membuat video edukasi sehingga mereka dapat dengan mudah menyajikan berbagai materi pembelajaran dengan menarik.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan oleh para pendidik untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran berhasil, sehingga menjamin tercapainya tugas-tugas pendidikan. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari satu orang ke orang lain dan menarik minat, emosi, pikiran, dan perhatian siswa dengan cara yang mendorong terjadinya proses belajar (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran adalah salah satu elemen terpenting dalam pendidikan yang berfungsi sebagai penyalur informasi. Pemanfaatan media dalam pendidikan dapat sangat meningkatkan dan menguntungkan proses belajar siswa (Harsiwi & Arini, 2020).

Menurut Cecep dalam (Ferdiansyah et al., 2021), video

merupakan alat yang dapat menyampaikan data, mengklarifikasi prosedur, menjelaskan ide yang sulit, memberikan keterampilan, mempercepat atau memperlambat waktu, dan memengaruhi sikap. Riyana dalam (Aryanata et al., 2020) menyatakan “media video pembelajaran adalah media yang menawarkan pesan pendidikan melalui format audio dan visual, bersama dengan teori dan konsep, untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.” Menurut Turyati dalam (Carolin et al., 2020), mengatakan bahwa video adalah gambar hidup dan bergerak yang dapat dilihat dan direkam melalui teknologi.

Rahma Elvira Tanjung dalam (Mudinillah, 2022) mengatakan bahwa *canva* merupakan salah satu dari sekian banyak alat yang tersedia bagi para pendidik untuk memproduksi materi pendidikan. *Canva* adalah aplikasi desain grafis untuk presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, sampul, dan banyak lagi tersedia melalui perangkat lunak desain *online*. *Canva* memberikan kemudahan bagi guru dalam mendesain media pembelajaran karena di dalam *canva* terdapat beberapa fitur dan *template* yang telah disediakan. Ketika guru menyampaikan dan menjelaskan materi secara langsung maupun *online*, biasanya mereka menggunakan media pembelajaran *powerpoint* untuk menyajikan materi dalam proses pembelajaran. Di lain sisi, agar siswa tetap tertarik dalam

proses pembelajaran, guru harus mahir menyajikan dengan cara yang menarik. Aplikasi *canva* merupakan salah satu elemen pendukung pembuatan *template* yang menarik dengan memberikan warna, gambar, teks dan lain sebagainya agar presentasi guru menjadi lebih menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat guru dengan lebih cepat dan mudah dengan *canva*, serta lebih mudah dalam menjelaskan materi kepada siswa. Media *canva* dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, foto, grafik, dan konten lainnya sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Media ini juga dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah. Desainnya yang menarik secara visual juga dapat membantu siswa berkonsentrasi dalam memperhatikan pelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* dalam bentuk video pembelajaran sebagai bahan ajar di dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Cara kerja aplikasi ini sangat mudah dengan berbagai fitur dan *template* sehingga aplikasi *canva* ini dapat berfungsi dengan baik dan memungkinkan adanya video pembelajaran yang dapat memudahkan siswa meningkatkan minat belajar, memotivasi proses belajar dan memberikan gambaran

nyata kepada siswa tentang konsep yang dipelajarinya merupakan manfaat tersendiri.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengaplikasikan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang dilakukan untuk menciptakan sebuah video pembelajaran yang valid dan praktis. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian *mix methode* yang merupakan metode pemecahan masalah yang melibatkan pengumpulan data berupa instrumen kepada pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini memerlukan langkah-langkah kontrol yang ketat. Model yang akan dimanfaatkan adalah model ADDIE dengan langkah-langkah pengembangan *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian ini mengarah pada pengembangan video pembelajaran *canva* yang *valid* dan praktis.

