

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGUNAKAN APLIKASI CANVA DI KELAS 2A SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KOTA SORONG

Sahiruddin^a, Matahari^b, Dayany Pasha Mony^c

^{abc}Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

^asahiruddin@unimudasorong.ac.id, ^bmatahari@unimudasorong.ac.id, ^cdayanymony02@gmail.com,

ABSTRAK

Metode pembelajaran di kelas SD Negeri 2 Remu Kota Sorong khususnya kelas 2 A masih menggunakan buku cetak namun minim contoh gambar sehingga menyebabkan kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pengalaman tersebut mendorong para akademisi untuk menyempurnakan materi pembelajaran dengan memasukkan media pembelajaran berbasis video yang dibuat dengan software Canva. Paradigma pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini memuat lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Lembar validasi, ahli media, ahli materi, dan survei respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video termasuk alat yang digunakan untuk mengukur minat terhadap media pembelajaran. Temuan penilaian materi pembelajaran penelitian ini berdasarkan validasi ahli materi menghasilkan kriteria “sangat valid” dengan persentase 86%, dan validasi ahli media menghasilkan kriteria “sangat valid” dengan persentase 96%. Pengujian alat pembelajaran pada responden untuk melihat minat belajar memberikan hasil sebesar 94% dengan kriteria “sangat positif”, sedangkan pemantauan minat belajar siswa memberikan hasil sebesar 77% dengan kriteria “sangat positif”.

Kata kunci: *ADDIE, Canva, Media, Pengembangan, Pembelajaran*

ABSTRACT

The learning method in classes at SD Negeri 2 Remu, Sorong City, especially class 2 A, still uses printed books but there are minimal examples of pictures, which causes a lack of enthusiasm for students in participating in learning. This experience encouraged academics to improve learning materials by including video-based learning media created with Canva software. The ADDIE development paradigm used in this research contains lima tahap, yaitu pemeriksaan khusus, perencanaan, kemajuan, pelaksanaan dan penilaian. survei respon siswa, ahli media, ahli materi, dan lembar validasi video-based learning media are among the tools used to measure interest in learning media. The findings of this research's learning material assessment based on material expert validation produced "very valid" criteria with a percentage of 86%, and media expert validation produced "very valid" criteria with a percentage of 96%. Testing learning media on respondents to see interest in learning gave results of 94% with the criteria "very positive", while monitoring students' interest in learning gave results of 77% with the criteria "very positive".

Keywords: *ADDIE, Canva, Development, Learning, Media*

1. PENDAHULUAN

Peningkatan inovasi data saat ini semakin maju dan memberdayakan pengisian ulang pengalaman yang mendidik dan berkembang. Hal ini ditandai dengan meningkatnya kemajuan inovasi baru, informasi logis, penalaran terkomputerisasi, dan meningkatnya penggunaan web di berbagai latar belakang. Sebagaimana diungkapkan oleh Rahmatina dkk., (2019) Masa pergolakan modern 4.0 merupakan masa kemajuan dari kerangka hidup sederhana menuju kerangka hidup terkomputerisasi yang ditandai dengan peningkatan inovasi sebagai penopang kehidupan individu. mempengaruhi dunia pengajaran.

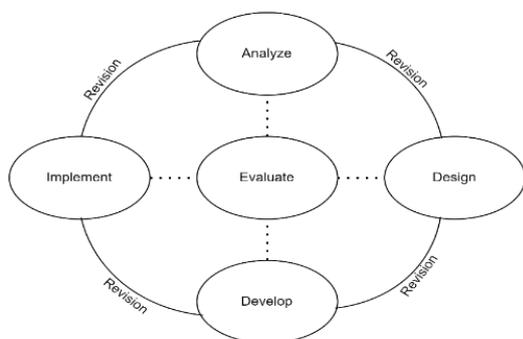
Globalisasi membuat perubahan dalam segala aspek kehidupan mengharapakan manusia untuk mengikuti arus, seperti dalam bidang persekolahan, keuangan, ilmu pengetahuan dan inovasi dan lain-lain. Dampak globalisasi yang membawa perubahan positif pada ilmu pengetahuan dan inovasi tidak dapat disangkal lagi adalah adanya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan inovasi. Kemajuan tersebut menuntut lembaga pendidikan untuk mengikuti perubahan dengan memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran. Menurut Jamun (2018) “pemanfaatan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan sering kita jumpai dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, dalam hal ini hendaknya guru dituntut untuk mampu menggabungkan media digital untuk melangsungkan pembelajaran.” Media merupakan sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyegarkan minat, perhatian, perasaan dan pikiran siswa terhadap berlangsungnya proses pembelajaran.. Menurut Arbin L (2022) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat

