

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATERI KALIMAT AJAKAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS II SDN 15 MATARAM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (SI) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

AYU PUSPITA SARI
NIM. 2020A1H088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2024**

Ayu Puspita Sari. 2024. “ **Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Kalimat Ajakan Untuk Peningkatkan Pemahaman Siswa Kelas II Sekolah Dasar** “. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Bq. Desi Milandari, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas II sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Intrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket respon siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media video animasi rata-rata dari validator dengan presentase 90,14% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli materi dengan presentase 89,58% kategori sangat valid. Hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas SDN 15 Mataram presentase 80,27% (praktis). Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai pretest 232,12%, rata-rata nilai posttest 87,85% dan nilai n-gain 0,73 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media komik digital dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 95,23% pada kategori sangat terlaksana.

Kata kunci : Media pembelajaran, media video animasi, aplikasi canva

Ayu Puspita Sari. 2024. *"The Development of Canva-Based Animated Video Media on Persuasive Sentences Material to Improve the Understanding of Second Grade Elementary School Students."* A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

Advisor I : Haifaturrahmah, M.Pd
Advisor II : Bq. Desi Milandari, M.Pd

ABSTRACT

The purpose of this project is to create legitimate, useful, and efficient Canva-based learning materials to enhance second-grade elementary school pupils' grasp of what they are learning. The model of development used in the research was ADDIE. Student response questionnaires, validation questionnaires, and learning implementation observation sheets were the instruments employed in this study. The findings demonstrated that the creation of animated video content was classified as highly valid, with validators awarding an average score of 90.14%, and material experts providing an average score of 89.58%, both classified as highly valid. In a small trial at SDN 15 Mataram, the student answer questionnaire findings revealed a practical percentage of 80.27%. The operational field trial results showed a pretest score of 232.12%, an average post-test score of 87.85%, and an n-gain score of 0.73, categorized as high. Additionally, the effectiveness of the digital comic media was observed through the learning implementation sheet, which achieved 95.23%, categorized as highly implemented.

Keywords: Learning Media, Animated Video Media, Canva Application

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____

KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah suatu proses interaktif antara guru, siswa dan bahan pembelajaran yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar yang membantu mendorong siswa untuk mengenali kelebihan dirinya dan mengembangkan keterampilan untuk mencapainya. Hal ini bertujuan untuk memperoleh ilmu agama, kewibawaan, akhlak, ilmu pengetahuan, hak kepemimpinan dan kemampuan yang diperlukan untuk pribadi, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberhasilan proses pembelajaran terjadi bila tujuan yang telah ditetapkan selama proses pembelajaran tercapai. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (intrinsik) adalah hal-hal yang berasal dari diri siswa, antara lain motivasi dan keinginan belajar. Faktor eksternal (ekstrinsik) adalah segala sesuatu yang mempengaruhi siswa yang berasal dari luar (lingkungan). Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah alat-alat pendukung proses pembelajaran atau media pembelajaran. Pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan warga negara bersaing dan berkembang di

arena global, sehingga pendidikan menjadi tanggung jawab pemerintah yang signifikan. (Sari et al., 2020).

Media pembelajaran adalah suatu alat atau media yang menunjang proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan tujuan memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga merangsang dari luar diri siswa melalui indra yang dimilikinya, terutama indra pendengaran dan indra penglihatan. Selain itu, guru lebih mudah berkomunikasi dan menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran juga dapat mendorong dan meningkatkan efektivitas belajar mengajar dengan mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang dalam kelas dan sifat yang tidak dapat dipelajari tanpa media, dan hambatan lainnya.

Perlu adanya perbaikan proses pembelajaran, penciptaan situasi baru dan kebutuhan baru (Zulherman et al., 2021). Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bertujuan untuk menyampaikan isi atau informasi pembelajaran agar peserta didik mau berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Usmeldi, 2017). Media pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap motivasi, minat dan hasil belajar siswa (Widyawati dan Prodjosantoso, 2015). Oleh sebab itu, sangat penting untuk memastikan bahwa proses pendidikan pada periode ini dilakukan secara efektif dan efisien melalui pemanfaatan beragam strategi dan metode (Sukron Fujiaturrahman 2019).

Pada Saat ini kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menggunakan program pendidikan (Wijaya et al., 2021). Salah satu media yang bisa digunakan adalah Canva. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan di web. Aplikasi Canva juga menawarkan template atau desain yang ingin Anda buat. Canva tidak hanya menawarkan presentasi, tetapi juga desain poster, infografis, spanduk, dan lainnya (Leryan et al., 2018).

