



## Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis *Canva* Pendidikan

Shintia Putri Kristiari<sup>a,1\*</sup>, Fajar Cahyadi<sup>a,2</sup>, Suyitno<sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas PGRI Semarang, Indonesia

<sup>1</sup>[shintiaputrikristiari@gmail.com](mailto:shintiaputrikristiari@gmail.com), <sup>2</sup>[fajarcahyadi@upgris.ac.id](mailto:fajarcahyadi@upgris.ac.id), <sup>3</sup>[suyitno@upgris.ac.id](mailto:suyitno@upgris.ac.id)

\*Penulis Korespondensi

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Received, Agustus 2023

Accepted, November 2023

Published, Desember 2023

#### Kata Kunci:

Pengembangan, Video Pembelajaran, Perubahan Cuaca.

#### Cara Mengutip:

Kristiari, S. P., et al. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis *Canva* Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 11 Special Issue(1), pp 78-84.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* Pendidikan pada pembelajaran IPA Tematik materi perubahan cuaca di kelas 3 sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada 9 langkah yang dikembangkan oleh model *Dick and Carey*. Adapun subjek di dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 19 orang. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket validasi untuk para ahli (materi, media, bahasa, dan guru), lembar studi pendahuluan untuk siswa, lembar studi akhir untuk siswa, angket respon guru dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Dari hasil akumulasi penilaian yang dilakukan oleh guru kelas, Besarnya persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* Pendidikan pada materi perubahan cuaca termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" atau "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media di dalam proses pembelajaran IPA.

### Abstract

*This study aims to develop interactive learning videos using the Canva Education application in thematic science learning on weather change material in grade 3 elementary schools. The type of research used is research and development by referring to the 9 steps developed by the Dick and Carey model. The subjects in this study were third grade students totaling 19 people. The instruments used were validation questionnaires for experts (material, media, language, and teachers), preliminary study sheets for students, final study sheets for students, teacher response questionnaires and student response questionnaires. The data collection techniques used were interviews, questionnaires, and documentation. From the accumulated results of the assessment conducted by the class teacher, the magnitude of this percentage shows that the interactive video learning media based on Canva Education on weather change material is included in the "Very Good" or "Very Feasible" category to be used as media in the science learning process.*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah media yang bisa membawa pesan dan memberikan stimulasi bagi pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan bagi peserta didik yang belajar sehingga terdorong adanya proses belajar secara sadar, bertujuan dan terkendali (Tiwi & Mellisa, 2023). Setiap pendidik hendaknya dapat memahami dan melakukan kegiatan inovasi dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas proses pembelajaran, terutama dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, siswa bisa belajar apa saja, kapan saja, di mana saja, sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Dalam konteks ini, pendidik bukan lagi satu-satunya sumber belajar, melainkan pembentuk pembelajaran. Pendidik perlu memahami apa yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran atau materi tertentu. Salah satunya adalah media pembelajaran, dan media pembelajaran digunakan sebagai media pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi TIK secara rinci meliputi desain, (TIK) dapat bermanfaat secara optimal dalam pengembangan/produksi, pemanfaatan, meningkatkan kualitas dan produktivitas pengelolaan, dan evaluasi. Sesuai dengan pembelajaran. Hal yang perlu diterapkan konsep dan prinsip teknologi pembelajaran, adalah strategi yang sesuai dengan konsep berikut ini adalah strategi sistematis untuk dan prinsip teknologi pembelajaran (Ali Akbar *et al.*, 2023). Multimedia interaktif dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran yang berperan untuk meningkatkan pemahaman siswa serta berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena media ini dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih sesuatu yang dikehendak (Ardiani, 2022).

Di Indonesia kurikulum pendidikannya selalu berubah dan berkembang sesuai dengan zamannya. Dalam kurikulum 2013 masih ada beberapa kekurangan dan perbedaan dari kurikulum sebelumnya yang menjadi salah satu kekurangannya yaitu belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Kemajuan teknologi yang mengguncangkan dunia pendidikan khususnya di dalam pemanfaatan komputer dan internet sebagai media dan sumber belajar yang harus disikapi dengan cepat oleh seorang pendidik, sehingga kemajuan teknologi saat ini bisa dimanfaatkan dengan baik untuk membantu proses pembelajaran peserta didik di kelas. salah satu contohnya yaitu Pemanfaatan program power point. Jadi, ada lima komponen yang terkait dengan media pembelajaran. Pertama, sebagai fasilitator pesan dan materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat untuk memotivasi belajar. Keempat, sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk belajar dan meningkatkan keterampilan. Salah satu bentuk media pembelajaran adalah video.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 3 SDN Sarirejo 2, dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan buku tematik dan modul. Pada proses pembelajaran di kelas, guru belum menggunakan media berbasis Canva Pendidikan sebagai media pembelajaran. Siswa sulit untuk memahami materi yang sedang dipelajari dan siswa cenderung bosan. Media video pembelajaran sangat cocok diterapkan pada kurikulum 2013 karena memungkinkan siswa untuk aktif mengamati (Suci Lestari & Sujana, 2021).