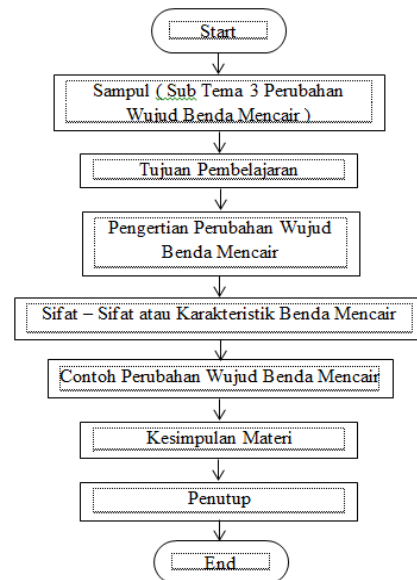
Adapun penjelasan dari beberapa tahapan tersebut :

1. Analisis

Tahap untuk menganalisa permasalahan yang ada saat proses belajar mengajar terkhusus pada mata pelajaran IPA di kelas III SD Negeri 1 Rappang. Melalui analisa diperoleh gambaran dalam menyelesaikan permasalahan utama untuk menentukan desain produk yang akan dirancang.

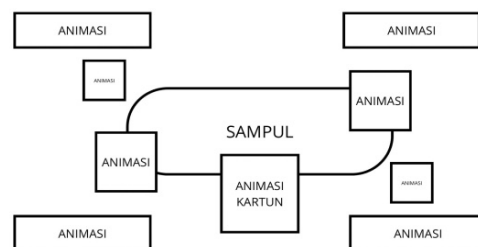
2. Design

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah menyusun *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* ini dibuat sebagai acuan dalam merancang desain media pembelajaran ini, agar alur dan jalur proses pengerjaan media pembelajaran ini dapat dengan mudah dipahami (Abdul Karim et al., 2020). Menurut Andreas, 2013 dalam (Ariyana et al., 2022) *Storyboard* merupakan sketsa gambar yang dibuat berbentuk segi empat dengan susunan berurutan dan berkelanjutan membentuk sebuah alur. Berikut ini *flowchart* video pembelajaran *canva* :

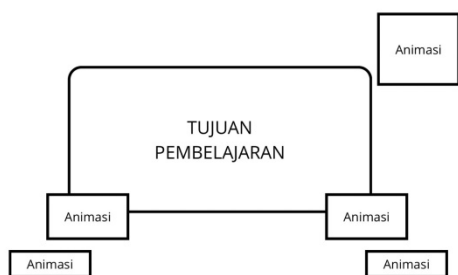


Gambar 1. *Flowchart* video pembelajaran *canva*

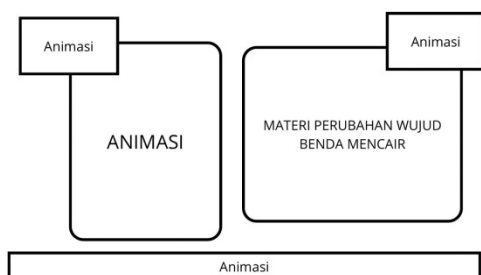
Adapun *storyboard* video pembelajaran *canva* sebagai berikut :



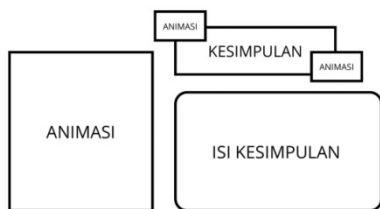
Gambar 2. Tampilan awal video pembelajaran



Gambar 3. Tampilan tujuan pembelajaran



Gambar 4. Tampilan judul materi



Gambar 5. Tampilan kesimpulan materi

3. Development

Dalam tahap pengembangan tersebut ada 2 kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yakni pembuatan produk dan validasi.

4. Implementation

Setelah validasi dilakukan, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi produk yang dihasilkan melalui ujicoba yang melibatkan siswa kelas III SD Negeri 1 Rappang.

5. Evaluasi

Tujuan dari evaluasi penelitian ini adalah untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih baik di setiap tingkatan dan dapat digunakan

secara efektif selama proses pembelajaran.