Penggunaan media pembelajaran Canva dapat memudahkan guru membuat atau merancang media pembelajran menjadi lebih mudah, menghemat waktu dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat mempermudah pembelajaran siswa karena dapat menampilkan teks, video, animasi, suara, foto, grafik dan elemen lainnya sesuai gaya yang diinginkan, serta melalui daya tariknya siswa dapat fokus dalam pembelajaran (Tanjung dan Faiza, 2019). Aplikasi Canva ini dimaksudkan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam membuat media visual animasi bertema " Kalimat Ajakan" . Dengan menggunakan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa, maka dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga menghasilkan prestasi siswa yang memuaskan (Gani, 2019).

Video Animasi adalah perpaduan antara media audio dan visual. Media audiovisual mengandalkan pendengaran dan penglihatan. Siswa sekolah dasar mempelajari 50% dari apa yang mereka dengar dan lihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Hal ini memungkinkan siswa memahami suatu pelajaran melalui penglihatan dan pendengaran. Banyaknya konsep-konsep abstrak dalam

mata pelajaran Bahasa Indonesia menyebabkan kesalahpahaman dikalangan siswa. Materi Bahasa Indonesia hendaknya lebih banyak dikaitkan dengan kehidupan siswa sehari-hari dan budaya daerahnya, sehingga siswa mengetahui bahwa ilmu yang diperolehnya akan berguna dalam kehidupan nyata (Dwipayana et al., 2020).

Media video interaktif (animasi) membantu guru dalam menyampaikan konten (materi) agar pembelajaran tidak monoton dan membantu siswa memahami materi dengan mudah (Kurniawan et al., 2018). Sekolah wajib menyediakan media LCD karena sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan memudahkan proses belajar mengajar di kelas (Muhdar 2022). Oleh karena itu, jika materi bahasa indonesia dikemas dalam bentuk video animasi dapat merangsang minat dan semangat siswa untuk belajar. Materi kalimat ajakan tematik kelas II sekolah dasar adalah materi yang peneliti pilih untuk pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran generasi milenial (Gani & Saddam, 2020; Rahman, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas II SDN 15 Mataram yang dilakukan peneliti saat pra penelitian, diketahui data yang ada pada guru tahun sebelumnya kelas II SDN 15 Mataram, nilai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Ajakan banyak siswa yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal, padahal KKM yang ditentukan 70. Pernyataan tersebut didukung dengan informasi yang diperoleh peneliti, yaitu dari 30 siswa kelas II, hanya 17 siswa atau 57,89% yang lulus KKM, 13 siswa,

42,10% tidak mencapai KKM. Hal ini masih jauh dari target KKM sebesar 85%. Rendahnya nilai hasil belajar siswa pada ulangan harian tidak terlepas dari kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menemukan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia disebabkan karena kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, karena banyak siswa yang sibuk dengan dirinya sendiri saat belajar. Selain itu, selama pembelajaran siswa tidak berpartisipasi aktif di dalam kelas sehingga hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, akhirnya siswa menjadi tidak bersemangat dan cepat bosan. Bagi sebagian besar guru yang hanya menggunakan buku teks, buku siswa, dan media berbentuk papan tulis, hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan, siswa tidak mempunyai kesempatan bertanya karena banyaknya penjelasan guru dan media yang digunakan kurang menarik bagi siswa..

Salah satu upaya untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Guru seharusnya dapat memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian di sekolah ini adalah karena peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan dan wawancara kepada guru kelas II SDN 15 Mataram. Dengan adanya beberapa permasalahan yang muncul di SDN 15 Mataram, maka peneliti mencoba memberikan solusi dengan menggunakan media video animasi berbasis Canva.

Peneliti yakin bahwa dengan adanya media video animasi berbasis Canva ini dapat dengan mudah digunakan untuk belajar bahasa Indonesia pada materi kalimat ajakan. Karena pada media video ini terdapat animasi yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Dengan menggunakan video berbasis Canva, siswa akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan, karena siswa tidak lagi sekedar mendengarkan apa yang disampaikan guru, tetapi mereka mendapatkan pemahaman yang baik tentang materi dan terdapat adanya kejutan, karena hal tersebut sering menjadi penghambat hasil belajar siswa.

Maka agar pembelajaran menjadi jelas, mudah di pahami, tidak membosankan dan membekas dalam ingatan siswa, maka peneliti menyarankan menggunakan media video animasi Canva yang dapat memudahkan proses belajar mengajar bagi guru dan siswa agar tercipta suasana belajar yang baik. Sehingga hasil belajar bahasa Indonesia siswa akan meningkatkan.

