

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA KELAS V
TEMA 1 SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN**

Pendekatan Penelitian *Research and Development*
di Sekolah Dasar Negeri Layungsari 1 Kota Bogor
Tahun Pelajaran 2021/2022

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Nabilla Aprilia Muharom

037118087

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2022

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA KELAS VTEMA 1 SUBTEMA
ORGAN GERAK HEWAN

Pendekatan Penelitian *Research and Development*
di Sekolah Dasar Negeri Layungsari 1 Kota Bogor
Tahun Pelajaran 2021/2022

Oleh

Nabilla Aprilia Muharom

037118087

Menyetujui:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd
NIK. 1.1013020619

Santa, M.Pd
NIK. 1.1011047556

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Eka Suhardi, M.Si
NIK. 1.0694021205

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari..... Tanggal.....

Nama : Nabilla Aprilia Muharom

NPM : 037118087

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd	
2.	Dr. Nedin Badruzzaman, M.Pd	
3	Fitri Siti Sundari, M.Pd	

**Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1. 0410012510**

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada kelas V tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari orang lain telah dituliskan sumbernya dengan jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sadang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku

Bogor, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

Nabilla Aprilia Muharom

ABSTRAK

Nabilla Aprilia Muharom 037118087. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada kelas V tema 1 subtema organ gerak hewan. Skripsi Proglam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, 2022. Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (RnD)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Layungsari 1 Kota Bogor Kelas V C pada bulan Juli semester ganjil. Kelayakan media pembelajaran ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi ahli media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 98% , yang artinya sangat layak digunakan. Ahli media memperoleh persentase 92,8% yang artinya produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Ahli bahasa memperoleh hasil persentase 80% yang artinya prosuk trsebut sangat layak digunakan. Dan berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 32 siswa memperoleh respon yang sangta baik dengan persentase 85,78% artinya produk ini sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dinyatakan layak untuk digunakan di sekolah dasar Layungsari 1 Kota Bogor.

Kata Kunci: Media pembelajaran video animasi ,*aplikasi canva*, Hasil respon dan validasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Kelas V Tema 1 Organ Gerak Hewan". yang dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Layungsari 1 kota Bogor.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Prof. Dr. rer .Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc selaku Rektor Universitas Pakuan
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd, selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Pakuan

4. Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd, Selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan proposal ini.
5. Santa, M.Pd, Selaku Pembimbing pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan proposal ini.
6. Ade Wijaya, M.Psi, selaku dosen pembimbing akademik kelas C yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Kedua orang tua saya Ibu Titin Kartini Liesnawati dan Bapak Ahmad Muldani yang selalu mendoakan dan memberikan yang terbaik untuk saya.
9. Kakak saya, Ardiansyah Ramadhan yang telah mendoakan dan mendukung saya.
10. Teman cerita saya Nagata Samudra Ramadhani yang mendengarkan serta memberi semangat kepada saya.
11. Teman baikku Alfi, Dilla, Nisa, Ina, Oca, Fakhira yang telah memberikan warna selama perkuliahan.
12. Teman dekat saya Fieranty, Erika, dan Chindy yang telah berbagi cerita suka dan duka

13. Wali kelas V dan siswa SDN Layungsari 1 yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.
14. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 khususnya PGSD kelas C.
15. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.
16. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting..*

Semoga Tuhan yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya dan membalas semua amal kebaikan mereka. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Bogor, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	9
A. Deskripsi Teori	9
B. Kerangka Berfikir.....	17
C. Penelitian Relevan	19
BAB III MEDOTOLOGI PENELITIAN.....	22
A. Metode, Prosedur Penelitian dan Tahapan Pengembangan	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi, sampel dan subjek penelitian.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Instrumen Penelitian.....	37

F. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Pengembangan.....	46
B. Pembahasan.....	59
BAB V SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI.....	63
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	64
C. Rekomendasi.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka bagan konseptual	18
Gambar 3.1 Langkah – langkah Model Pengembangan ADDIE	23
Gambar.3.2 desain halaman 1	27
Gambar.3.3 Desain halaman 2	27
Gambar 3.4. Desain halaman 3	27
Gambar 3.5. Desain halaman 4-7	28
Gambar 3.6. Desain halaman 8	28
Gambar 3.7. Desain halaman 12 – 16	29
Gambar 3.8 Desain halaman 17	29
Gambar 3.9 Desain halaman 18 – 23	30
Gambar 3.10 Desain halaman 24	30
Gambar 3.11 Desain halaman 25	31
Gambar 4.1 Desain gambar media aplikasi canva.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama Validator	32
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Media pembelajaran berbasis aplikasi canva	34
Tabel 3.3 kisi-kisi instrumen validasi ahli materi	38
Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen validasi ahli media.....	40
Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa.....	41
Tabel 3.6 Angket respon siswa	42
Tabel 3.7 Tingkat Kelayakan Izin berdasarkan persentase rata-rata	45
Table 4.1 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Media	50
Table 4.2 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Materi	52
Table 4.3 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Bahasa	54
Tabel 4.4 Evaluasi validator yang direvisi untuk validitas	55
Tabel 4.5 Evaluasi aspek kesesuaian oleh validator	55
Tabel 4.6 Tingkat Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata.....	56
Tabel 4.7 Angket Respon Peserta didik.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara analisis kebutuhan.....	70
Lampiran 2. Lembar Wawancara Observasi	71
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa	74
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Lampiran 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik	78
Lampiran 7. Perhitungan Hasil Respon Peserta Didik	80
Lampiran 8. Surat Pra Penelitian	81
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	82
Lampiran 10. Surat Uji Instrumen	83
Lampiran 11. Surat Keterangan Pembimbing	84
Lampiran 12. Surat Balasan dari Sekolah.....	85
Lampiran 13. Bukti Submit Jurnal	86
Lampiran 14. Dokumentasi	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas. Tuntutan sumber daya alam yang berkualitas pada era saat ini yaitu memiliki keterampilan teknologi, literasi, informasi. Sumber daya manusia yang memiliki keterampilan teknologi, literasi, dan informasi dibutuhkan upaya pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik.

