



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN
PKN MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN KELAS V SD
NEGERI 065013 MEDAN**

***DEVELOPMENT OF CANVA-BASED ANIMATED VIDEO
LEARNING MEDIA ON PKN SUBJECTS UNITY AND UNITY
MATERIAL CLASS V SD NEGERI 065013 MEDAN***

Kristianita Perangin-Angin¹, Hasni Suciawati²

¹Mahasiswa Prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality Medan

²Dosen Prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality Medan

Jl.Ringroad-Ngumban Surbakti No.18 Medan. Indonesia

kkristianitabrpa@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* pada mata pelajaran PKN materi persatuan dan kesatuan kelas V SD Negeri 065013 Medan. Penelitian pengembangan ini untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *canva*. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development dengan menggunakan model Richey and Klein atau PPE (*Planning, Production dan Evaluation*). Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* adalah lembar validasi dan lembar angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari validator ahli media diperoleh presentase 98,3% dengan kategori sangat valid. Validator ahli materi diperoleh data presentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Adapun uji kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* yang dilakukan oleh guru kelas V diperoleh data presentase sebesar 100% dengan kategori praktis untuk digunakan dan uji kepraktisan respon siswa kelas V SD Negeri 065013 Medan diperoleh data presentase sebesar 87.3% dengan kategori praktis. Dengan demikian media pembelajaran video animasi berbasis *canva* pada mata pelajaran PKN materi persatuan dan kesatuan kelas V SD Negeri 065013 Medan yang dikembangkan dinyatakan sudah valid dan praktis.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Animasi *Canva*, Persatuan dan Kesatuan



Abstract

This development research aims to develop canva-based animated video learning media on Civics subjects, unity and unity material for grade V SD Negeri 065013 Medan. This development research is to determine the level of validity and practicality of Canva-based animated video learning media. This research uses a Research and Development approach using the Richey and Klein model or PPE (Planning, Production and Evaluation). The instruments used to measure the validity and practicality of Canva-based animated video learning media are validation sheets and teacher and student response questionnaire sheets. The results showed that the validation results from media expert validators obtained a percentage of 98.3% with a very valid category. Material expert validators obtained percentage data of 100% with very valid categories. The practicality test of canva-based animated video learning media conducted by class V teachers obtained Percentage data was obtained of 87.3% with practical category. Thus, the Canva-based animated video learning media in Civics subjects, the unity and unity material of class V SD Negeri 065013 Medan that was developed was declared valid and practical.

Keywords: development, animated video Canva, Unity and Unity

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang berkembang dengan inovasi yang bermunculan dan diciptakan agar dapat memberikan manfaat positif untuk kehidupan peradaban manusia, Menurut Utami dalam (Jhonson dkk 2018:102). Berkembangnya teknologi di Indonesia dapat dimanfaatkan pada semua bidang tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Adapun perangkat pembelajaran harus mencakup beberapa hal seperti pembelajaran, rencana, media, metode, serta penilaian yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKn, pada mata pelajaran PKn di tingkat sekolah dasar meliputi moral pancasila, norma-norma dalam masyarakat, persatuan dan kesatuan, hak dan kewajiban warga Negara, keanekaragaman sosial dan budaya, hak asasi manusia serta kekuasaan dan politik. Proses penyampaian materi dalam pembelajaran mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran apalagi masih ada peserta didik yang kurang



memahami materi persatuan dan kesatuan dalam mata pelajaran PKn. Penyampaian materi yang hanya dilakukan dengan menggunakan media sederhana seperti kertas gambar dan bahan ajar seperti buku paket membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar. Hal ini membuat peserta didik masih sulit memahami materi yang disampaikan.

