

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD N 11 KOTO BARU

Wiwik Okta Susilawati¹, M. Anggrayni², Anisa Fitri Azis³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia¹²³
Alamat e-mail : 1wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id ,
2melisaanggrayni@gmail.com , 3anisafitriazis280301@gmail.com

ABSTRACT

This study develops learning media in the form of interactive learning videos using Canva research development. type of development research or in English Research and Development (R&D) based on the validation test results of 4 validators, the validation results carried out by the validator were categorized as very valid with an average of 92.95 categories, namely: language validation received a very valid category with a percentage of 97.5 %, the media category gets a very valid category with a percentage of 96%, the material category gets 93.3% with a very valid category, the practicality assessment is filled in by educators with a percentage of 94% categorized as very practical and students get a percentage of 91.65% with a very practical category Practically, the effectiveness assessment looks at the learning outcomes of students who have experienced an increase, obtaining a percentage of 95.4% in the very effective category.

Keywords: Learning Media¹, Interactive Learning Videos², Canva³, IPAS⁴, Learning Videos⁵

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif menggunakan canva penelitian pengembangan. jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development (R&D) berdasarkan hail uji validasi 3 validator, hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan rata-rata 92,95 kategori yakni: validasi bahasa mendapatkan kategori sangat valid dengan persentase 97,5%, kategori media mendapatkan kategori sangat valid dengan persentase 96%, kategori materi 93,3% dengan kategori sangat valid, penilaian pratikalitas di isi oleh pendidik dengan persentase 94% dikategorikan sangat praktis dan oleh peserta didik memperoleh persentase 91,65% dengan kategori sangat praktis, penilaian efektivitas dilihat hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan yang memperoleh persentase 95,4% dengan kategori sangat efektif

Kata Kunci: Media Pembelajaran¹, Video Pembelajaran Interaktif², Canva³, IPAS⁴, Video Pembelajaran⁵

A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik kelas IV di SDN 11 Koto baru, sekolah tersebut

sudah menerapkan kurikulum merdeka, namun hanya berlaku untuk kelas I dan IV, serta juga mendapat tanggapan bahwa pendidik belum

pernah mengembangkan media video pembelajaran menggunakan canva dalam proses pembelajaran IPAS dan pendidik hanya menggunakan buku IPAS yang tersedia di sekolah dalam melakukan proses pembelajaran serta dibantu dengan media berupa gambar-gambar yang tersedia di sekolah dan terkadang menggunakan Power poin, namun hal itu sangat jarang terjadi dalam proses pembelajaran IPAS dikarenakan keterbatasan pendidik dalam menggunakan infokus, pendidik biasanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, banyak siswa yang masih kesulitan memahami seluruh penjelasan guru, dan meskipun diminta mencatat agar tidak lupa isi pelajaran, namun sebagian besar siswa masih belum memahaminya, hal ini berdampak pada buruknya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipas.

Berdasarkan Observasi yang peneliti lakukan di SDN 11 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya, dilihat bahwa kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan kegiatan pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar ipas peserta didik yang disebabkan pada

saat proses pembelajaran dilakukan terlalu monoton dan hanya menggunakan buku pembelajaran serta lebih mendominasi penggunaan metode ceramah, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif menggunakan canva yang mendorong siswa untuk belajar dan memahami apa yang mereka pelajari dengan membangun dan merancang, dimanah terdapat Platform sederhana menawarkan lingkungan belajar yang interaktif menggunakan aplikasi canva, Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan Anda mendesain materi kreatif secara online dengan mudah. Mulailah dengan mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografis , dan presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi: versi web, iPhone , dan Android .

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 11 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai jenis Research and Development (R&D) model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi).

Jenis data yang dipakai berupa suatu data kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan Instrumen yang digunakan berupa instrumen validitas dan praktikalitas. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang dipakai menggunakan validitas, praktikalitas dan efektivitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Pada bab ini memaparkan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan, penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media video pembelajaran interaktif menggunakan

Canva pada mata pembelajaran ipas di kelas IV SD N 11 Koto Baru, yang telah selesai peneliti laksanakan di SD N 11 Koto Baru, penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk video pembelajaran interaktif yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, pengembangan media video pembelajaran ini di kembangkan menggunakan aplikasi Canva pada materi ipas Gaya disekitar Kita topik A Pengaruh Gaya Terhadap Benda.

Tahap- tahapan model ADDIE Hasil tahapan analisis (Analyze) Tahap analisis merupakan tahap awal yang peneliti lakukan dalam tahap ini tahap analisis memiliki tiga tahapan, yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, analisis karakteristik.

Analisis Kebutuhan

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jumlah Jawaban peserta didik		Rata-Rata
		Ya	Tidak	
1.	Apakah ananda antusias mengikuti proses pembelajaran IPAS di kelas.?	15	8	65,21%
2.	Apakah ananda mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Gaya disekitar kita.?	19	4	82,60%
3.	Apakah ananda memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk materi Gaya disekitar kita.?	16	7	69,56%
4.	Apakah menggunakan media dalam pembelajaran IPAS bisa mempermudah	20	3	86,95%

	ananda dalam belajar.?			
5.	Apakah ananda menyukai pembelajaran menggunakan video.?	23	0	100%

Pada tahap analisis kebutuhan ini, untuk melihat kebutuhan apa yang diperlukan di dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD N 11 Koto Baru, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terdapat 82,60% peserta didik yang kesulitan dalam mempelajari Materi Gaya disekitar Kita.

