



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva pada Kelas IV Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

Anisa Siti Mubarakah^{1*}, Lina Novita², Dendy Saeful Zen MF³

¹PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor

Email: anisasitim1212@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor

Email: Linovtaz@gmail.com

³PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor

Email: dendyszen@gmail.com

Abstract. *The development research is based on the problems found at SDN Layungsari 1 Bogor City. Based on the results of observations, the problems found were that students had not received innovative learning media, students only used theme books in the learning process and This research was developed with the objectives of: (1) developing a product in the form of animated video media in class IV sub-theme 1 cultural diversity of my nation. (2) knowing the feasibility of animated video learning media with validation tests by material experts, media experts, linguists, and the responses obtained from students. This development research uses the ADDIE model. The results of this development research are in the form of a percentage of the validation test scoring by the material expert validator with a score of 88% including the appropriate category, media experts at 94% with the very feasible category and linguists giving a validation score of 100% with the very feasible category. The results of the study show that animated video media is practical and feasible to use. Student responses showed a positive response with the percentage of scores obtained based on student response questionnaires of 90% with a very decent category.*

Keywords: *Animated video; Canva; Development.*

Abstrak. *Penelitian pengembangan didasari oleh permasalahan yang ditemukan di SDN Layungsari 1 Kota Bogor. Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ditemukan adalah siswa belum mendapatkan media pembelajaran yang inovatif, siswa hanya menggunakan buku tema dalam proses pembelajaran dan juga guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan: (1) mengembangkan produk berupa media video animasi pada kelas IV subtema 1 keberagaman budaya bangsaku. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi dengan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon yang didapat dari siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian pengembangan ini berupa persentase dari penskoran uji validasi oleh validator ahli materi dengan skor 88% termasuk kategori layak, ahli media sebesar 94% dengan kategori sangat layak dan ahli bahasa memberi skro validasi sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan media video animasi praktis dan layak digunakan. Respon siswa menunjukkan respon positif dengan persentase skor yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 90% dengan kategori sangat layak.*

Kata kunci: *Canva; Pengembangan; Video animasi,*

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan ilmu dan teknologi. Teknologi pada pembelajaran abad 21 ini sebagai pemicu guru untuk belajar dalam mengembangkan kemampuan guru salah satunya mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna, kreatif, menarik dan inovatif agar dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Keterkaitan teknologi pada pembelajaran abad 21 dapat membantu guru dalam mengembangkan kreativitasnya. Dalam suatu pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan perangkat pembelajaran yang tepat salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Zulherman (2021) merupakan satu dari banyak hal yang menjadi penentu kesuksesan proses belajar mengajar. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Layungsari 1 Kota Bogor bersama guru wali kelas IV diperoleh informasi bahwa media pembelajaran belum dioptimalkan oleh guru. Siswa belum mendapatkan media pembelajaran yang inovatif hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan monoton, siswa yang sulit fokus dan cepat bosan dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung karena guru hanya mengandalkan buku tema dalam proses pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, selain itu guru belum mengembangkan media berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menarik, efektif dan menyenangkan.

Dari permasalahan – permasalahan tersebut, guru diharapkan mampu dalam memanfaatkan teknologi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi. Media pembelajaran berbasis canva ini dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut dan menjadi sebuah inovasi baru agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. tujuan dari pengembangan video animasi berbasis aplikasi canva ini yaitu agar siswa bisa lebih aktif dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu juga dapat guru membantu guru dalam menghidupkan suasana kelas agar proses pembelajaran tidak monoton, serta siswa dapat termotivasi untuk belajar. Menurut Dewi (2018:8) Media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu pengajar dalam menciptakan lingkungan belajar agar terasa nyaman bagi para audiens. Tidak hanya itu, penggunaan media akan membuat para audiens dapat melakukan berbagai aktivitas. Sehingga, siswa tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai salah satunya sumber belajar.

Dalam memilih media pembelajaran hendaknya Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik media tersebut serta diperlukan adanya pemikiran yang inovatif. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu tujuan, karakter peserta didik, tipe rangsangan, keadaan kelas dan jangkauannya yang ingin diterapkan. Peranan media pembelajaran sangatlah penting bagi guru dan siswa, Tofano (2018) memaparkan bahwa pentingnya media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam proses belajar siswa dan melalui media siswa dapat terlibat aktif sehingga termotivasi untuk belajar. Dalam proses pembelajaran berlangsung guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan cara membuat media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa itu sendiri dan materi yang diberikan Ahmad (2021) salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran video.

