

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI
CANVA TEMA BENDA DI SEKITARKU KELAS III SD**

Riski Putri¹, Beta Rapita Silalahi²

PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah^{1,2}

riskiputri@umnaw.com¹, betarapitasilalahi@umnaw.com²

ABSTRACT

Learning Media is a tool that greatly supports the learning process both indoors and outdoors. This study aims to determine the development of animated video media based on the Canva application with the theme of objects around me for grade III of elementary school. The method used is R&D (Research and Development) or in Indonesian it means research and development. The test subjects in this study were material experts, media experts, and grade III students of Mbernut State Elementary School, totaling 14 students. The research instrument is a measuring tool such as tests, questionnaires, interview guidelines, and observation guidelines used by researchers to collect data in a study. Based on the results of the evaluation conducted on the video learning media assisted by the Canva application, it can be concluded that this media has received a very good assessment from three different validator groups, namely material experts, media experts, and teachers as end users. The evaluation includes aspects of suitability, effectiveness, and quality of the media in supporting the learning process in the educational environment. Based on the results of the validity of the validation of material and media experts carried out First, the Validation of Material Experts gave a very positive assessment with a percentage of 95.7%. This indicates that content experts rated the material presented in the video as highly appropriate, aligned with the established curriculum and learning objectives. Criteria such as accuracy, depth of content, and relevance to core competencies were highly rated in this evaluation. Second, Media Expert Validation yielded a score of 85.2%.

Keywords: animated videos, canva apps, things around me

ABSTRAK

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva tema benda di sekitarku kelas III SD. Metode yang digunakan R&D (Research and Develompent) atau dalam bahasa Indonesia artinya penelitian dan pengembangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media kemudian siswa kelas III SD Negeri Mbernut yang berjumlah 14 siswa. Instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, angket/kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan terhadap media pembelajaran video berbantuan aplikasi Canva, dapat disimpulkan bahwa media ini telah memperoleh penilaian sangat baik dari tiga kelompok validator yang berbeda, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru sebagai

pengguna akhir. Evaluasi tersebut mencakup aspek kecocokan, efektivitas, dan kualitas media dalam mendukung proses pembelajaran di lingkungan pendidikan. Berdasarkan hasil kevalidan Validasi ahli materi dan media dilakukan Pertama, Validasi Ahli Materi memberikan penilaian sangat positif dengan presentase 95.7%. Ini menunjukkan bahwa ahli materi menilai materi yang disajikan dalam video sebagai sangat layak, sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Kriteria seperti akurasi, kedalaman materi, dan relevansi dengan kompetensi dasar dinilai tinggi dalam evaluasi ini. Kedua, Validasi Ahli Media menghasilkan presentase 85.2%.

Kata Kunci: video animasi, aplikasi canva, benda di sekitarku

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat. Pemanfaatannya sudah masuk berbagai lapisan, terutama dalam bidang pendidikan. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana 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, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah salah satu faktor kunci dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas, yang sangat berpengaruh terhadap eksistensi mereka di masa depan. Manusia memperoleh pendidikan pertamanya dari keluarga, dan pendidikan formal pertama kali didapatkan di sekolah dasar (Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022).

Sujarwo, S., & Perangin-Angin, E. B., (2024) pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang

ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta pancasila pendidikan melibatkan berbagai tingkat, mulai dari pendidikan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi hingga pendidikan informal seperti pengalaman sehari-hari di masyarakat

Untuk mencapai tujuan pendidikan, Indonesia membentuk sebuah sistem pendidikan secara nasional. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan nasional pendidikan. Pendidik memerlukan sumber belajar agar menunjang proses pembelajaran karna sumber pembelajaran yang memadai dapat membantu proses belajar.

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung

proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Namun, jika dilihat dari SDN Mbernut , Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang bersumber dari buku paket yang disediakan oleh pemerintah, hal ini disebabkan

karena belum maksimalnya media pembelajaran yang digunakan guru dan media video animasi berbasis aplikasi canva belum digunakan dalam pembelajaran disekolah tersebut. Selain itu siswa merasa jenuh saat kegiatan proses tentang belajar mengajar, selain itu guru menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar.