merangsang perhatian minat peserta didik untuk belajar.” Dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat, perantara, dan sarana penting yang dapat di pergunakan untuk menyegarkan minat belajar dari peserta didik untuk belajar. Sehingga menurut Tafonao (2018)) menyatakan alat pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan informasi yang berguna untuk membangkitkan minat, keinginan, dan kemauan siswa”. SD Negeri 2 Remu Kota Sorong adalah Sekolah Dasar yang berlokasi di Jalan Jendral Sudirman No.14 Remu Selatan, Kota Sorong, Provinsi Papua Barat Daya. Berdasarkan observasi dan wawancara singkat peneliti yang dilakukan bersama guru kelas 2 A yaitu Ibu Irene Ema Demon, S.Pd., di SD Negeri 2 Remu Kota Sorong pada 20 Mei 2023, mengatakan bahwa proses pembelajaran di kelas tersebut masih menggunakan buku cetak, yang belum di lengkapi dengan model gambar sehingga menyebabkan tidak adanya minat siswa dalam mengikuti ilustrasi. Kurang menariknya bahan ajar siswa ini berdampak pada ketertarikan belajar peserta didik di kelas. Selain lebih berfokus pada pembelajaran yang hanya dijelaskan secara manual (LKS), pendidik belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi berupa video, sedangkan di era teknologi berkembang seperti sekarang ini sudah banyak pengajar yang menggunakan metode pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penggunaan metode yang bervariasi mempengaruhi ketertarikan siswa dalam belajar. Peraturan Nomor 22 Tahun 2016 dibagikan oleh Pendeta Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia secara konsisten mengatur pemanfaatan bahan ajar. Peraturan ini berkaitan dengan proses pendidikan dan menyatakan, “Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi pembelajaran.”

Menurut Pramugari I. Y. (2022) Kita dapat dengan mudah menemukan berbagai fasilitas untuk mendapatkan informasi. Aplikasi Canva merupakan sesuatu kemudahan yang dapat membantu pembuatan bahan ajar yang dapat di akses di manapun. Begitu mudahnya aplikasi Canva diakses membuat kita bisa membuat berbagai inovasi. (Tanjung dan Faiza, 2019) Pembahasan belajar sendiri minimal di desain seindah sehingga peserta didik mampu mamahami pelajaran. Aplikasi Canva memberukan suatu inovasi dan keinginan siswa di proses belajar. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan tersebut, hingga peneliti membuat penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Canva di kelas 2 A Sekolah Dasar Negeri 2 Remu Kota Sorong”. Diharapkan agar bahan ajar video mampu memotivasi serta ketertarikan kepada peserta didik serta berguna untuk pendidik kedepannya.

2. METODE PENELITIAN

pengkajian ini memanfaatkan metodologi penelitian *Research and Development* (R&D). Paradigma ADDIE digunakan sebagai kerangka pengembangan.



Gambar 1. Tahapan model ADDIE (Branch, 2010)

Model ADDIE terdiri dari 5 fase yakni (1) Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ini memiliki lima langkah, yaitu:

1. Tahap Analisis, pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa pembelajaran Bahasa Indonesia melalui observasi dan wawancara lepas bersama pihak sekolah tempat penelitian. Setelah di analisis, peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Tahap Desain/Rancangan, Tahap perancangan dilakukan setelah mendapatkan tahap analisis. Pada tahap ini peneliti mendesain media yang akan dikembangkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk video dengan menggunakan aplikasi Canva.
3. Tahap pengembangan, Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini media yang dikembangkan yaitu berupa software berbasis aplikasi Canva yang dapat digunakan secara online pada hp ataupun laptop. Pertama peneliti instal aplikasi Canva di hp, kemudian mendaftar dengan menggunakan email. Lalu memilih fitur-fitur atau template berbentuk video. Setelah itu mendesain video sesuai materi pembelajaran.
4. Tahap Eksekusi, media pembelajaran yang telah dibuat dan dinyatakan layak untuk diuji oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya dapat dilaksanakan kepada 30 siswa kelas 2 An SD Negeri 2 Remu Kota Sorong, selanjutnya siswa dapat menyelesaikan jajak pendapat penilaian media.
5. Tahap penilaian, pada tahap terakhir model ADDIE, dimana ahli melakukan koreksi terhadap media pembelajaran yang dibuat. Kemudian pada tahap penilaian, peneliti memberikan survei

kepada siswa untuk menilai kemajuan pembuatan media pembelajaran berdasarkan informasi yang diberikan siswa, sehingga peneliti dapat melakukan modifikasi sehingga media pembelajaran yang dibuat agar layak untuk dipergunakan.