Media video animasi berbasis aplikasi canva ini juga didasari dengan pertimbangan bahwa media video animasi ini sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar, dan menarik secara visual maupun audio atau mencakup segala aspek indera, penggunaanya praktis, variatife, memungkinkan terjadinya *feedback* dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi kepada penontonnya, selain itu juga dapat menambah ilmu untuk siswa, dan media video animasi berbasis aplikasi canva ini sangat bermanfaat untuk guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan media video animasi berbasis Canva

pada materi kalimat ajakan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas II SDN 15 Mataram”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas II SDN 15 Mataram?
2. Bagaimana kepraktisan media video animasi berbasis aplikasi Canva sehingga layak di gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
3. Bagaimana keefektifan media video animasi berbasis aplikasi Canva terhadap pemahaman belajara siswa pada materi kalimat ajakan untuk siswa kelas II SDN 15 Mataram?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas II SDN 15 Mataram.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis aplikasi Canva sehingga layak di gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Untuk mengetahui keefektifan media video animasi berbasis aplikasi Canva terhadap pemahaman belajara siswa pada materi kalimat ajakan untuk siswa kelas II SDN 15 Mataram.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran memuat materi kalimat ajakan untuk kelas II sekolah dasar. Materi yang dikembangkan adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Video animasi ini digunakan guru sebagai media dalam proses pembelajaran.
3. Media ini dikembangkan melalui aplikasi canva
 - a. Video animasi yang ditampilkan berdasarkan materi pembelajaran “kalimat ajakan”.
 - b. Karakter tokoh yang digunakan menggunakan karakter dari aplikasi canva .
 - c. Video animasi terdiri dari ilustrasi gambar dan percakapan pada gambar.
 - d. Media pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas menggunakan proyektor/LCD.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:
 - a. Media video animasi dapat digunakan karena memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.
 - b. Media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran.

- c. Dengan adanya media video animasi ini siswa dapat memahami cara membuat kalimat ajakan dan menerapkannya sesuai dengan penjelasan guru.
 - d. Media video animasi berbasis aplikasi canva ini dapat digunakan untuk menampilkan bahan ajar guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Keterbatasan media berbasis aplikasi canva yaitu sebagai berikut :
- a. Jika tidak memiliki internet atau jaringan terbuka di laptop, tablet, atau perangkat lain yang dapat menjalankan aplikasi Canva, proses desain Canva tidak dapat digunakan.
 - b. Terdapat templat, ikon, gambar, font, dan elemen lainnya tersedia di Canva dengan biaya tertentu. Dalam hal ini, ada yang berbayar dan ada pula yang tidak.

1.6 Batas Operasional

Berikut merupakan batas operasional dalam metode penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan guru ketika menyajikan materi di kelas untuk meningkatkan keterampilan belajar dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar. Rubhan Masykur (Putra, 2018: 15) Menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, media adalah

sarana yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu prantara yang sangat berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan berdasarkan media pembelajaran memegang peranan penting dan menjalankan fungsi substansial dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran juga memudahkan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat mengembangkan media baru yang inovatif, salah satunya adalah dengan menggunakan media video animasi untuk mengoptimalkan pembelajaran secara online (Mariati et al., 2022).

2. Video animasi berbasis canva

Media video animasi adalah media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar bergerak disertai suara seperti film dan video. (Husni 2021: 17) mengatakan bahwa “video animasi merupakan pergerakan suatu gambar dan gambar-gambar lain yang berbeda satu sama lain dalam waktu tertentu, yang memberikan penampakan gerak dan juga suara yang menunjang gerak. misalnya suara percakapan dan suara lainnya. Canva merupakan program yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resuma, dan PPT.