Maka sebagai seorang guru sangat perlu memahami karakteristik siswa, adapun solusi yang ditawarkan peneliti terkait masalah di atas yaitu dengan menggunakan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Tema Benda di Sekitarku.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian R&D (Research and Develompent) dengan model ADDIE. Namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap development.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva, Dan Mengetahui kelayakan materi dan media. Dimana Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan validasi ahli media. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang hanya sampe 3 tahap yaitu, Tahap Analisis (Analysis) Tahap Perancangan (Design), Tahap Pengembangan (Development).

Pertama, dari segi validasi ahli materi, media pembelajaran video ini dinilai sangat layak dengan presentase 95.7%. Ahli materi menilai bahwa materi yang disajikan dalam video sesuai dengan kurikulum, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Keakuratan konten, kedalaman

materi, dan kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik menjadi fokus utama dalam penilaian ini.

Kedua, validasi ahli media memberikan penilaian sebesar 85.2%, menunjukkan bahwa dari segi teknis dan presentasi visual, audio, serta tata letak, video animasi ini juga dinilai sangat layak. Evaluasi dari ahli media menyoroti aspek kebergunaan, keterbacaan, kualitas gambar, dan kualitas audio yang mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Ketiga, respon guru yang menggunakan media ini memberikan penilaian 90%, menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva telah berhasil memenuhi ekspektasi dan mendukung kegiatan pengajaran di kelas dengan baik. Guru-guru merespons positif terhadap kemampuan media ini dalam menyampaikan materi dengan jelas

serta memfasilitasi pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbantuan Canva layak digunakan dalam konteks pendidikan karena memenuhi standar yang diperlukan dalam menyajikan materi pembelajaran yang efektif dan menarik. Meskipun telah mendapatkan penilaian yang sangat baik, evaluasi ini juga memberikan pandangan tentang potensi perbaikan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan lagi pengalaman belajar siswa dan efektivitas pengajaran guru di masa depan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kevalidan Validasi ahli materi dan media dilakukan Pertama, Validasi Ahli Materi memberikan penilaian sangat positif dengan presentase 95.7%. Ini

menunjukkan bahwa ahli materi menilai materi yang disajikan dalam video sebagai sangat layak, sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Kriteria seperti akurasi, kedalaman materi, dan relevansi dengan kompetensi dasar dinilai tinggi dalam evaluasi ini. Kedua, Validasi Ahli Media menghasilkan presentase 85.2%, juga menunjukkan penilaian yang sangat layak. Ahli media menilai aspek visual, audio, dan tata letak dalam video animasi tersebut dengan positif, meskipun ada sedikit ruang untuk peningkatan yang mungkin dalam aspek teknis dan presentasi. Berdasarkan Keefektifan bahwa penilaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada jumlah rata-rata dari pre-test dan post-test yang sudah diberikan guru kepada SD Negeri Mbernut yang berjumlah 30 siswa. Setelah penggunaan media, total nilai responden meningkat

menjadi 2428. Rata-rata nilai per responden setelah penggunaan media naik menjadi 80,93%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anyan, A., Bernadetta, K., Aceng, H., Muh, S., Siti, S. I., & John, F. (2023). Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash professional. *Jurnal InformasidanTeknologi*.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Musfirotun, R., Sismulyasih, N., Rofiah, S. N. H., & Astuti, N. F. (2023). PLATFORM BELAJAR AKTIF: "MENEROBOS

- BATASAN DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF". Cahya Ghani Recovery.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217-229.
- SAMFYKY Abd Rahman, B. P. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Sujarwo, S., & Perangin-Angin, E. B., (2024). Pengembangan MediaPapan Huruf Menggunakan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Ii Sdn 105320 Kuta Jurung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 352-363.
- Suprianto, J. (2022). Implementasi Aset Ilustrasi pada Animasi Sebagai Media Komersil di Koff and Gold Studio. 3031910013.
https://repository.uisi.ac.id/4221/1/KERJA_PRAKTIK_-_%28JOKO_SUPRIANTO%2C_3031910013%29.pdf
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023, August). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 587-594)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.