



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2384 - 2394

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa

Gita Permata Puspita Hapsari¹, Zulherman^{2✉}

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: gitapph@gmail.com¹, zulherman@uhamka.ac.id²

Abstrak

Dimasa pandemi Covid-19 ini, berbagai kebijakan dilakukan untuk memutus rantai penyebaran termasuk pada bidang pendidikan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE. Produk ini divalidasi oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 3 guru dan 29 siswa kelas 4. Pada tahap awal dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Kemudian menguji efektifitas media berupa pretest-posttest dan uji validasi oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria "Valid", untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori "Sangat Valid" dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori "Sedang". Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media video animasi, Canva, gaya dan gerak.

Abstract

During the Covid-19 pandemic, various policies were carried out to break the chain of spread, including in the education sector. The purpose of this study was to determine the effectiveness and feasibility of Canva application-based animated video media on force and motion material. This study uses Research and Development (R&D) research and ADDIE Development model. This product was validated by 1 media expert, 1 material expert, 3 teachers, and 29 grade 4 students. At the initial stage, validation tests were carried out by media experts, material experts, and teachers. Then test the effectiveness of the media in the form of pretest-posttest and validation tests by students. The validation results show that media experts get an average of 65.45% in the "Valid" criteria, for the validation results material experts and teachers get the "Very Valid" criteria with the results of 86% and 85.57% respectively, for students, the average result is 90% included in the "Very Good" criteria. The test results show that the average increase in learning outcomes is 0.56% which is included in the "Medium" category. It can be concluded that this Canva application-based animated video product can increase student motivation and achievement and is suitable for the learning process.

Keywords: animated video media, Canva, force and motion.

Copyright (c) 2021 Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman

✉ Corresponding author :

Email : zulherman@uhamka.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 4 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari. Mengutip Kemdikbud RI, perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia (Putri, 2020). Maka dari itu kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi.

Dimasa pandemi Covid-19 ini, perubahan terjadi dalam berbagai aspek terutama pada aspek pendidikan. Covid-19 merupakan virus yang menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan. Saat ini virus tersebut sudah menyebar cepat hampir ke seluruh penjuru dunia. Berdasarkan data yang diperoleh dari WHO, pada 23 Juli 2021 tercatat sebanyak 192.284.207 kasus COVID-19 yang terkonfirmasi positif termasuk 4.136.518 kematian di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri terkonfirmasi sebanyak 3.082.410 positif Covid-19 dan 80.598 kematian (WHO, 2021). Berbagai kebijakan dilakukan untuk memutus rantai penyebaran virus terutama pada bidang pendidikan.

Pembelajaran Jarak Jauh menjadi solusi untuk meminimalisir penyebaran Covid-19. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Astini, 2020). Pembelajaran ini memanfaatkan platform untuk mendukung proses pembelajaran secara daring. Ruang diskusi yang sering digunakan oleh guru dan siswa yaitu Whatsapp, Google Classrom, Zoom, Google Meet, dan sebagainya.

Dalam suatu pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran (Zulherman et al., 2021). Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran disekolah (Tafonao, 2018).

Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Mengingat saat ini pembelajaran dilakukan secara daring, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK. Selain mampu menggunakan TIK sebagai sumber belajar guru juga dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan TIK (Maryanti & Kurniawan, 2017). Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah pembelajaran yang sulit dipahami. Mata pelajaran IPA banyak memiliki konsep-konsep bersifat abstrak yang dapat menimbulkan miskonsepsi pada siswa. Materi IPA seharusnya lebih dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa dan budaya setempat sehingga siswa merasa pengetahuan yang didapatkannya dapat berguna dalam kehidupan nyata siswa (Dwipayana et al., 2020). Dengan adanya media video dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah (Kurniawan et al., 2018). Jadi jika materi IPA tersebut dikemas menjadi sebuah video animasi maka dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar. Materi gaya dan gerak pada tematik kelas IV merupakan materi yang kami pilih untuk mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan dengan 10 guru kelas IV dan 163 siswa kelas IV sekolah dasar yang berada di Jakarta dan Wonogiri, didapatkan fakta bahwa metode yang paling banyak sering digunakan dalam pembelajaran IPA secara daring yaitu penugasan, media berbasis teknologi yang didapatkan guru paling banyak diperoleh dari internet, kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA, serta hasil dari analisis kebutuhan 90% guru menyatakan bahwa media video animasi berbasis Canva itu menarik, 90% guru menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Hasil analisis pada siswa menunjukkan tidak jauh dari hasil analisis pada guru yaitu 91,4 % siswa menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva itu menarik dan 83,4% siswa menyatakan perlu menggunakan media video aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Hal ini perlu dilakukan karena bisa menambah kemenarikan penyajian materi pelajaran, serta menambah motivasi siswa untuk belajar, apalagi pembelajaran dilakukan secara daring (Rahmatullah et al., 2020).