Metode pengajaran yang baik, efektif dan modern adalah dengan adanya media pembelajaran sebagai acuan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran menjadi indera bantu pada proses belajar mengajar memungkinkan guru dan peserta didik memperoleh keterampilan baru dan menerapkan apa yang telah dipelajarinya dengan menciptakan sesuatu dengan media pembelajaran tersebut.

Peran kurikulum adalah agar peserta didik dapat berpikir kreatif, terampil, mandiri dan bersaing dengan teknologi, daripada hanya mengandalkan media berupa buku dan guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang digunakan di tingkat pendidikan. Demikian pula saat ini kita telah memasuki era Revolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media segala aktivitas, termasuk pembelajaran. Media

pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas guru. Media pembelajaran memiliki banyak keuntungan ketika guru dapat menggunakannya.

Media pembelajaran juga dapat mengasah kreatifitas seorang banyak sekali manfaat dari media pembelajaran apabila seorang guru mampu memanfaatkannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdampak besar bagi kehidupan kita sehari-hari. Kutipan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia: "Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia karena memfasilitasi berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia." (Putri, 2020). Maka dari itu kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini tidak lepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global memaksa dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan hasil pendidikan di masa depan akan membutuhkan sistem informasi dan teknologi informasi tidak hanya sebagai alat pendukung, tetapi juga sebagai senjata utama untuk membantu mereka berhasil di dunia pendidikan dan memungkinkan mereka untuk bersaing di dunia global. 2017).

Konten video animasi adalah bagian penting untuk membuat presentasi lebih menarik. Membuat konten video animasi membutuhkan

keahlian khusus, terutama dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi alternatif adalah Canva. Aplikasi Canva merupakan aplikasi gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan bahkan saat mendesain media pembelajaran. Canva adalah aplikasi online yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang kolaboratif dan berpusat pada siswa (Boholano, 2017). Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan rasa nyaman dan mudah dipahami siswa terhadap isi materi (Rokhayani et al., 2014). Media pembelajaran harus memperhatikan dampak ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Desain pembelajaran mencakup semua proses untuk mengoptimalkan pembelajaran dan kinerja (Reiser, 2018).

Salah satu aplikasi populer di industri teknologi adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat yang tersedia di aplikasi Canva, termasuk presentasi, resume, poster, brosur, buklet, grafik, infografis, spanduk, bookmark, papan buletin, dan lainnya. Jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan banyak lagi.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa

masa kini. Dengan media pembelajaran yang tepat, guru harus merancang dan menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Selain itu, materi yang digunakan harus sesuai dengan silabus sehingga siswa menerima materi pembelajaran dengan mudah dan akurat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Layung Sari 1, siswa belum mendapatkan media pembelajaran variatif karena beberapa guru hanya mengandalkan media cetak seperti buku dan hanya mengandalkan satu media digital seperti *Power Point* sebagai media di dalam pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan efektivitas pembelajaran menjadi kurang baik karena banyak siswa yang tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Hal yang ini yang menyebabkan sehingga anak merasa bosan dan turunnya ketertarikan anak dalam kegiatan belajar.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini diantaranya adalah yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman (2021) "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa". Mengatakan bahwa Hasil validasi menunjukkan bahwa profesional media mencapai rata-rata 65,45%. Ini termasuk dalam kriteria "Valid" untuk hasil validasi. Ahli Materi dan Guru mendapatkan kategori "Sangat Efektif" dengan hasil masing-masing sebesar 86% dan 85,57%. Uji validasi siswa mencapai hasil 90%. Hal ini termasuk dalam kriteria "sangat baik". hasil tes

menunjukkan rata-rata keseluruhan peningkatan hasil belajar capaian siswa sebesar 0,56%, termasuk dalam kategori Sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dan selanjutnya penelitian dari Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva” (2020) mengatakan bahwa Berdasarkan hasil penilaian ahli, desain media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva diperoleh skor 82,28% dengan kategori sangat layak. Hasil tanggapan siswa secara terbatas diperoleh skor 86.73% dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13% dan siklus kedua yaitu 88%.