Analisis Karakteristik Peserta Didik, Karakteristik peserta didik merupakan sikap atau siat bawaan yang ada pada diri peserta didik yang menjadi kelakuan sehingga pengalamannya dalam meraih cita-citanya, tahapan-tahapan pengembangan kognitif anak, tahapan tersebut adalah sensory motorik (0-2 tahun), pra operasional (2-7), operasional kongkret (7-11tahun), dan operasional formal (11-15 tahun).

Analisis Materi, Materi yang dipilih pada pengembangan ini ialah materi Gaya disekitar kita pembelajaran IPAS, aspek materi yang terdapat pada materi ini terdiri dari empat topik yaitu, topik A Pengaruh Gaya Terhadap Benda, topik B Magnet Sebuah Benda yang Ajaib , dan topik C Benda yang Elastis,

topik D Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara dari topik itu peneliti mengambil topik A untuk diteliti.

Hasil Tahapan Perencanaan (Design)

Hasil pada tahapan perancangan media video pembelajaran interaktif yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Hasil Rancangan Instrumen

Lembar Validasi

Pada lembar validasi terdapat petunjuk pengisian 3 aspek penilaian di antaranya aspek kelayakan materi, kelayakan bahasa, kelayakan kegrafikan/media, adapun hasil validasi oleh bapak Aprimadedi, M.Pd sebagai validator ahli bahasa, Bapak Dr. Raimon Efendi, M.Kom, sebagai validator kegrafikan/media, Ibu Yulia Darniyanti, M.Pd sebagai validator materi.

Lembar Praktikalitas, Hasil lembar perencanaan praktikalitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek penilaian yang akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik kelas IV, hasil praktikalitas oleh pendidik kelas IV dan praktisi hasil peserta didik kelas IV sangat berguna untuk mengetahui kepraktisan suatu media yang digunakan.

Lembar Efektifitas, Hasil rancangan validasi lembar efektifitas (Tes Hasil Belajar) efektifitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang dinilai oleh validator, selain itu juga ketuntasan hasil belajar peserta didik

Hasil Rancangan Kerangka Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva.

Penyajian media video pembelajaran interaktif menggunakan canva disusun secara berurutan yang terdiri dari tampilan awal, tujuan pembelajaran, materi, kesimpulan, penutup.

Tahapan Hasil Pengembangan (Development)

Tahapan ketiga ini adalah pengembangan (Development), tujuan dari tahapan ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran IPAS materi Gaya disekitar Kita IV yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, kesesuaian hasil produk video pembelajaran, kesesuaian hasil produk video pembelajaran yaitu melihat dengan kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran (TP), Capaian Pembelajaran (CP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), media video

pembelajaran interaktif menggunakan canva ini dikembangkan di kelas IV dengan jumlah peserta didik 22 orang di SD N 11 Koto Baru tahapan pengembangan ini dilihat dari tiga tahap yaitu uji validasi, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

Hasil Uji Validasi

Hasil Uji Validasi Video Pembelajaran interaktif menggunakan canva

Penyajian data validasi pada uji coba produk video pembelajaran interaktif menggunakan canva pada mata pembelajaran IPAS materi Gaya disekitar Kita topik A di kelas IV SD, validasi media video pembelajaran yang telah dibuat oleh penulis untuk di uji coba kan kepada peserta didik untuk lebih jelas hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4. 2 Rekap Hasil Validasi

No	Validator	Aspek	Nilai %	Kategori
1.	Aprimade di, M.Pd	Bahasa	97,5%	Sangat Valid
2.	Dr. Raimon efendi, M. Kom,	Media	96%	Sangat Valid
3.	Yulia Darniyanti, M.Pd	Materi/Isi	93,3%	Sangat Valid
Rata-rata			95,6%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi yang terdapat pada tabel di atas hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan rata-rata 95,6%,

Data Hasil Validitas Modul Ajar

Data yang diperoleh dari hasil validitas terhadap modul ajar yang dilakukan validator, data penilaian validator terhadap modul ajar belajar dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4. 3 Data Hasil Validasi Modul Ajar

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Riyadi Saputra,M.Pd	94,28%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dari bapak Riyadi Saputra,M.Pd didapatkan nilai 94,28% dikategorikan sangat valid.