Jadi, Guru dan siswa menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva sangat menarik dan perlu menggunakan media pembelajaran media berbasis aplikasi Canva untuk menjelaskan materi IPA. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, mengindikasikan bahwa upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan kurang maksimal, terutama pada penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media belum cukup maksimal dalam mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan media yang beredar di internet kurang mengaitkan materi ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa merasa pembelajaran yang diperoleh tidak bermanfaat bagi kehidupannya (Dwipayana et al., 2020). Pembelajaran IPA memiliki konsep yang terkait dengan kehidupan sehari-hari dan memiliki konsep abstrak. Kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran akan mengubah materi yang abstrak menjadi sesuatu yang konkrit. Siswa lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan membawa siswa ke dunia nyata dan konkrit sesuai dengan perkembangan kematangan siswa usia sekolah dasar (Ananda, 2017). Hal-hal tersebutlah yang diduga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA dan tertarik dengan media video animasi berbasis aplikasi canva dalam menyampaikan materi IPA. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya media video animasi berbasis Aplikasi Canva.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi 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 alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi “Gaya dan Gerak”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, bahwa kami tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi berbasis Aplikasi Canva pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media video animasi untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan produk. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu (1) Bagaimana pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa? (2) Bagaimana hasil pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA?

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analysis (2) Design (3)

Development (4) Implementation and (5) Evaluation (Dadi et al., 2019). Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 pada bulan Juli sampai dengan bulan Agustus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Tubokarto, SDN 2 Trukan, dan SDN 3 Watangrejo, dengan total siswa sebanyak 29 orang.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode survei. Metode survei ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner/angket, tes, dan dokumentasi. Metode angket digunakan untuk mengetahui suatu produk dengan menguji validasi produk yang kami kembangkan. Untuk menjaga kualitas instrumen, maka perlu diperoleh opini dari ahli atau dengan kata lain perlu validasi (Hikmah & Purnamasari, 2017). Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli media, pengguna (Guru), dan respon siswa. Untuk mengevaluasi media pembelajaran diperlukan 1 ahli media, 1 ahli materi, 3 guru kelas, dan 29 siswa dari 3 sekolah. Data validasi ini kumpulkan melalui penyebaran angket berupa google form yang diisi melalui link secara online dengan skala likert. Berikut skala penilaian validasi produk menggunakan skala likert.

Tabel 1
Skala Penilaian Validasi Produk

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

(Oktaviara & Pahlevi, 2019)

Metode tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar pretest-postest berupa tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektifitas produk hasil belajar siswa (Ponza et al., 2018). Tes hasil belajar dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah dilakukan uji coba produk pengembangan. Tes ini berguna untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan yaitu soal pretest-postest dengan menggunakan google form. Data hasil pretest-postest dianalisis menggunakan uji N-Gain score untuk mengetahui meningkatnya prestasi belajar siswa.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Analisis data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru:

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

Keterangan :

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Tabel 2
Persentase Kriteria Validitas

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak valid

(Jannah & Julianto, 2018)

Analisis Data Hasil Respon Siswa

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

Keterangan :

P = Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Tabel 3
Persentasi Hasil Respon Siswa

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

(Jannah & Julianto, 2018)

Analisis Data Hasil Tes Siswa

Analisis data hasil belajar dilakukan dengan membandingkan hasil nilai dari pretest dan posttest. Adapun rumus N-Gain yang digunakan :

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - SkorPretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Tabel 4
Persentasi Hasil Respon Siswa

Presentase	Kriteria
-1,00 < g < 0,00	Menurun
g = 0,00	Stabil
0,00 < g < 0,03	Rendah
0,03 < g < 0,70	Sedang
0,07 < g < 1,00	Tinggi

(Maulana Arifin et al., 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi belajar Siswa” telah dilaksanakan dengan tahapan model Pengembangan ADDIE pada penelitian Research and Development (R&D). Media video animasi berbasis aplikasi Canva merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini.