Teknik pemeriksaan yang digunakan adalah persepsi, pertemuan, survei dan dokumentasi. Penelitian juga menggunakan angket agar tau hasil timbal balik dari siswa terhadap bahan ajar. Salah satu di pakai adalah jajak pendapat persetujuan untuk spesialis materi, spesialis media, dan pelajar. Agar mengetahui bahan ajar tersebut di butuhkan satu ahli materi, satu ahli media dan 28 siswa. Kemudian angket di sebar dan di isi secara langsung dengan menggunakan skala *likert*. Inilah tabel dari cara menilai media memanfaatkan skala *likert*.

Tabel 1. Skor penilaian dari Validasi Ahli

Pilihan Jawaban	Kelayakan	Skor
Sangat Setuju		4
Setuju		3
Tidak Setuju		2
Sangat Tidak Setuju		1

Dalam menghitung persentase akhir observasi yang dari ahli media, ahli materi, dan murid didik dengan mempergunakan rumus berikut:

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

Ket:

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Validasi
$81\% < \bar{x} \leq 100\%$	Sangat valid
$61\% < \bar{x} \leq 80\%$	valid

$41\% < \bar{x} \leq 60\%$ Cukup valid

$21\% < \bar{x} \leq 40\%$ Tidak valid

Berikut pedoman penilaian ketertarikan pada lembar penilaian media pembelajaran canva menggunakan skala likert. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria, yaitu Sangat sepakat, sepakat, Tidak sepakat dan Sangat Tidak sepakat.

Tabel 3. Skoring Kuisisioner

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Kemudian perhitungan skor rata-rata penilaian ketertarikan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, selanjutnya peneliti menghitung presentasi hasil skor ketertarikan siswa dan hasil observasi ketertarikan belajar siswa mempergunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket:

P = Persentase %

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 4. Kriteria Ketertarikan Siswa

Skor Persentase	Kriteria interpretasi
76% – 100%	Sangat Positif
51% – 75%	Positif
26% – 50%	Cukup Positif
0-25%	Tidak Positif

Berdasarkan analisis ketertarikan diatas, media pembelajaran berbasis video yang dihasilkan dinyatakan menarik apabila skor persentase ketertarikan media pembelajaran adalah $\geq 51\%$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengkajian ini judulnya “Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran bahasa indonesia di SD Negeri 2 Kota Sorong” pengembangan Berikut tahapan media ini yang menggunakan model ADDIE:

1) Analisis kebutuhan

a. Kurikulum

Tahapan terpenting dalam pemeriksaan kebutuhan barang adalah memecah sinkronisasi yang digunakan di SD Negeri 2 Remu Kota Sorong. Inti dari penyelidikan rencana pendidikan adalah agar kemajuan media pembelajaran dapat dipahami. Pemeriksaan dilakukan dengan mengumpulkan data-data terkait materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran menurut KD dan materi nyata yang dimasukkan dalam rencana pendidikan tahun 2013 yang dilaksanakan di sekolah. Dalam ujian kali ini ditampilkan materi Berhati-hati Dimanapun yang dibuat untuk siswa kelas 2 A SD Negeri 2 Remu Kota Sorong.

b. Kegiatan pembelajaran

- 1) Latihan pembelajaran diselesaikan di awal dengan guru memahami, memaparkan di depan kelas, kemudian siswa mencatat sambil menyimak dan mengerjakan tugas sesuai arahan instruktur. Latihan pembelajaran juga disertai dengan tanya jawab instruktur dan siswa serta percakapan dengan siswa.
- 2) Satu kali pertemuan dengan durasi 2x30 menit, setiap minggu sebanyak 3 kali pertemuan.
- 3) Bahan belajar yang dipergunakan pengajar dalam kelas ialah Lembar Kerja Siswa (LKS)

- 4) Pengajar Bahasa Indonesia SD Negeri 2 Remu Kota Sorong mengatakan pentingnya dikembangkannya bahan belajar yang mampu menarik perhatian siswa kelas 2 A. Dalam pengembangan media pembelajaran harus bisa memahami materi yang diperkenalkan, dan memudahkan siswa untuk leluasa memahami materi tersebut.