Oleh karena, itu guru harus mampu mengatasi kesulitan-kesulitan peserta didik dalam belajar baik dari luar maupun dari dalam siswanya. Guru yang bertanggung jawab merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas, untuk dapat menjadi guru yang bertanggung jawab harus mampu menentukan jati diri dan mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemampuan dan kaidah-kaidah guru yang profesional dengan pembelajaran. Sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas (20 Tahun 2003 Pasal 40 :2) “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan , kreatif , dinamis dan dialogis.” Salah satunya yaitu media Pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, seiring berkembangnya teknologi saat ini, media pembelajaran semakin hari semakin berkembang, guru dapat melakukan kegiatan proses belajar dengan media berbasis digital.

Salah satu inovasi yang ingin dikembangkan yaitu media pembelajaran video animasi berbasis *canva*. Aplikasi *canva* yang merupakan salah satu desain grafis komputer yang digunakan untuk mendesain video animasi. Dengan proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi *canva* siswa tidak hanya membayangkan, tetapi siswa dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru, *canva* merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat persentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaanya. Setelah selesai mendesain video dapat di download dan dipergunakan secara offline. *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tetapi *canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil,



banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi canva ini diharapkan menjadi hal baru yang dapat diterima guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi Persatuan dan Kesatuan. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang unik dan menarik dapat membuat siswa lebih memahami dan meningkatkan fokus belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran PKn materi Persatuan dan Kesatuan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PKn Materi Persatuan Dan Kesatuan Kelas V SD Negeri 065013 Medan”

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan rmasalah penelitan ini yaitu 1. Bagaimana Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PKN materi Persatuan dan Kesatuan di kelas V SD Negeri 065013 Medan? 2. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan Media pembelajaran Video Animasi berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran PKN materi Persatuan dan Kesatuan di kelas V SD Negeri 065013 Medan?

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model Richey dan Klein. Model Richey and Klein (2009) dalam Sugiyono



(2015:39) menyatakan “*The focus of Design and Development Research can be on fron-end analisis. Planning, Production, and Evaluation (PPE)*”. Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi.

Subyek yang dilibatkan selama pengembangan produk yaitu ahli media dan ahli materi oleh dua ahli dosen FKIP Universitas Quality. Subyek penelitian pengujian produk dari penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* adalah peserta didik yang berjumlah 21 orang di kelas V SD Negeri 065013 Medan, serta wali kelas V SD Negeri 065013 Medan.

Pengumpulan data menggunakan teknik data uji kevalidan dan data uji kepraktisan. Angket yang dibuat ada 4 yaitu instrumen uji kevalidan untuk ahli media, ahli materi, dan instrumen untuk uji kepraktisan yaitu instrumen respon guru serta respon siswa.

Data yang telah terkumpul di analisis dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli berupa saran dan masukan mengenai ketepatan desain media, kesesuaian bahasa dan ketepatan materi pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif didapat dengan menghitung skor penilaian dari setiap indikator yang dinilai oleh ahli media, dan materi yang selanjutnya akan dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan.

Penilaian instrumen angket validasi ahli dan respon pengguna menggunakan *skala likert*. Rumus untuk mengolah data persentase validasi ahli adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

(Sa’adah dan Wahyu 2022:97)

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan kriteria interpretasi kelayakan sebagai berikut.



Tabel 1. Kriteria Penkategorian Validasi

Presentase %	Kriteria Validasi
80% - 100%	Sangat Valid
60% - 80%	Valid
40% - 60%	Cukup Valid
20% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber : Sa'adah dan Wahyu (2022)

Untuk mengetahui skor rata – rata dan persentase jawaban respon guru dan peserta didik, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik

Presentasi %	Kriteria Kepraktisan
80 % -100%	Sangat Praktis
60% - 80 %	Praktis
40% - 60%	Cukup Praktis
20% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Sumber: Sa'adah dan Wahyu 2022:97)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan wawancara ketika observasi ke sekolah dengan Ibu Siti Rahmaa , S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri 065013 Medan. Wawancara bertujuan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh informasi mengenai permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan kali ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* melalui tahapan *PPE*. Tahapan yang pertama yang dilakukan adalah Perancangan. Tahap perancangan ini diawali dengan rancangan kebutuhan yang dilakukan melalui observasi di sekolah. Dimana kegiatan ini merancang kebutuhan yang mencakup