Hasil Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Hasil Kevalidan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Kami melaksanakan validasi uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi. Validasi media merupakan proses untuk menilai rancangan produk oleh para ahli yang berpengalaman (Dewanti et al., 2018). Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dan mengetahui kelemahan dari media tersebut. Validasi dilakukan dengan pemberian penilaian produk berdasarkan acuan/aspek/indikator yang terdapat pada

instrumen validasi oleh validator ahli (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Berikut pemaparan analisis data dan tanggapan dari para ahli terhadap media tersebut.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media adalah Bapak Ardian Arifin, S. Kom, M.Pd. Berikut ini hasil uji validasi ahli media dan ahli materi pada media video animasi berbasis aplikasi Canva.

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-Rata Presentase	Kriteria
Visual	Kesesuaian tampilan dengan background.	1	53,33%	Kurang Valid
	Kombinasi warna yang menarik.	2		
	Kesesuaian setting gambar dan animasi	6		
	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas	7		
	Animasi tulisan yang ditampilkan jelas dan menarik	8		
	Ilustrasi mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	9		
Audio	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	3	86,67%	Sangat Valid
	Suara yang disajikan jelas	4		
	Antara suara dengan animasi sesuai	5		
Kualitas	Kualitas video bagus	10	60%	Kurang Valid
Isi	Isi video runtut sesuai materi	11	80%	Valid
Rata-Rata			65,45%	Valid

Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi secara keseluruhan diatas menunjukkan kriteria “Valid” dengan rata-rata 65,45%. Adapun komentar dan saran dari ahli media yaitu perbaiki isi materi dan animasinya. Perbaikan atau revisi dilakukan setelah didaptkannya saran yang diberikan oleh validator materi dan validator media mengenai beberapa komponen (Silmi & Rachmadyanti, 2018).

b. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi adalah Bapak Erwinsyah Satria, M.Si., M.Pd. Berikut ini hasil uji ahli materi pada media video animasi berbasis aplikasi Canva.

Tabel 6
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-Rata Presentase	Kriteria
Kelayakan Isi	Kesesuaian isi dengan KD dan Indikator	6	93,33%	Sangat Valid
	Penyajian materi yang sistematis	2		
	Ilustrasi yang mendukung kejelasan materi.	5		
	Penampilan video menarik	4		
Kelayakan Penyajian	Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi	1	85%	Sangat Valid
	Kesesuaian kombinasi warna, tulisan, dan gambar	3		

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-Rata Presentase	Kriteria
Kelayakan Bahasa	Kejelasan ilustrasi gambar	7	80%	Valid
	Struktur kalimat yang digunakan jelas	9		
	Bahasa yang digunakan komunikatif	10		
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	8		
Rata-Rata			86%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rata-rata presentase validasi ahli materi yaitu 86%, menunjukkan bahwa materi dalam media video animasi berbasis aplikasi Canva tersebut termasuk ke dalam kriteria “Sangat Valid”. Komentar dan saran dari ahli materi yaitu gunakan animasi yang bergerak untuk jenis gaya listrik dan magnet agar biar lebih jelas dan konkret bagi anak, lalu pada manfaat gaya listrik dan gravitasi harus dibuat demontrasi animasi yang bergerak biar lebih jelas agar dapat dipahami oleh siswa.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba media video animasi berbasis aplikasi Canva ini dilakukan kepada guru sebagai pengguna dan siswa kelas IV.

a. Uji Coba Pengguna (Guru)

Uji coba dilakukan oleh 3 guru kelas IV dari 3 sekolah dasar. Adapun nama-nama guru kelas tersebut yaitu Ibu Ika Puji Hastuti S.Pd, Ibu Riyanti S.E.,S.Pd, dan Bapak Dwi Samsidi, S.Pd. Berikut ini hasil angket respon siswa terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva. Berikut ini hasil uji coba pengguna (guru) terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva.