Mengingat hasil pemeriksaan latihan pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 2 A SD Negeri 2 Remu Kota Sorong menunjukkan materi sudah siap sebagai media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Canva pada materi Berhati-hatilah di semua tempat. . Sehingga materi tayangan ini dipercaya dapat menjadi jawaban agar siswa dapat memahami dan dinamis dalam pembelajaran di kelas.

c. Penggunaan bahan ajar

Seorang Pendidik tidak hanya melibatkan satu materi terbuka sebagai pedoman pembelajaran tertentu. Pendidik terus menggunakan berbagai materi pembelajaran tambahan secara konsisten karena mereka belum menemukan satu materi pembelajaran yang masuk akal untuk digunakan sebagai bahan pembantu yang penting. Oleh karena itu, siswa tidak memiliki buku pedoman dan harus membuat catatan sendiri. agar mempertahankan topik yang disajikan.

2) Pengembangan

Tahap kemajuan adalah fase yang mendasari peningkatan item. Kemudian membuat media atau video, yaitu. Membuat pembukaan, isi materi penjelasan dan penutup video, kemudian musik ditambahkan pada setiap slide dan beberapa animasi yang menarik. Berikut merupakan

hasil pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

A. Pembuka

1) Pada awal video pertama diawali dengan video pembuka seperti pada gambar 2



Gambar 2 tampilan pembuka video. kemudian salam dan ditambahkan animasi pendukung.

2) Materi pembelajaran berhati-hati dimana saja

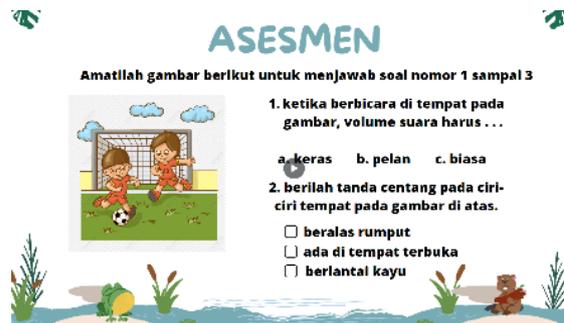


Gambar 3 tampilan judul pembelajaran

Pada gambar 3 merupakan judul materi yang akan dipelajari pada video. Materi yang akan dibahas yaitu Berhati-hati dimana saja.

B. Tes Formatif

Tes formatif berisi soal pilihan ganda dan *essay* pada setiap bagian pembelajaran yang akan dijawab oleh masing-masing peserta didik.



Gambar 4 tampilan soal dari materi berhati-hati dimana saja.

C. Penutup



Gambar 5 tampilan ucapan penutup

Gambar 5 menjelaskan ucapan penutup tentang materi yang telah dipelajari di kelas.

3) Hasil dari bahan pembelajaran

Produk yang telah di uji dilapangan akan dievaluasi yaitu untuk menilai produk alat pembelajaran yang telah dibuat. Dengan menggunakan lembar penilaian yang telah dibuat, media pembelajaran yang telah diperbaiki setelah berkonsultasi dengan dosen pembimbing divalidasi oleh ahli materi dan media. Ibu Irene Ema Demon, S.Pd., bertugas melakukan proses validasi materi. Persetujuan media diisi oleh Bapak Muhamad Ali Kasri, M.Pd. Gunanya untuk melihat apakah media pembelajaran yang telah dibuat layak digunakan oleh klien dan mendapatkan analisis serta ide untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut.

Hasil persetujuannya adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Bapak Muhamad Ali Kasri, M.Pd., melakukan validasi ahli media. Informasi terlampir dari hasil persetujuan pakar media disajikan pada tabel 5

Tabel 5. Hasil Data Validasi Ahli Media

No	Validator	Aspek	Persentase	Kriteria
1	1	Teks, Audio dan visual Media	97%	Sangat valid
		Manfaat	96%	Sangat valid
		Jumlah	96%	Sangat valid

Berdasarkan hasil evaluasi media pembelajaran yang dilakukan ahli materi terhadap materi, didapatkan persentasenya sebesar 96% dengan kriteria “Sangat valid”. berikut kritik dan pendapat di terima yaitu “soalnya dimasukkan dalam video”.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yaitu Ibu Irene Ema Demon, S.Pd.. Berikut ini hasil data validasi ahli materi.

Tabel 6. Hasil Data Validasi Ahli Materi

Validator	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Pembelajaran	84%	Sangat valid
	Materi	92%	Sangat valid
	Manfaat	80%	Sangat valid
	Jumlah	86%	Sangat valid

Penilaian media pembelajaran dilaksanakan oleh ahli media pada materi

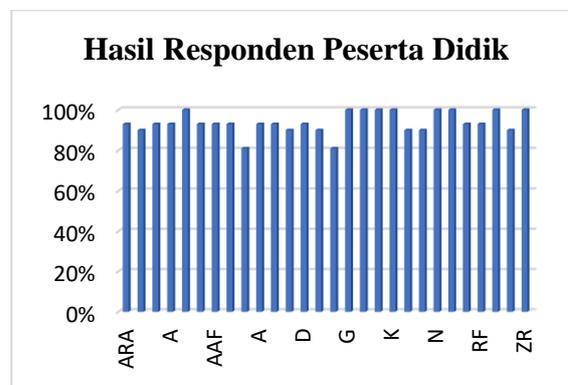
tayangan yang dibuat dengan skor evaluasi umum 52 maksimum 60, menghasilkan presentase sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Valid”.