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Media video animasi merupakan suatu pilihan yang bisa digunakan oleh pendidik ketika mengembangkan alat bantu pembelajaran guna menunjang jalannya belajar mengajar. Media

video animasi merupakan sebuah alat penyaluran informasi atau pesan berupa kumpulan gambar yang bergerak secara dinamis yang bisa dilihat dan didengar. Aplikasi yang digunakan dalam membuat media video animasi ini merupakan aplikasi *Canva* (M *et al.*, 2022). *Canva* adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki beragam *template* yang menarik. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (*audio visual*) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Sebagian contoh media audio-visual antara lain; film, video, program Televisi serta yang lain. Contoh media audio-visual yaitu; film, video, dan program Televisi. Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerakan. Materi yang disajikan dapat bersifat faktual atau fiktif, informatif, edukatif dan instruksional. Keuntungan menggunakan media video dalam pembelajaran yaitu dapat diputar sesuai permintaan atau dalam suasana tenang saat menyampaikan materi, dari objek tidak membutuhkan lampu khusus, dapat diperlambat maupun dipercepat. Media audio-visual ialah salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran serta penglihatan dalam satu aktivitas (M *et al.*, 2022). Beberapa aplikasi yang dapat digunakan yang salah satunya adalah *Canva*. Dalam mengembangkan multimedia interaktif sangat perlu mempertimbangkan mengembangkan materi dengan merujuk pada kesesuaian tema pada media dengan tujuan pembelajaran dan keakuratan materi. Dengan demikian maka multimedia interaktif ini dapat memberikan dampak yang positif bagi proses pembelajaran siswa yang bermuara pada hasil belajar yang optimal (Yasa *et al.*, 2021) .

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian R&D. Menurut Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya *Metode Penelitian dan Pendidikan*, beliau menyebutkan bahwa Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. R&D dalam pendidikan adalah suatu proses ilmiah yang mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut sehingga menjadi produk baru yang memenuhi kebutuhan. Produk baru itu dikembangkan melalui prosedur yang sistematis dan uji coba lapangan sehingga memenuhi kriteria kualitas atau standar tertentu, efektivitas, dan efisiensi. Penelitian ini akan digunakan untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran agar meningkatkan belajar siswa siswi SDN Sarirejo 2.

Penelitian dan Pengembangan ini dibuat sesuai dengan analisis kebutuhan guru di SD N Sarirejo 2 pada kelas 3 melalui *Google Form* yang berisi permasalahan/ kesulitan saat pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau sering disebut angket. Kuesioner atau angket sebagai alat pengumpul data adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden (Naibaho, R & Nurjannah, 2022). Permasalahan tersebut terkait tentang gaya belajar siswa yang mudah bosan dan siswa sulit untuk konsentrasi, dengan adanya media video pembelajaran ini siswa diharap bisa lebih fokus.

Video interaktif sebagai produk yang dihasilkan, dikembangkan dengan model desain pembelajaran Dick & Carey. Adapun langkah-langkah model Dick & Carey adalah: (1) tahap analisis kebutuhan; (2) tahap analisis pembelajaran; (3) tahap analisis pembelajar dan konteks; (4) tahap merumuskan tujuan khusus pembelajaran; (5) tahap mengembangkan instrumen penilaian; (6) tahap pemilihan strategi pembelajaran; (7) tahap memilih dan mengembangkan bahan ajar; (8) tahap penilaian formatif; (9) dan tahap revisi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif ini dilakukan dengan serangkaian kegiatan uji coba yang

meliputi: ujicoba ahli, ujicoba satu-satu dengan peserta didik, ujicoba terbatas, dan ujicoba lapangan. Adapun subjek di dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas, dan peserta didik kelas 3 SDN Sarirejo 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, penyebaran angket, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi: angket studi pendahuluan peserta didik, angket penilaian para ahli, dan angket respon siswa.