Tabel 7
Hasil Uji Coba Pengguna (Guru)

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-Rata Presentase	Kriteria
Visual	Animasi (gambar-gambar yang bergerak menarik).	12	83,33%	Sangat Valid
	Komposisi warna tepat.	13		
Audio	Menggunakan efek suara.	8	86,67%	Sangat Valid
	Ada muatan musik dalam media.	14		
Isi	Relevan dengan tujuan kurikulum dan sasaran belajar.	1	90,83%	Sangat Valid
	Materi yang disajikan sesuai silabus mata pelajaran IPA kelas IV.	2		
	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai.	3		
	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA Kelas IV.	4		
	Alur Pembelajaran jelas.	5		
	Kejelasan materi.	6		
	Video animasi yang disajikan memperjelas materi.	10		
	Ada video yang mengandung pembelajaran IPA dalam dunia nyata.	11		
Bahasa dan Tulisan	Keterbacaan tulisan	7	86,67%	Sangat Valid
	Artikulasi bahasa jelas dan dapat dipahami	9		

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-Rata Presentase	Kriteria
	Rata-Rata		85,57%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap media pembelajaran ini, secara keseluruhan menunjukkan kategori “Sangat Valid” dengan nilai rata-rata sebanyak 85,57%. Sehingga dikatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva ini layak untuk digunakan.

b. Uji Coba Siswa

Uji coba ini dilakukan oleh 29 siswa dari 3 sekolah dasar. Setelah kami menyajikan media video animasi berbasis aplikasi Canva ini dan telah selesai melaksanakan pretest-posttest, siswa diminta mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Berikut hasil angket respon siswa terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva.

Tabel 8
Hasil Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	No. Butir	Rata-Rata Presentase	Kriteria
Software	Kemenarikan media.	1 dan 4	89,48%	Sangat Baik
	Kemudahan pengguna.	2 dan 3		
Materi	Bahasa dan maksud materi.	7	90,34%	Sangat Baik
Komunikasi	Tampilan dan teks.	8	91,03%	Sangat Baik
Visual	Animasi dan video	5 dan 6	90,69%	Sangat Baik
	Rata-Rata		90,09%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon siswa diatas menunjukkan sebanyak 90%, sehingga media pembelajaran tersebut diperoleh kategori “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva ini layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Artinya desain media pembelajaran tersebut disukai oleh siswa baik dari aspek kelengkapan konten maupun tampilannya, sehingga dapat digunakan di sekolah tempat uji coba (Rahmatullah et al., 2020).

Efektivitas Produk Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui efektivitas media video animasi berbasis aplikasi canva. Apabila hasil belajar siswa mengalami peningkatan, maka media video animasi berbasis aplikasi canva ini dikatakan efektif. Setelah media divalidasi dan direvisi kemudian dilakukan uji coba pada guru, lalu dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa untuk mengetahui efektifitas produk.

Uji coba ini dilakukan dengan memberikan pretest-posttest berupa soal pilihan ganda berjumlah 15 soal. Dalam uji coba ini terdapat 2 video yang berbeda yaitu yang pertama video penjelasan materi oleh kami secara verbal untuk pretest dan yang kedua media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk posttest. Pretest-posttest dilakukan setelah disajikan video. Sebelum pelaksanaan uji coba pretest-posttest, video terlebih dahulu diunggah ke kanal Youtube kami. Video ini dibagikan kepada siswa melalui Whatsapp dengan mengirimkan link yang menghubungkan ke youtube. Adapun hasil belajar uji coba pretest-posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9
Hasil Belajar Siswa Uji Coba Pretest-Posttest

No	Nama	Sekolah	Nilai		Nilai N-Gain	Kriteria
			Pretest	Posttest		
1	WIM	SDN 2 Trukan	95	100	1	Tinggi
2	SC	SDN 2 Trukan	85	95	0,67	Sedang

No	Nama	Sekolah	Nilai		Nilai N-Gain	Kriteria
			Pretest	Posttest		
3	DS	SDN 2 Trukan	90	95	0,5	Sedang
4	KWK	SDN 2 Trukan	100	100	-	-
5	NVP	SDN 2Trukan	90	100	1	Tinggi
6	BAH	SDN 2 Trukan	95	95	0	Srabil
7	HAH	SDN 2 Trukan	95	95	0	Stabil
8	REC	SDN 2 Trukan	95	95	0	Stabil
9	AS	SDN 2 Trukan	80	90	0,5	Sedang
10	OA	SDN 2 Trukan	85	90	0,33	Sedang
11	DP	SDN 3 Watangrejo	100	100	-	-
12	ADA	SDN 3 Watangrejo	75	90	0,6	Sedang
13	KED	SDN 3 Watangrejo	85	95	0,67	Sedang
14	SK	SDN 3 Watangrejo	90	95	0,5	Sedang
15	FP	SDN 3 Watangrejo	85	90	0,33	Sedang
16	VRK	SDN 3 Watangrejo	100	100	-	-
17	L	SDN 3 Watangrejo	80	90	0,5	Sedang
18	VSA	SDN 3 Watangrejo	95	100	1	Tinggi
19	MDN	SDN 3 Tubokarto	100	100	-	-
20	NI	SDN 3 Tubokarto	100	100	-	-
21	BBE	SDN 3 Tubokarto	80	100	1	Tinggi
22	IRA	SDN 3 Tubokarto	85	90	0,33	Sedang
23	EPM	SDN 3 Tubokarto	100	100	-	-
24	AAP	SDN 3 Tubokarto	95	100	1	Tinggi
25	D	SDN 3 Tubokarto	85	95	0,67	Sedang
26	GNN	SDN 3 Tubokarto	90	100	1	Tinggi
27	AZA	SDN 3 Tubokarto	85	95	0,67	Sedang
28	KPD	SDN 3 Tubokarto	95	95	0	Stabil
29	E	SDN 3 Tubokarto	60	80	0,5	Sedang
Rata-Rata					0,56	Sedang