Hasil Tahapan Implementasi

Hasil Uji Praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada uji coba media video pembelajaran interaktif menggunakan canva pada mata pelajaran IPAS materi Gaya disekitar Kita Topik A kelas IV SD ini berguna untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran interaktif yang telah dibuat penulis, dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Praktikalitas Guru dan Siswa

No.	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Pendidik Kelas IV	94%	Sangat Praktis
2.	Peserta didik Kelas IV	91,65%	Sangat Praktis
	Rata-rata	92,82%	Sangat Praktis

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil pratikalitas yang

dilakukan oleh praktisi pendidik kelas IV dengan hasil 94% dikategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas IV dengan hasil 91,65% dikategorikan sangat praktis, karena video pembelajaran interaktif menggunakan canva yang dikembangkan oleh penulis dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan demikian hasil penilaian praktikalitas media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu yang telah dirancang oleh penulis mendapatkan rata-rata nilai 92,82%, sehingga media video pembelajaran ini tepat digunakan dan bisa diterapkan di SD.

Hasil Uji Efektifitas

Penyajian data efektifitas pada uji coba produk media video pembelajaran interaktif menggunakan canva pada mata pelajaran IPAS materi Gaya disekitar kita Topik A Kelas IV SD yaitu berguna untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4. 5 Data Uji Efektifitas Video Pembelajaran

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen
1.	Tuntas	21	95,4%

2.	Tidak Tuntas	1	4,60%
----	--------------	---	-------

Dari tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 95,4% dikategorikan sangat efektifitas karena media video pembelajaran interaktif menggunakan canva tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik, sedangkan tidak tuntas peserta didik dengan rata-rata 4,60% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Materi Gaya di Sekitar Kita Pada Siswa Kelas IV di SDN 11 Koto Baru dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan media Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Materi Gaya di Sekitar Kita pada Pelajaran IPAS dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan di kelas IV SDN 11 Koto Baru.

Validasi media Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Materi Gaya di Sekitar Kita Pada Siswa Kelas IV di SDN 11 Koto Baru di nilai oleh empat validator. Validasi menunjukkan bahwa media Video Pembelajaran Interaktif memperoleh persentase 92,95% dengan kategori sangat valid.

Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas IV dan peserta didik terhadap media Video Pembelajaran Interaktif memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat praktis.

Efektifitas dinilai dari hasil siswa. Hasil belajar siswa memperoleh persentase 95,4% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., Putri, S. R., & Fitriani, F. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sdn 09 Sitiung. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 631–637. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.995>
- Anggrayni-wiwik. (2023). Pengembangan Modul P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Fase B Tema Kewirausahaan Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9799–9812.

- Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 14504–14516.
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169-179.
- Anggraini, Divana Leli, Marsela Yulianti, Siti Nurfaizah, and Anjani Putri Belawati Pandiangan. 2022. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 1(3): 290–98.
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>Asela, Saas et al. 2020. "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(3): 1–4. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/242>.
- Helsa, Y, Y Ariani, and A Kenedi. 2021. "Digital Class Model in Mathematics Learning in Elementary School Using Social Learning Network Schoology." 382(Icet 2019): 2016–19.
- Ibrahim, Fahmi, Budi Hendrawan, and Sunanih Sunanih. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1(2): 102–8.
- Kurniawati, Fitria Nur Auliah. 2022. "Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi." *Academy of Education Journal* 13(1): 1–13.
- magdalena et al. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3(2): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mu'min, Sitti Aisyah. 2013. "Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget." *Jurnal AL-Ta'dib* 6(1): 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>.
- Rahmi, Rahmi, Tutiliana Tutiliana, and Mirnawati Mirnawati. 2019. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Solving Berbasis Media Tiga Dimensi*

- Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Padamateri Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 2 Peusangan. Almuslim University.
- Riyana, Cheppy. 2007. "Pedoman Pengembangan Media Video, P3ai Upi." *Jakarta. Rohani (2014) Media Intruksional Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta. Sadiqin, IK, Istyadji, M. and Winarti, A.(2017)'Mengoptimalkan potensi otak kanan siswa dalam pembelajaran kimia', Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 8(1): 27–35.
- Safitri, Andriani, Mei Nur Rusmiati, Hafni Fauziyyah, and Prihantini. 2022. "Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2): 9333–39.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886>.
- Shoffan Shoffa, Iis Holisin, Jozua F. Palandi, Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto, Abdul Basith, Yo Ceng Giap. 21AD. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*.
- Sugiyono, Dr. 2019. "Statistika Untuk Penelitian (Cetakan Ke-30)." Bandung: Cv Alfabeta.
- Suryani, Lely, and Stefania Baptis Seto. 2020. "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan Pada Golden Age." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1): 900–908.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putria. 2019. "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya."
- Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455-462.
- Susilawati, W. O., Veriyani, F. T. V., Pratiwi, Y., Sari, T. A. N., & Riani, S. (2022). Pengembangan buku ajar digital PPKn SD terintegrasi profil pelajar Pancasila dalam mendukung kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 187-201.
- Susilawati, W. O., Ningsih, S. Y., & Ahimatun, V. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Tiung. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 334-345.

Susilawati, W. O., Friska, S. Y., & Yustika, S. I. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7976-7987.

Susilawati, W. O., Friska, S. Y., & Eroza, E. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9142-9155.

Taufik, Ahmad. 2019. "Analisis Karakteristik Peserta Didik." : 1–154.

Yuanta, Friendha. 2020. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(02): 91.