

Artikel Penelitian

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA UNTUK KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Geby Chrilda Putri Abdi¹, Mutmainnah², Muhammad Angka Pratama³, Cici Elizabeth Sitanggang⁴, Nicky Tri Handayani⁵, Risdalina⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi

Informasi Artikel

Ditinjau : 7 april 2023

Direvisi : 18 Mei 2023

Terbit Online : 25 Juni 2023

Kata Kunci

Perkembangan, Video Animasi canva, Energi Perubahan

Korespondensi

e-mail :

risdalina@unja.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi sangat membantu pada proses pembelajaran. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran berupa media pembelajaran yaitu video animasi melalui aplikasi canvaserta untuk mengetahui kelayakan dan validitas media yang dikembangkan dengan materi energi dan perubahan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yaitu ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan video animasi pembelajaran dengan menggunakan canva ini secara kuantitatif dan kualitatif dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian validasi diolah sebanyak dua kali yang didasari dai hasil revisi. Hasil validator yang dilakukan oleh para ahli dimana dari ahli media memperoleh 89%, ahli bahasa memperoleh 80% dan ahli materi memperoleh 84%. Sedangkan dari angket respon peserta didik dimana memperoleh 90%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dimana menunjukkan bahwasanya video animasi pembelajaran berbasis Canva pada materi energi dan perubahannya layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang memberikan variasi dan inovasi pada pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi.

ABSTRACT

The Technological developments are very helpful in the learning process. The aim of this research is to develop the integration of technology in the learning process in the form of learning media, namely animated videos through the Canvas application to determine the feasibility and validity of

media developed with energy and change as material. This research uses a type of research, namely research and development (R&D) with a development model, namely ADDIE, which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection in this research was observation, interviews and documentation. The data analysis process uses quantitative and qualitative descriptive analysis. The development of animated learning videos using Canva can quantitatively and qualitatively be said to be suitable for use in learning. The results of the validation assessment were processed twice based on the revision results. The validator results were carried out by experts, where media experts got 89%, language experts got 80% and material experts got 84%. Meanwhile, from the student response questionnaire, students got 90%. Based on the results of this research, it shows that Canva-based animated learning videos on energy and its changes are suitable for use as learning media that provide variety and innovation in learning by integrating technology.

DOI : 10.22437/jtpd.v3i1.38309

PENDAHULUAN

Perubahan pola pada bidang pendidikan pada saat ini sangat terasa dengan berjalannya abad 21 memberikan berbagai bentuk perubahan. Perubahan dapat di rasakan dari segi kurikulum, bahan ajar, metode pembelajaran dan pembawaan atau teknik penyampaian pembelajaran (Ekayani, 2017). Menurut Febriana (2021) abad 21 ini sangat memanfaatkan perkembangan zaman dan lingkungan sekitar peserta didik dalam proses pembelajarannya. Pemanfaatan perkembangan teknologi sangat erat kaitannya pada abad 21 ini. Seorang guru dituntut untuk dapat bervariasi serta kreatif memberikan inovasi baru dalam pembelajaran pada peserta didik (Hrp, dkk 2022). Berdasarkan hal demikian seorang guru sangat perlu menguasai salah satu bidang yang sedang berkembang pada abad 21 untuk membantu dalam proses pembelajaran sehingga memberikan makna tersendiri.

Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat memberikan kesan tersendiri pada peserta didik. Pembelajaran tersebut dapat diciptakan atau dilakukan dengan membuat suasana kelas menyenangkan dan pemanfaatan media pembelajaran yang maksimal memberikan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Asmara & Nindianti, 2019). Proses pembelajaran yang mencapai tujuan pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi perkembangan zaman yang menuntut untuk mencapai keterampilan abad 21 yang terdiri dari berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi dan berkolaborasi (Anwar, dkk 2022). Berdasarkan hal demikian

seorang guru harus mampu mengintegrasikan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya menjadikan perkembangan teknologi ini menjadikan media pembelajaran yang memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran.