empat hal yaitu Karakteristik Siswa, Materi Pembelajaran, Fasilitas Sekolah, dan Pemilihan media. Tahap kedua peneliti melakukan produksi, Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menghasilkan suatu produk Media Pembelajaran video animasi berbasis *canva*. Tahap ketiga yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti menganalisis hasil uji ahli media dan materi serta respon guru dan peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan. Sebelum produk diterapkan sebagai solusi media dalam pembelajaran di kelas, dilaksakan uji validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan dengan mengkonsultasikan produk kepada ahli yang telah memiliki pengalaman untuk menilai, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan produk yang dikembangkan, untuk selanjutnya kelemahan tersebut dikurangi dengan cara memperbaiki produk sesuai penilaian dan pemikiran ahli. Pelaksanaan validasi pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* oleh ahli diawali dengan validator diminta untuk memberi masukan, komentar dan saran bagi media, sebagai bahan revisi dari media yang sudah dirancang sampai media dikatakan layak dan tidak revisi, selanjutnya validator mengisi lembar instrument. Berikut penilaian yang diberikan oleh ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Tampilan Media	24	23
Audio-Visual	20	20
Manfaat	16	16
Jumlah	60	59

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Aspek Pembelajaran	24	24
Materi	20	20
Manfaat	16	16
Jumlah	60	60



Berdasarkan hasil penilaian ahli media, bahasa, dan materi dapat dihitung persentase dengan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Hasil validasi ahli media oleh Ibu Polintan Rehulina Sembiring S.Pd., M.Pd, menunjukkan persentase sebesar 100%, hasil validasi ahli materi oleh Ibu Dr.Ulfah Sari Rezeki S.Si.,M.Pd, menunjukkan pesentase sebesar 98,3%.

Berdasarkan tabel kelayakan, maka produk berada pada kategori “Sangat Valid” dengan nilai antara 80%-100%, yang memiliki arti produk pengembangan ini layak digunakan untuk peserta didik kelas V. Produk kemudian diuji cobakan pada peserta didik kelas V SD Negeri 065013 Medan guna mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengaplikasian media pembelajaran video animasi berbasis *canva* yang dikembangkan. Berikut data yang dihasilkan.

Tabel 5. Hasil Respon Guru

Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Kelayakan isi&Kebahasaan	20	20
Materi	16	16
Media	24	24
	60	60

Hasil respon guru oleh walikelas V diperoleh persentase sebesar 100%. Hasil respon peserta didik oleh 21 responden mendapat persentase sebesar 87,03%. Berdasarkan analisis respon guru dan peserta didik produk dikatakan berhasil dirancang, hal ini dapat dilihat dari persentase yang menunjukkan nilai antara 80%-100% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Produk pengembangan dikatakan berhasil dilihat dari hasil persentase yang menunjukkan nilai 80%-100% dengan interpretasi “Sangat Valid”. Hal ini sesuai dengan pendapat Inanta et al., (2022: 420) bahwa pembelajaran dengan



video animasi berbasis *canva* akan memberikan suasana yang berbeda dari yang lainnya dan lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan media yang dikembangkan dikatakan berhasil dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena disajikan dengan dengan video animasi dan kuis. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan dengan perolehan presentase 98,3% dari ahli media, dan 100% dari ahli materi. Respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *canva* yang dikembangkan pada tahap uji coba memperoleh presentase sebesar 87,03% dan respon guru sebesar 100% yang mencapai kriteria “Sangat Praktis”. Peran media pembelajaran video animasi berbasis *canva* pada pembelajaran disambut positif oleh guru dan peserta didik, peserta didik antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran video animasi berbasis *canva* dapat dijadikan sebagai sebuah solusi media pembelajaran pada materi persatuan dan kesatuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, Mudinillah, A., & Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3, 90–105.
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). *Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. Economics & Education Journal*, 3(2), 204–217.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic education*, 1(1), 14–24.
- Datar. "All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society 2.1 (2022): 209-217.