Video animasi menjadi media yang paling efektif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan sebuah pengalaman tersendiri bagi peserta didik. Video animasi menjadi media yang paling efektif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan sebuah pengalaman tersendiri bagi peserta didik. Hal ini didukung dengan pendapat ,Purnamasari (2017) video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Menurut Yikmis (2018) animasi merupakan gambar yang tidak bergerak dibuat menjadi bergerak

sehingga seperti hidup. Animasi membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami konsep abstrak dan memastikan sebuah pembelajaran dapat mudah diingat. Pemanfaatan media pembelajaran video sangat dibutuhkan para tenaga pendidik agar proses pembelajaran bisa terlaksana dengan lebih mudah. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Wisada (2019:141) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi siswa lebih baik.

Pengembangan video animasi ini telah dilakukan oleh banyak peneliti diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh Permata (2021) menemukan bahwa video animasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian lain dilakukan oleh Ponza (2018) menemukan bahwa dengan menggunakan video animasi dapat menemukan perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Oleh karena itu, video animasi yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua penelitian dan observasi yang dilakukan tersebut, menjadi acuan peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Kelas IV Tema 1 Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku Pembelajaran 1 Di Sekolah Dasar Negeri Layungsari 1 Bogor” tahun pelajaran 2021/2022.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SDN Layungsari 1 Kota Bogor, dan dilaksanakan pada bulan September, semester ganjil, pembelajaran tahun 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau dikenal dengan metode penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk, serta menguji kelayakan atas produk yang telah dibuat. Model penelitian yang digunakan yakni ADDIE yakni, analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Subjek pertama dari penelitian pengembangan ini yaitu validator yang terdiri dari dua orang pengajar yang ahli bahasa dan ahli media dan satu orang guru kelas ahli materi. Subjek kedua dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Layungsari 1 Kota Bogor yang terdiri dari 26 orang siswa sebagai responden untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media video animasi berbasis canva.

Angket validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menggunakan skala Likert, Ada empat kriteria yang dimasukkan kedalam angka dari 1 hingga 4, diantaranya yaitu (1) Buruk, (2) Cukup, (3) Baik, dan (4) Sangat Baik. Hasilnya kemudian dianalisis dengan menghitung persentase skor butir soal Jawaban untuk setiap pertanyaan survei. Data yang diperoleh akan diolah dengan dihitung menggunakan rumus dari Ridwan (dalam puspita & Ratri, 2019):

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata – Rata.

No	Tingkat Pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Layak, tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu revisi

No	Tingkat Pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
4.	21-40%	Kurang baik	Tidak Layak, perlu revisi
5.	<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu revisi

(Puspasari, 2019)

Untuk mengetahui respon siswa terhadap media video animasi dapat diketahui menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana. Data yang diperoleh, diolah dengan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.2 Kriteria Respon Peserta Didik

Presentase (%)	Tingkat Efektif
80-100 %	Valid / Tidak Revisi
60-79%	Cukup Valid/Tidak Revisi
40-59%	Kurang Valid/Revisi Sebagian
0-39%	Tidak Valid / Revisi











HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil










Produk media video animasi berbasis canva ini divalidasi oleh 3 validator, 2 orang dosen dari Universitas Pakuan sebagai ahli media dan ahli bahasa dan 1 orang wali kelas kelas IV dari SDN Layungsari 1 Kota Bogor sebagai ahli materi. Data validasi yang diperoleh dari angket penilaian yang diberikan oleh validator, selain memberikan penilaian adapun kritik dan saran terhadap produk pengembangan. Hal tersebut dalam hasil uji validitas pada produk pengembangan media video animasi ini dapat disajikan sebagai berikut:

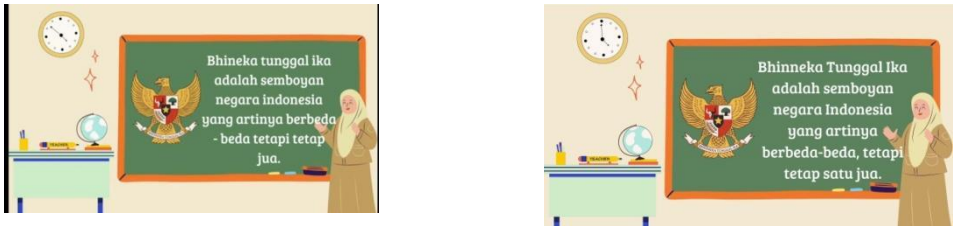

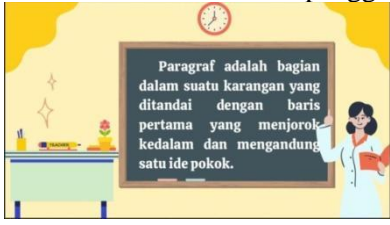

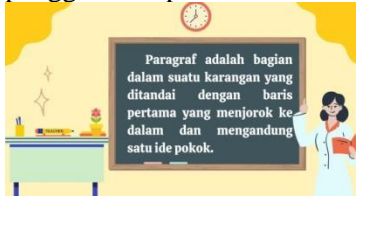

Berdasarkan pada data yang diperoleh pada penelitian ini hasil pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva ini yaitu menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 94%, menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 100%, menurut ahli materi berada pada kualifikasi layak yaitu 88%, dan berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 90,15%. Hasil validasi oleh ahli dapat diuraikan sebagai berikut.



Tabel 1.3 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Produk oleh ahli Media.

No	Sebelum Revisi video animasi berbasis canva	Sesudah Revisi video animasi berbasis canva
<p>1. Sebelum revisi produk media video animasi sesuaikan gambar animasi dengan isi materi seperti gambar dibawah ini:</p>	<p>Sesudah revisi produk media video animasi di ubah sesuai dengan isi materi seperti gambar dibawah ini:</p>	
		
		
		
<p>2. Sebelum revisi produk media video animasi perbaiki penulisan sesuaikan dengan penulisan EYD seperti gambar dibawah ini :</p>	<p>Sesudah revisi produk media video animasi sudah sesuai dengan penulisan EYD seperti gambar dibawah ini :</p>	
		
<p>3. Sebelum revisi produk media video animasi sound pada video diperbesar seperti gambar dibawah ini :</p>	<p>Sesudah revisi produk media video animasi sound pada video animasi sudah diperbesar seperti gambar dibawah ini:</p>	
		

Tabel 1.4 Tampilan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi oleh ahli Bahasa.

No.	Sebelum revisi media video animasi berbasis canva	Sesudah revisi video animasi berbasis canva
1.	<p>Sebelum revisi produk media video animasi penulisan tanda baca, kesalahan titik dan penulisan huruf kapital.</p>	<p>Sesudah revisi produk media video animasi penulisan tanda baca, kesalahan titik dan penulisan huruf kapital yang sudah sesuai.</p>
		
		
		
2.	<p>Sebelum revisi produk media video animasi kesalahan dalam paragraf seperti gambar dibawah ini:</p>	<p>Sesudah revisi produk media video animasi dijadikan dalam satu paragraf seperti gambar dibawah ini:</p>
		
		

No.	Sebelum revisi media video animasi berbasis canva	Sesudah revisi video animasi berbasis canva	
<p>3.</p> <p>Sebelum revisi produk media video animasi penulisan EYD dan KBBI tidak sesuai seperti gambar dibawah ini:</p> 	<p>Sebelum revisi produk media video animasi sesuai dengan penulisan EYD dan KBBI seperti gambar dibawah ini:</p> 		
<p>No.</p> <p>Sebelum revisi video animasi berbasis canva</p>	<p>1.</p> <p>Sebelum revisi produk media video animasi kesalahan dalam penggunaan spasi animasi</p>  	<p>Sesudah revisi video animasi berbasis canva</p>	<p>Sebelum revisi produk media video animasi penggunaan spasi sudah sesuai</p>  
<p>2.</p> <p>Sebelum revisi produk media video animasi penggunaan kata di sebelum nama kota.</p>	<p>Sebelum revisi produk media video animasi penggunaan kata di sebelum nama kota sudah sesuai.</p>		

No.	Sebelum revisi video animasi berbasis canva	Sesudah revisi video animasi berbasis canva
		

Adapun hasil validasi ahli dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE, sebagai berikut:

Tabel 1.5 Hasil Validasi Ke- I Oleh Ahli Media.

Hasil Validasi Oleh Ahli Media	
Total Skor	44
Total Skor Maksimal	50
Skor Keseluruhan	$(45:50) \times 100\% = 88\%$
Persentase	88%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 1.6 Hasil Validasi Ke- II Oleh Ahli Media.

Hasil Validasi Oleh Ahli Media	
Total Skor	47
Total Skor Maksimal	50
Skor Keseluruhan	$(47:50) \times 100\% = 94\%$
Persentase	94%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 1.7 Hasil Validasi Ke-I Oleh Ahli Bahasa.

Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa	
Total Skor	24
Total Skor Maksimal	50
Skor Keseluruhan	$(24:50) \times 100\% = 48\%$
Persentase	48%
Kriteria	Tidak layak/ perlu revisi total

Tabel 1.8 Hasil Validasi Ke-II Oleh Ahli Bahasa.

Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa	
Total Skor	50
Total Skor Maksimal	50
Skor Keseluruhan	$(50:50) \times 100\% = 100\%$
Persentase	100%
Kriteria	Sangat Layak/Tidak Perlu Revisi

Tabel 1.9 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	
Total Skor	44
Total Skor Maksimal	50
Skor Keseluruhan	$(44:50) \times 100\% = 88\%$
Persentase	88%
Kriteria	Sangat Layak

Setelah produk tersebut dinyatakan kevalidannya sangat layak oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan uji terbatas kepada peserta didik kelas IV SDN Layungsari 1 sejumlah 26 orang. Uji terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pengembangan. Hasil angket respon peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 1.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik.

Hasil Angket Respon	
Skor Keseluruhan	$(1172:1300) \times 100\% = 90,15\%$
Persentase	90,15%
Kriteria	Sangat Layak

Pembahasan

Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Tiara Melinda (2021) media pembelajaran pada dasarnya merupakan kesatuan utuh dalam aktivitas belajar mengajar. Bagi guru, media pembelajaran mempermudah guru saat menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Bagi peserta didik, media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik agar paham dengan materi yang diajarkan oleh guru dalam suatu pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk membantu guru dalam proses mengajar.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, menurut Sulasmono (2020) penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, membantu untuk meningkatkan motivasi siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat, serta keefektifan pembelajaran dapat meningkat. Namun berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, pada kenyataannya media pembelajaran tidak optimal digunakan pada saat pembelajaran, guru hanya mengandalkan buku tema sebagai sumber belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung, penggunaan buku tema dirasa kurang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran, terkadang siswa juga merasa cepat bosan dan pembelajaran menjadi monoton karena hanya mengandalkan buku tema. Selain itu, guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi hal tersebut dirasa kurang inovatif dan membosankan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik salah satunya yaitu media video animasi. Video animasi menjadi media yang paling efektif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan sebuah pengalaman tersendiri bagi peserta didik. Video animasi menjadi media yang paling efektif dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan sebuah pengalaman tersendiri bagi peserta didik. Hal ini didukung dengan pendapat Purnamasari (2017) video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Penggunaan media animasi menurut Novianty (2020) dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat. Adanya media video animasi guru dapat dengan mudah memberikan media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta dapat membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi. Penelitian dan pengembangan media video animasi ini menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation).

Tahap pertama, melakukan analisis untuk mengumpulkan informasi awal, pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kendala atau kebutuhan yang ada di kelas khususnya kelas IV di SDN Layungsari 1 Kota Bogor. Setelah melakukan observasi pembelajaran di kelas, dan telah melakukan wawancara kepada guru kelas IV, ditemukan kendala bahwa siswa kurang mendapatkan pembelajaran yang menarik, kurangnya media pembelajaran disaat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kurang antusias pada saat guru memaparkan materi tanpa adanya alat bantu pada saat pembelajaran berlangsung. Setelah itu dilakukan tahapan kedua yaitu membuat desain dalam pembuatan media video animasi pembuatan media video animasi dimulai dengan merancang dengan mengumpulkan berbagai referensi sumber serta animasi. Rancangan desain ini memuat pemilihan template video, background video, warna yang menarik, teks yang sesuai, pemilihan audio, pemilihan animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya, proses pengembangan (development), tahap ini melakukan penyusunan media pembelajaran sesuai dengan desain draf yang telah dibuat. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah produk dibuat dengan selesai, kemudian melakukan konsultasi kepada pembimbing mengenai media pembelajaran. Kemudian media pembelajaran diserahkan kepada validator lainnya untuk divalidasi dan masukan serta saran agar hasil media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validator terdiri dari dua dosen Universitas Pakuan dan 1 guru kelas IV Sekolah Dasar. Validator dimintai untuk menilai pada masing-masing aspek yang telah disiapkan, serta memberikan saran pada lembar validasi yang telah disediakan.