Data dalam penelitian ini diolah menggunakan analisis deskriptif dengan rumus berikut untuk menentukan skor rata-rata dari setiap indikator penilaian untuk video pembelajaran bahwa kevalidan dan kepraktisan video pembelajaran *canva* sesuai dengan rumus pendapat berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} 100$$

(Tegeh et al., 2014)

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

100% = Konstanta

Berdasarkan hasil persentase penilaian validasi ahli media dan ahli materi, selanjutnya untuk menentukan kesimpulan dari hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Kriteria tingkat kevalidan

Kriteria Validitas	Kategori	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%	Valid	Dapat digunakan dengan perbaikan kecil
41,00% - 60,00%	Kurang Valid	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu perbaikan besar
21,00% - 40,00%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
0,00% - 20,00%	Sangat Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Sumber (Wandani & Nasution, 2017)

Tabel 2. Kriteria tingkat kepraktisan

Kriteria Validitas	Kategori	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan perbaikan kecil
41,00% - 60,00%	Kurang Praktis	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu perbaikan besar
21,00% - 40,00%	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan
0,00% - 20,00%	Sangat Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan

Sumber (Wandani & Nasution, 2017)

Hasil analisis penilaian video dapat dikatakan valid dan praktis jika memiliki tingkat pencapaian kriteria minimal 61% (Tamrin et al., 2023).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa video pembelajaran *canva* yang melalui tahap pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*). Adapun hasil dari pengembangan dibagikan dalam bentuk video yang dapat diakses oleh siswa secara *offline* di laptop maupun *android*.

- a. Tampilan hasil pengembangan video pembelajaran

Berikut ini beberapa tampilan dari hasil video pembelajaran *canva* :



Gambar 6. Tampilan awal video pembelajaran aplikasi *canva*



Gambar 7. Tampilan tujuan pembelajaran sesuai dengan RPP



Gambar 8. Tampilan sub materi



Gambar 9. Tampilan kesimpulan dari materi perubahan wujud benda mencair

- b. Kevalidan

Validasi isi dalam penelitian ini didasarkan pada dua sumber validasi, yaitu validasi media dan materi. Selanjutnya yang dilakukan adalah meminta ahli media dan ahli materi untuk menganalisa video pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji validitas video pembelajaran *canva* menghasilkan tingkat kevalidan sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Validator

Validasi	Persentase Skor	Keterangan
Ahli Media	90 %	Sangat Valid
Ahli Materi	92 %	Sangat Valid

Pada tabel tersebut terlihat validasi dari ahli media memperoleh skor persentase 90%, dan ahli materi memperoleh skor persentase 92%. Berdasarkan data yang diperoleh dari

masing-masing validator mendapatkan rerata 91% yang berarti termasuk dalam kategori “sangat valid”.

skor persentase 86,3% yang berarti termasuk di dalam kategori “sangat praktis”.

Adapun tanggapan guru mengenai media pembelajaran yang dibuat yaitu kesesuaian materi pelajaran dengan media gambar dan video sudah relevan, namun masih bisa ditambahkan contoh gambar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Gambar 10. Persentase total skor validator

Setelah dilakukan validasi, menghasilkan rerata 91% yang berarti video pembelajaran *canva* dapat digunakan pada kelas III pada mata pelajaran IPA.

a. Kepraktisan

Data kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil data angket perorangan dan angket kelompok kecil serta tanggapan guru dalam mendukung kepraktisan yang diperlukan dalam proses pengembangan media (Irawan & Hakim, 2021). Setelah video pembelajaran selesai dibuat, video pembelajaran tersebut diujicobakan kepada responden, dalam hal ini adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan peserta didik kelas III SD Negeri 1 Rappang. Tujuan dari tahap ujicoba ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dari guru maupun peserta didik mengenai video pembelajaran yang telah dibuat.