4) Hasil pengujian dari produk

Hasil dari pengujian bahan ajar pembelajaran yang di buat pada peneliti pada peserta didik kelas 2 A.

a. Pengujian untuk siswa

Untuk uji coba produk media pembelajaran canva berbasis video Hal ini diselesaikan dengan menjawab 8 penjelasan kepada siswa kelas 2 A SD Negeri 2 Remu Kota Sorong. Para ahli mempertimbangkan untuk mengikutsertakan mahasiswa agar dapat menilai media yang telah dibuat karena mahasiswa berpotensi menjadi klien dari media yang telah dibuat. Dengan adanya respon dari 28 siswa selama uji coba, maka dipaparkan temuan penelitian produk media pembelajaran Canva berbasis video dalam gambar 6 berikut.



Gambar 6. Hasil Responden Peserta Didik

Berdasarkan gambar 6. diatas menunjukkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran menggunakan video dengan 8 pernyataan memperoleh jawaban dengan seluruh responden yang berjumlah 28 siswa dengan persentase 94% yang masuk dalam kriteria sangat positif.

5) Hasil observasi ketertarikan belajar siswa

Untuk observasi ketertarikan belajar siswa di kelas dilakukan dengan respon sebanyak 9 pernyataan kepada pengamat. Hasil penelitian pada produk media pembelajaran Canva berbasis video dengan respon dari 28 siswa selama uji coba sebagaimana ditunjukkan dalam tabel 7 dibawah ini.

Tabel 7. Hasil observasi ketertarikan belajar siswa

Aspek	Persentase	Kriteria
Perhatian	75%	Positif
Keterlibatan	75%	Positif
Ketertarikan	75%	Positif
Kesukacitaan	83.30%	Sangat Positif
Rata-rata Persentase Kriteria	77%	Sangat Positif

Berdasarkan tabel 7, diatas menunjukkan hasil observasi ketertarikan belajar siswa di kelas dengan 9 pernyataan diperoleh jawaban dengan seluruh responden berjumlah 28 siswa total skor keseruan 28 dan skor maksimum 36 dengan persentase 77% yang masuk dalam kriteria Sangat Positif.

4. KESIMPULAN

Mengingat hasil eksplorasi kemajuan media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi Canva untuk peserta didik kelas 2 A di SD Negeri 2 Remu Kota Sorong, maka disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan alat pengajaran bahasa Indonesia berbasis video yang dikembangkan oleh peneliti dan sangat valid digunakan setelah divalidasi oleh ahli media dan materi. Dari persetujuan master materi, aturannya “Sangat Sah”

dengan level 86% dan persetujuan master media mendapat model “Sangat Substansial” dengan level 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Canva telah berhasil dikembangkan, khususnya untuk pembelajaran “Hati-Hati Dalam Segala Tempat” di kelas 2 A SD Negeri 2 Remu Kota Sorong.

2. Membuat media pengajaran memakai aplikasi Canva berdasar video setelah dilakukan pengujian, konsekuensi pengujian media pembelajaran dengan responden untuk melihat premiumnya mendapatkan skor dengan taraf 94% dengan standar “Sangat Pasti” dan dampak yang ditimbulkannya memperhatikan keunggulan siswa dalam belajar memperoleh konsekuensi sebesar 77% dengan klasifikasi “Sangat Pasti”. Hal ini beralasan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva berbasis video benar-benar menarik perhatian siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmatina, Kenedi, A. K., Eliyasni, R., & Fransyaigu, R. (2019). Jigsaw using Animation Media for Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1424(1).
- [2] Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- [3] Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- [4] PERMENDIKNAS RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk

satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

- [5] Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2).
- [6] Ali Kasri, M., Sahiruddin & Arbin, L. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Tik Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Video*. *Jurnal Petisi*, 04(02).
- [7] Ramadhani, I. A., Sahiruddin & Pramugari, I. Y. (2022) Pengembangan Website Ikatan Keluarga Sunda Jawa Madura kota Sorong Berbasis CMS Wordpress. *Jurnal PETISI* 04(2).