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar pada soal pretest sebanyak 28 siswa memperoleh nilai diatas KKM, dimana hanya 1 orang nilainya dibawah KKM. Sedangkan hasil posttest, tidak ada yang mendapat nilai dibawah KKM. Walaupun hasil belajar ini termasuk hasil yang bagus karena hampir semua siswa mendapat nilai diatas KKM, bahkan ada beberapa yang mendapatkan nilai sempurna pada hasil pretes-postest, namun hasil belajar siswa banyak yang mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari nilai N-Gain dari hasil pretest-posttest yang telah dilakukan. Berdasarkan nilai N-Gain tersebut diperoleh data sebanyak 6 siswa mengalami peningkatan dengan kategori “Tinggi” dan sebanyak 11 siswa mengalami peningkatan kategori “Sedang”. Sedangkan hasil belajar yang masuk kedalam kategori stabil sebanyak 3 siswa dan 6 siswa yang mendapatkan nilai sempurna pada pretest-posttest. Secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yaitu 0,56%, yang termasuk dalam kategori “Sedang”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan (Ponza et al., 2018) yang menyatakan bahwa video animasi pembelajaran ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Tematik siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pembelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau mencapai sasaran yang diinginkan (Ananda, 2017). Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahmatullah et al., 2020) yang menyatakan bahwa media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif.

Pendapat (Adiputra & Mujiyati, 2017) mengemukakan bahwa motivasi mendorong siswa untuk dapat melakukan sebuah perilaku, termasuk juga dalam belajar. Siswa bergerak untuk memperoleh hasil belajar yang baik jika memiliki motif yang kuat, sehingga motivasi memiliki peran yang penting untuk membuat siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Agar motivasi belajar dapat tumbuh dalam diri siswa, maka diperlukan stimulan salah satunya adalah guru yang kreatif. Kreativitas guru dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam dua hal yaitu dalam manajemen pembelajaran di kelas dan dalam penggunaan media pembelajaran (Oktiani, 2017).

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada saat proses uji coba karena dilaksanakan secara daring melalui Whatsapp sehingga materi yang disampaikan secara konvensional dan media pembelajaran yang digunakan kurang maksimal. Penelitian ini merupakan penelitian terbaru karena dapat digunakan secara luring maupun daring. Hal ini sejalan dengan perkembangan IPTEK yang semakin maju. Hasil perkembangan IPTEK sangat mendukung di dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. (Jannah & Julianto, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kami selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: Kajian Meta-Analisis. *Konselor*, 6(4), 150–157. <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Dadi, I. K., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2019). Analisis Kebutuhan Untuk Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Mind Mapping. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2(2), 70–79.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>

- 2394 *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa – Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi PICPAC. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33.
- Maulana Arifin, A., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jrpmhttps://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar Rhesta Ayu Oktaviara Triesninda Pahlevi. *Jurnal Pendidikan Perkantoran*, 07(03), 60–65.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Putri, A. S. (2020). *Pengaruh Perkembangan Ilmu dan Teknologi Terhadap Perubahan Ruang*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/06/24/163000969/pengaruh-perkembangan-ilmu-dan-teknologi-terhadap-perubahan-ruang?page=all>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 486–495.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (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.
- WHO. (2021). *WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard*. World Health Organization. <https://covid19.who.int/>
- Zulherman, Amirullah, G., Purnomo, A., & Aji, G. B. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>