Media Pembelajaran pembelajaran dalam penggunaannya memberikan kesan baik bagi peserta didik dan guru (Hasan, dkk 2021). Hal tersebut diperkuat oleh Sabil, dkk (2021) dimana media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik memahami atau mengerti mengenai materi pembelajaran yang disampaikan. Beragamnya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berkembang dengan baik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan (Kiska, 2022). Media pembelajaran yang digunakan seorang guru harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sehingga menjadikan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi peserta didik (Syahrial, 2021). Berdasarkan hal tersebut dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaranyang beragam bentuknya yang bervariasi salah satunya yaitu Video Animasi. Animasi merupakan suatu karya yang terbentuk dari kumpulan gambar yang bergerak dengan diberikan efek tertentu sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Pareza, dkk, 2024). Penerapan video animasi memberikan keefektivan dalam proses pembelajaran hal tersebut dikarenakan adanya batasan antara waktu dan ruang sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal (Huda, dkk 2020). Penggunaan video animasi sangat memberikan keefektivitasan dan keefisiensi dalam proses pembelajaran dan memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik yang meningkat (Ramdani, 2021). Berdasarkan hal tersebut dalam keberagaman media pembelajaran video animasi dapat menjadi salah satu contoh media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan salah satunya adalah Canva. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022) canva merupakan suatu aplikasi yang digunakan dapat untuk mendesain media pembelajaran, salah satunya yaitu video pembelajaran. Canva sebuah alat design grafis yang memungkinkan untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran yang cenderung penggunaannya lebih mudah dalam mengembangkan kreatifitas mendesign grafis (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Canva ini merupakan salah satu media yang paling umum digunakan pada saat ini dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan (Hayati, 2022). Canva dapat diakses melalui berbagai jenis media komunikasi diantaranya android, Iphone, dan web (Purba, 2022).

Berdasarkan hal demikian canva dapat membantu dalam memberikan variasi baru pada dunia pendidikan.

Berdasarkan hal demikian pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi melalui aplikasi canva pada materi energy dan perubahannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan atau sering didengar sebagai *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan dapat mengkaji keefektifitasan dalam penggunaannya (Mulyatiningsih, 2019). Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari 5 tahapan yang dimulai dari analisis, desain, pengembangan, Implementasi dan evaluasi (Cahyani, 2019). Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah video animasi pembelajaran melalui Canva pada materi energy dan perubahannya.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 55/I Sridadi. Subjek pada penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 28 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Sedangkan data penelitian yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap kualitatif yang mana merupakan hasil dari observasi dan wawancara untuk menggambarkan keadaan yang diperoleh, sedangkan pada teknik kuantitatif yaitu mengolah data yang diperoleh dari angket yang disebar melalui validator yaitu ahli media, materi dan bahasa. Penelitian ini dimana instrumen angket yang digunakan tersebut menggunakan Skala likert yang digunakan pada angket ahli media, ahli bahasa, ahli materi hingga respon tanggapan peserta didik. Penilaian angket dengan menggunakan skala likert dengan ketentuan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sumber: Arikunto, 2018)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase yaitu sebagai berikut:

$$\text{Prestasi Kelayakan} = \frac{\text{Jawaban skor validitas}}{\text{Jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Keterangan	Persentase
Sangat Baik	81-100%
Baik	61-80%
Sedang	41-60%
Tidak Baik	21-40%
Sangat Tidak Baik	0-20%

Angket respon peserta didik, terdapat sepuluh pernyataan dengan menggunakan skala lima kategori, yang mana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Prestasi Kelayakan} = \frac{\text{Jawaban skor validitas}}{\text{Jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

Beikut penilaian kriteria respon menggunakan skala likert yaitu:

Tabel 3. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

Keterangan	Persentase
Sangat Baik	81-100%
Baik	61-80%
Sedang	41-60%
Tidak Baik	21-40%
Sangat Tidak Baik	0-20%