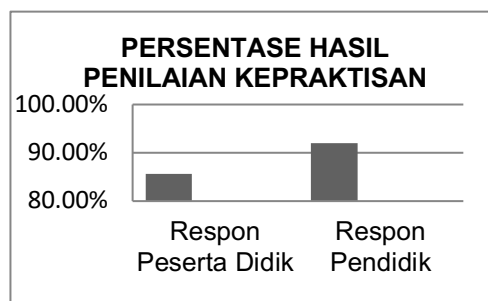
Berdasarkan hasil data angket perorangan diperoleh skor persentase 87% dan hasil data kelompok kecil diperoleh skor persentase 85,6%, sehingga rerata dari masing-masing angket diperoleh

Hasil angket peserta didik maupun respon pendidik ditampilkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil penilaian peserta didik dan pendidik

Instrumen	Persentase Skor	Keterangan
Peserta didik	85,6 %	Sangat Praktis
Pendidik	92 %	Sangat Praktis

Pada tabel tersebut terlihat hasil respon dari peserta didik memperoleh skor persentase 85,6%, dan respon pendidik memperoleh skor persentase 92% dan dinyatakan dalam kategori “sangat praktis”.



Gambar 11. Hasil respon peserta didik dan pendidik

Gambar 11 merupakan persentase skor perolehan angket

respon peserta didik kelas III dengan mengamati video pembelajaran yang diperoleh dari masing-masing siswa. Rata-rata persentase hasil penilaian peserta didik jika digabungkan adalah 85,6% dan persentase hasil penilaian pendidik adalah 92%. Dengan demikian video pembelajaran *canva* termasuk dalam kriteria “sangat praktis” dan dapat diterapkan di SD Negeri 1 Rappang.

E. Kesimpulan

Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, video pembelajaran yang digunakan melalui tahapan pengembangan dengan 5 tahapan yaitu : 1) Analisis dengan menganalisis analisis tujuan pengembangan, kompetensi, karakteristik, dan materi, 2) Desain dilakukan untuk merancang media dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*, 3) Development dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap kesesuaian penggunaan produk berdasarkan penilaian validator dan 4) Implementasi dalam tahap video pembelajaran *canva* digunakan untuk melihat kepraktisan dari pengembangan video pembelajaran *canva*. 5) Evaluasi dilakukan dengan evaluasi formatif dan sumatif. Sehingga video pembelajaran *canva* dapat digunakan pada proses pendidikan.

Video pembelajaran *canva* dalam penelitian ini layak digunakan. Berdasarkan temuan penelitian validitas kepraktisan, hal tersebut diyakini benar. Hasil analisis validitas yang telah dinilai oleh validator ahli materi sebesar 90% dan media

diperoleh skor 92% dengan kriteria “sangat valid”. Dan hasil analisis kepraktisan yang telah dinilai setelah digunakan video pembelajaran *canva* dari penilaian respon guru mata pelajaran IPA sebesar 92% dan penilaian respon peserta didik kelas III sebesar 85,6%. Hal ini termasuk dalam klasifikasi “sangat praktis” dan dapat diterapkan pada pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331.
<https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Aryanata, I. W. Y., Jampel, I. N., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Media Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Bola Voli Pada Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 186.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27164>
- Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020).

- Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tenda. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga*, 5(2), 12–18.
- Ferdiansyah, H., N, Z., & Nurmawanti, N. (2021). Pengembangan Video Tutorial dalam Pelatihan Magang Kerja Siswa SMK di PT. Sinar Energi Sulawesi. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 116–123.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1127>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Mudinillah, T. wulandari dan A. (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>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Syamsunir, & Agussalim. (2021). *Media Schoology, Hasil Belajar, Program Dasar, Siswa*. 2(2), 62–73.
- Tamrin, nur atifah, Nurmawanti, & Agussalim. (2023). Development of android-based immune system learning media SMA Negeri 6 Sidrap. *Jurnal Mantik*, 7(2), 2685–4236.
- Tegeh, I. M., Jampel, I., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Garaha Ilmu.