Hasil pengembangan video animasi ini telah dilakukan oleh peneliti lain peneliti yang dilakukan oleh Dedi Kuswandi, Susilaningih (2020) dengan judul Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan Media video edukasi dengan inovasi kartun animasi menjadi salah satu alternatif media yang dapat membantu guru sebagai media yang modern dan mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik menggunakan inovasi media video edukasi daripada hanya menggunakan buku teks. Penelitian relevan tersebut dapat dijadikan bahan acuan dalam penelitian. Persamaan penelitian terdapat pada penggunaan video animasi canva, serta perbedaan terletak pada objek yang akan diteliti, metode yang digunakan serta temuan hasil penelitian. Dengan penelitian – penelitian yang telah dilakukan, jelas bahwa video animasi memiliki manfaat serta dapat dikembangkan agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

Sesuai dengan hasil temuan tersebut dalam penelitian ini peneliti menemukan hasil dari uji validitas yang dilakukan oleh Ibu Ega Chintia Sari, S.Pd. materi yang disusun dalam media video animasi berbasis canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran ke -1 sudah masuk pada kriteria sangat layak dengan hasil skor angket uji kelayakan 44 dari skor maksimal dengan persentase sebesar 88%. Hasil validasi dari uji media desain pada media video animasi berbasis canva dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom menilai media video animasi berbasis canva kelas IV sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket dengan perolehan skor 47 skor dari skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 94%. Uji validasi uji bahasa oleh ahli bahasa yang dilakukan oleh Ibu Stella Talitha, M.Pd, menilai bahwa media video animasi berbasis canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran ke-1 kelas IV sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi dengan memperoleh skor 50 dari skor maksimal 50 dengan persentase 100%. Setelah melewati uji validasi pada validator, produk siap di uji cobakan. Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas IV sebanyak 26 siswa di kelas IV – A SDN Layungsari 1 Kota Bogor.

Pada kesempatan ini, peneliti meminta bantuan kepada guru kelas IV untuk membantu dalam membagikan terlebih dahulu kepada siswa kemudian peneliti menjelaskan cara menggunakan media video animasi berbasis canva yang akan dikembangkan. Setelah itu siswa menggunakan media video animasi berbasis canva dan siswa mengisi angket yang berisi sepuluh pertanyaan dengan tujuan agar peneliti mengetahui respon siswa setelah menggunakan media media video animasi berbasis canva yang dikembangkan. Respon siswa menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai persentase

90,15% sehingga dapat dikatakan bahwa media video animasi berbasis canva layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dan media video animasi tersebut tidak perlu adanya revisi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses pengembangan hasil uji coba dan penelitian media video animasi berbasis canva pada kelas IV tema 1 subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran ke-1, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada tema 1 subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 1 di SDN Layungsari 1 Kota Bogor menggunakan model pengembangan ADDIE. Validitas hasil pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva ini yaitu (1) menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 94%, (2) menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 100%, (3) menurut ahli materi berada pada kualifikasi layak yaitu 88%, (4) berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat layak yaitu 90,15%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini dinyatakan valid diterapkan pada tema 1 subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 1 di SDN Layungsari 1 Kota Bogor. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji validitas media, bahasa dan materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Adella Rahayu Pangestu. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Geografi." *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi* 5 (2): 216–25. <https://doi.org/10.29408/geodika.v5i2.3807>
- Analicia, Tenty, and Relsas Yogica. 2021. "Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak." *Jurnal Edutech Undiksha* 9 (2): 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Dewi, Fifit Fitria, and Sri Lestari Handayani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (4): 2530–40.
- Hafiz, Ahmad. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah Di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3: 90–105.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Hapsari, Gita Permata Puspita., & Zulherman. 2021. "Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science." *Pancasakti Science Education Journal* 6 (1): 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.
- Hayati, Tri. 2022. "Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar." *Semnas Knmipa Ii: Steam (Society Technology, Engineering, Art and Mathematics)* 2 (1). <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1715/1118>.
- Irkhamni, Indika, Aini Zulfa Izza, Wilda Tsaniya Salsabila, and Nurina Hidayah. 2021. "Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK." *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, no. ISBN: 978-602-6779-47-2: 127–34.

- Kartiwi, Yesi Maylani, and Yeni Rostikawati. 2022. "Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp." *Semantik* 11 (1): 61. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>.
- Kusaeri. 2019. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas." *Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (2): 61–70.
- Pelangi, Garis. 2020. "PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA" 8 (2): 79–96.
- Permata, Gita, and Puspita Hapsari. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa" 5 (4): 2384–94.
- Purba, R A, A T Mawati, D P Y Ardiana, S M Pramusita, J E Bermuli, R F Purba, K Sinaga, et al. 2021. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=Jf8vEAAAQBAJ>.
- Putra, Lovandri Dwanda, and Filianti. 2022. "Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh." *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan* 7 (1): 125–38. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>.
- Putri, Aufa, Dedi Kuswandi, and Susilaningsih Susilaningsih. 2020. "Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3 (4): 377–87. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Sukarini, Komang, and Ida Bagus Surya Manuaba. 2021. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 9 (1): 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7 (2): 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2 (1): 102–18. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Wiryani, Putri Adinda. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas." *Edufortech* 6 (1).