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaannya yang mana dimulai dari prosedur model pengembangan ADDIE yaitu dimulai dari hasil tahapan analisis dimana pada tahap ini yang dilakukan adalah peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, perangkat pembelajaran, kurikulum dan materi serta juga melakukan analisis terhadap peserta didik. Selanjutnya hasil dari tahap analisis diperoleh gambaran yang mana peneliti melakukan design produk yang sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap design ini dimana memiliki tujuan yaitu dalam perancangan media pembelajaran video animasi dimulai dari pemilihan media yang mana peneliti melakukan identifikasi terhadap sebuah media pembelajaran yang relevan dengan sesuai karakteristik materi dan kebutuhan serta kemampuan peserta didik, sehingga adengan media pembelajaran

yang dipilih selanjutnya dilakukan analisis konsep, karakteristik pengguna serta rencana penyebaran dengan petunjuk yang bervariasi. Kemudian dalam pemilihan format dimana format yang dibuat harus sesuai dengan media pembelajaran yaitu pada materi energy dan perubahannya dan juga dalam penyajiannya harus sesuai dengan media pembelajaran yang dipilih dan digunakan. Selanjutnya pada design awal dimana media pembelajaran berupa video animasi ini dirancang melalui salah satu website atau aplikasi yang sudah dipilih yaitu canva. Selanjutnya video tersebut dirancang dan adanya masukan dan perbaikan pada video animasi pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya pada tahapan menyusun instrument materi dimana peneliti menentukan judul pada video animasi tersebut, menyiapkan sumber materi dari berbagai referensi, melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, indicator dan materi pembelajaran sesuai dengan materi energy dan perubahannya yang dilakukan pada aplikasi canva.

Selanjutnya pada tahapan pengembangan dimana peneliti memulai dengan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang mana peneliti mulai berkreasi dengan fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut yang dimulai dari tampilan awal video animasi, bagian isi sampai dengan bagian penutup.

Selanjutnya dilakukannya validasi terhadap video animasi pembelajaran tersebut dari para ahli yang telah ditentukan sebelumnya yang dimulai dari memvalidasi media dimana dilakukan validasi oleh validator yang kompeten dalam bidangnya dimana diperoleh persentase dengan 89% yang termasuk kedalam kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan bahwasanya video animasi pembelajaran melalui canva tersebut sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan adanya revisi minor. Pada proses validasi bahasa dimana memperoleh persentase yaitu 82% yang termasuk kedalam kategori sangat baik dimana dengan persentase tersebut bahasa yang digunakan peneliti dalam media pembelajaran video animasi pada canva bahasa yang digunakan sudah baik, akan tetapi masih ada beberapa kata yang perlu direvisi karena bahasanya masih terlalu tinggi untuk usia peserta didik kelas III, sehingga dengan demikian peneliti melakukan revisi minor untuk memperoleh hasil yang maksimal. Selanjutnya pada validasi materi diperoleh persentase yaitu 86% dimana termasuk kategori sangat baik hal tersebut dimana materi yang ada pada media pembelajaran video animasi melalui canva ini sudah memberikan penjelasan yang baik pada materi yang akan disampaikan sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan mengenai materi energy dan perubahannya.

Selanjutnya hasil dari implementasi dimana dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pada kegiatan awal yang dilakukan dalam melakukan uji coba kelompok kecil dimana media animasi pembelajaran diapresiasi baik

oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran video animasi melalui canva ini ditayangkan melalui infocus dikelas dan memperoleh persentase 90,7% yang mana telah diperoleh ini membuktikan bahwasanya terdapat respon positif dari seluruh responden ataupun peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi melalui canva pada materi energy dan perubahannya sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Sehingga dalam pelaksanaannya diimplementasikan dalam uji coba kelompok besar yang mana memberikan dampak positif ataupun respon yang antusias sehingga dapat membantu dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun bentuk perubahan dari hasil tinjauan pengembangan media yang kami lakukan berupa perubahan sebagai berikut:

Sebelum	Sesudah
<p>ENERGI KIMIA MENJADI GERAK</p> <p>Cantoh perubahan energi kimia menjadi energi gerak yang sangat mudah dijumpai adalah kendaraan bermotor. Mobil, motor, bus, dan lain sebagainya merupakan alat transportasi yang membutuhkan energi kimia berupa bensin untuk bergerak. Alat transportasi tersebut bergerak dan memudahkan kehidupan manusia.</p> 	<p>ENERGI LISTRIK MENJADI ENERGI GERAK</p> <p>Kipas angin dan blender merupakan cantoh dari benda yang mengubah energi listrik menjadi energi gerak. Ketika kamu menggunakan kipas angin, aliran listrik akan membuat baling-baling menjadi berputar atau bergerak.</p> 
<p>ENERGI CAHAYA MENJADI ENERGI KIMIA</p> <p>Fotosintesis merupakan perubahan energi cahaya menjadi energi kimia dalam bentuk glukosa.</p> 	<p>ENERGI CAHAYA MENJADI ENERGI KIMIA</p> <p>Fotosintesis merupakan perubahan energi cahaya menjadi energi kimia dalam bentuk glukosa.</p> 
<p>ENERGI GERAK MENJADI ENERGI BUNYI.</p> <p>Cantoh-cantoh energi gerak menjadi energi bunyi adalah tepuk tangan, suara mesin, permainan lompat-lompat, lonceng, pita suara, dan alat musik. Semua cantoh tersebut bisa menimbulkan bunyi yang berasal dari gerakan.</p> 	<p>ENERGI GERAK MENJADI ENERGI BUNYI.</p> <p>Cantoh-cantoh energi gerak menjadi energi bunyi adalah tepuk tangan, suara mesin, permainan lompat-lompat, lonceng, pita suara, dan alat musik.</p> 

<p>Pertanyaan refleksi diri</p>	

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran melalui canva pada materi energy dan perubahannya dapat dikategorikan sangat layak digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi dari masing-masing validator dengan bidangnya ahlinya yang mana pada hasil validasi ahli media memperoleh hasil yaitu 89%, validasi ahli bahasa 84% dan validasi ahli materi yaitu 84%, sedangkan respon dari peserta didik yaitu 90,7%. Sehingga dengan demikian media video animasi pembelajaran melalui canva pada materi energy dan perubahannya sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Tohar Media.



- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan media animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57-68.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Febriana, R. (2021). *Kompetensi guru*. Bumi aksara.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8-15.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran.
- Huda, A., Kom, S., Kom, M., Almasri, M. T., Azhar, N., Wulansari, R. E., ... & Firdaus, S. P. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. Unp Press.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Kiska, N. D. (2022). *Pengembangan Materi Ajar Elektronik Berbasis Permainan Tradisional Puyuh Menggunakan Aplikasi 3D Pageflip Professional untuk Kelas IV Tema 4* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi). Sabil, H., Asrial, A., Syahrial, S., Kiska, N. D., Saputri, J., Damayanti, L., ... & Silvia, N. (2021). Problem-Based Learning Model in Classroom Management with Scaffolding Techniques on Learning Outcomes and Student Independence. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 657-665.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.



Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Vol. 1). Rinda Fauzian.

Syahrial, S., Asrial, A., Kurniawan, D. A., & Kiska, N. D. (2021). Improving Environmental Care Characters Through E-Modules Based on Local Wisdom Mangrove Ecotourism. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 378-386.

Pareza, W. P., Ameilia, F., Fitriana, K. ., Suryani, N. ., Azis, H. ., Mahendra, J., & Melani Ika Susanti, M. . (2024). Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Menggunakan Pendekatan TaRL Pada Siswa Kelas IV SD Kanisius Demangan Baru 1. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*,

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.