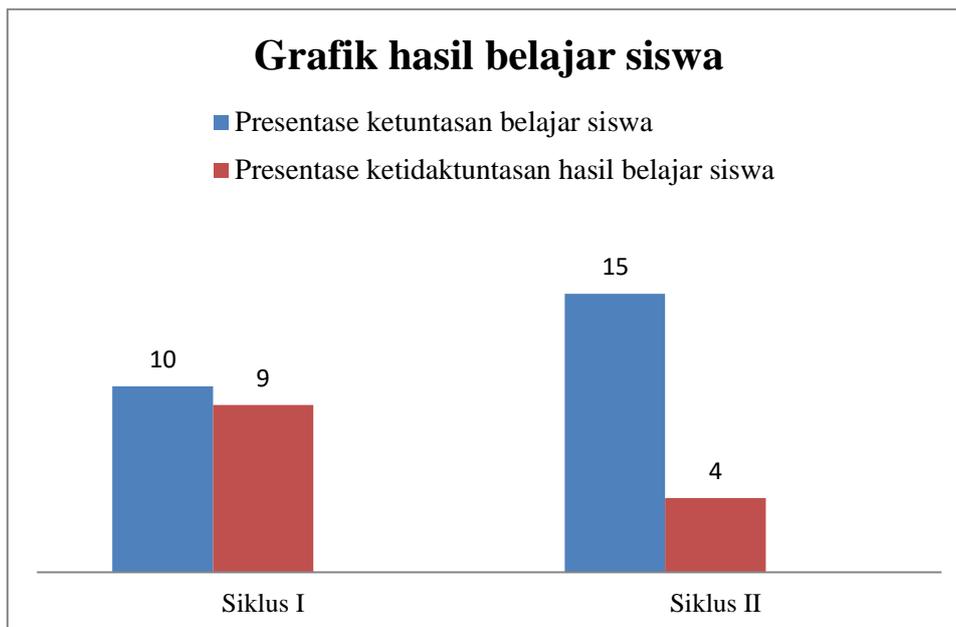
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di SD N Sarirejo 2 pada kelas 3, penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang perubahan cuaca. Terdapat peningkatan dalam respon siswa saat menggunakan media video pembelajaran tersebut.



Gambar 1. Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan, maka dilakukan beberapa ujicoba. Adapun hasil penilaian dari ujicoba yang dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Grafik Hasil Belajar Siswa

Media yang telah dikembangkan kemudian diuji coba pada semua siswa kelas 3. Kegiatan uji coba oleh siswa dilakukan pada hari selasa. Di dalam tahap ini, siswa diberi soal pengayaan sebelum video pembelajaran ditayangkan dan sesudah ditayangkan. Pada grafik hasil belajar siswa, Siklus I dan Siklus II mengalami perubahan peningkatan ketuntasan belajar siswa. Hasil dari presentase membuktikan bahwa media video pembelajaran sangat membantu siswa untuk belajar.

#### **Respon Guru**

Hasil akumulasi Respon yang dilakukan oleh guru kelas, Besarnya persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* Pendidikan pada materi perubahan cuaca termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” atau “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media di dalam proses pembelajaran. Pada tahap penilaian yang dilakukan oleh guru kelas, tidak ada perbaikan lagi terhadap media yang dikembangkan.

#### **Respon Siswa**

Dari hasil akumulasi yang di nilai oleh siswa, Besarnya persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis *Canva* Pendidikan pada materi perubahan cuaca. Media pembelajaran memiliki materi yang mudah di pelajari siswa, media pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam proses belajar.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan: Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Model pengembangan ini terdiri dari sepuluh langkah yang sistematis. Akan tetapi, pada penelitian ini peneliti hanya melaksanakan hingga pada langkah kesembilan. Adapun kesembilan langkah penelitian menurut model Dick and Carey meliputi: (1) mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan tujuan pembelajaran; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) melakukan analisis pembelajar dan konteks; (4) menuliskan tujuan khusus yang lebih spesifik; (5) mengembangkan butir tes acuan kriteria; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan

memilih bahan ajar; (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif; dan (9) melakukan revisi. Adapun kelebihan dari media pembelajaran video interaktif yang dibuat dengan aplikasi *Canva* Pendidikan antara lain: hemat biaya, lebih menarik dan tersedianya tombol navigasi untuk digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan di atas, maka terdapat saran-saran yang dapat diajukan sebagai berikut. 1) Bagi Guru, pada saat menjelaskan materi perubahan cuaca, diharapkan guru menggunakan media-media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi tersebut secara lebih konkret, sehingga dapat membantu peserta didik untuk memahami materi tersebut dengan lebih mudah. Selain itu, keterlibatan peserta didik secara aktif juga penting untuk diperhatikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah berupa video interaktif. Di dalam menggunakan video interaktif ini di dalam pembelajaran, sebaiknya guru senantiasa memberikan pendampingan kepada peserta didik. Selain itu, guru sebaiknya mempersiapkan komponen-komponen pendukung seperti: laptop, proyektor, dan speaker secara matang, sehingga segala bentuk kendala yang mungkin akan dihadapi dapat diminimalisir. 2) Bagi Peneliti Lain, Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan atau penelitian sejenis dengan media pembelajaran video interaktif pada materi perubahan cuaca, sebaiknya memperhatikan tampilan media khususnya dalam penggunaan animasi agar lebih menarik dan menyenangkan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Agustini, K. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. 4 (April 2020), 62–78.
- Ali Akbar, Abdul Wahid, Syamsul Bahri, Ahlun Ansar, & Askar Nur. (2023). Penerapan Sistem Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Nasional. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1), 119–130. <https://doi.org/10.55623/au.v4i1.201>
- Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>.
- M, A. H., Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1758>
- Naibaho, R. A., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 04(2), 160–171.
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Suci Lestari, N. K. A., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117–126. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO Rendahnya motivasi belajar siswa kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200. <file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Temp/318-Article-Text621-1-10-20200124-2.pdf>.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 104–112.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.