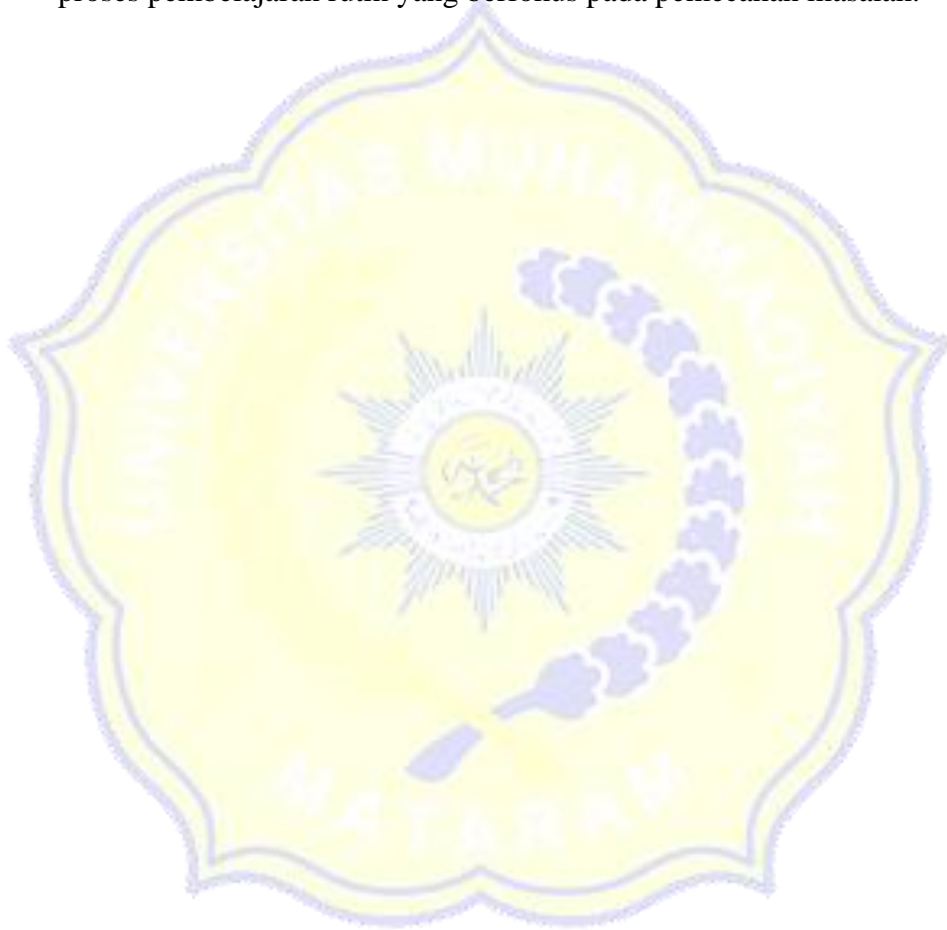
3. Kalimat ajakan

Kalimat ajakan merupakan kalimat yang mengharapkan jawaban berdasarkan perilaku orang yang dituju. Kalimat ajakan ini mempunyai ciri atau di tandai dengan kata-kata yang khas.

4. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan untuk mendefinisikan kata yang sulit dan memasukkannya ke dalam kata-kata Anda sendiri. Bisa juga berupa kemampuan

untuk menafsirkan suatu konsep, atau melihat efek (hasil), untuk memprediksi kemungkinan atau hasil dari sesuatu. Menurut Benjamin S. Bloom (Anas Sudijono, 2009:50), pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah mengetahui dan diingat. Haifaturrahmah dkk. (2018) menemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran rutin yang berfokus pada pemecahan masalah.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan di kelas II SDN 15 Mataram, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga dapat menghasilkan sebuah media video animasi berbasis canva, adapun hasilnya sebagai berikut:

- 1) Hasil kevalidan media video animasi berbasis canva yang dikembangkan diperoleh data dari 3 validator yaitu validasi ahli materi memperoleh nilai dengan skor rata-rata kevalidan sebesar 89,58% dengan kriteria (sangat valid), untuk validasi ahli media memperoleh nilai dengan skor rata-rata kevalidan sebesar 90,14% dengan kriteria (sangat valid).
- 2) Kepraktisan media video animasi berbasis canva yang telah dilakukan siswa kelas II B SDN 15 Mataram sebanyak 10 siswa dengan cara memberikan respon angket menunjukkan pengaruh berdasarkan perolehan respon siswa dengan nilai skor rata-rata sebesar 80,27% dengan kriteria (sangat praktis).
- 3) Keefektifan media video animasi berbasis canva dilihat dari hasil lembar kerja siswa diperoleh dari uji lapangan di kelas II A SDN 15 Mataram sebanyak 28 siswa dengan nilai pretest 232,12 posttest 87,85 dan nilai n-gain 0,73 dengan kriteria sangat tinggi dapat dikatakan sangat efektif. Selain keefektifan media video animasi berbasis canva dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran

yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh yaitu 95,23% dengan kategori sangat terlaksana.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1) Kepada Guru

Selain menyampaikan muatan pendidikan, seorang guru juga harus memiliki kemampuan memahami karakteristik individu dan tantangan yang dihadapi siswanya. Dengan menggabungkan berbagai metode pengajaran dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar dinamis yang menumbuhkan keterlibatan, kreativitas, dan motivasi siswa.

2) Kepada Siswa

Pemanfaatan canva sebagai media video animasi dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

3) Kepada Peneliti

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini bisa menjadi referensi untuk membantu peneliti selanjutnya agar lebih baik lagi dari penelitin ini.