Berdasarkan hal tersebut serta hasil penelitian yang relevan, maka penelitian ini di kaji melalui penelitian *Research and Development* (R&D) dengan judul Pengembangan Media pembelajaran Video Animasi berbasis aplikasi Canva Kelas V Tema 1 subtema Organ gerak hewan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan akar permasalahan tersebut, teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode ceramah, tanya jawab dan diskusi yang mendominasi proses pembelajaran.
2. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran online
3. Guru belum menggunakan media menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran
4. Sekolah belum sesuai dengan kriteria baik dalam aspek sarana dan prasarana untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi masalah mengenai pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva kelas V, berdasarkan media yang saat ini guru gunakan masih kurang kreatif dan monoton . Maka peneliti akan mengembangkan media menggunakan aplikasi canva agar pembelajaran lebih kreatif sehingga pembelajaran lebih maksimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Video Animasi menggunakan aplikasi Canva dikelas yang valid ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Video Animasi berbasis aplikasi canva pada Tema 1 subtema 1 (Organ Gerak Hewan) Pembelajaran 1 Kelas V ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari studi pengembangan ini adalah untuk:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video menggunakan aplikasi Canva di Kelas V SDN Layungsari 1 Kota Bogor
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva Dikelas V SDN Layungsari 1 Kota Bogor

F. Manfaat Penelitian

Media Menggunakan Aplikasi Canva dapat bermanfaat bagi beberapa diantaranya:

1. Bagi Guru

Bagi guru dapat menggunakan media audio visual berbasis aplikasi canva ini sebagai media yang dapat diperbaharui lebih dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran tematik kelas V

2. Bagi Peserta Didik

Bagi siswa dapat lebih mudah memaham materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa dapat mneingkat, selain itu siswa dapat lebih fokus karena pembelajaran dikombinasikan dengan video animasi yang menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah membantu dalam meningkatkan prestasi peserta didik dan menambah referensi baru dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori.

1. Aplikasi Canva

a) Pengertian Canva

Aplikasi Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, brosur, leaflet, grafik, infografis, spanduk, bookmark, papan buletin, dll yang disediakan di Aplikasi Canva (Aji, 2020), (Tanjung and Faiza 2019).

Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai macam desain grafis untuk presentasi, grafik, poster, spanduk, undangan, pengeditan foto, sampul Instagram , sampul Facebook, dan banyak lagi. (Muliandi dkk., 2021), (Zariono 2022).

Canva adalah aplikasi yang menawarkan alternatif desain yang mudah (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020), (Rohma and Sholihah 2021).

Aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis online. Canva juga memiliki berbagai macam template dan desain. Ini bukan hanya tentang presentasi. Namun, canva juga menawarkan desain untuk poster, gambar profil, spanduk, dan lainnya. (Leryan et al., 2018), (Hapsari and Zulherman 2021).

Media Canva juga dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dll tergantung pada tampilan dan nuansa yang Anda inginkan. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka. (Tanjung & Faiza, 2019), (Hapsari and Zulherman 2021).

b) Manfaat Canva

Canva Umum Dapat Menggunakan Diperlukan Grafik Pamflet, Poster, Kartu Ucapan, Sertifikat, Presentasi, Infografis, dan Lainnya Gambar dan Membuat Template Menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019), (Isnaini, Sulistiyani, and Putri 2021).

Aplikasi Canva digunakan untuk inovasi media pembelajaran. Canva memperbarui proses pembelajaran. (Rohma & Sholihah (2021)(Kartiwi and Rostikawati 2022).

Aplikasi ini dapat digunakan tidak hanya untuk membuat video pendidikan, tetapi juga untuk membuat modul, presentasi, poster, kartu gambar, dll. Objek yang dipilih dapat didesain dengan animasi jika diinginkan, sehingga lebih menarik untuk disajikan. (Zulherman, 2021).(Rahmawati and Atmojo 2021).

Video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva merupakan upaya untuk membantu guru menyajikan gambar semi konkret dari materi yang luas dan sulit dijangkau secara fisik agar mudah dipahami oleh siswa. (Wenda, 2016), (Rahmawati and Atmojo 2021).

Beberapa keunggulan program desain Canva ini adalah: Dengan berbagai desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, Anda dapat mendesain media pembelajaran Anda di mana saja, kapan saja, tanpa laptop, tetapi dengan ponsel Anda. Dengan media Canva hasil yang kami buat bagus dan bisa di download dalam berbagai format baik PDF maupun JPG (Rahmasari & Yogananti, 2021; Yundayani et al., 2019), (Analia and Yogica 2021).

c) Kelebihan dan kekurangan aplikasi canva

Media canva juga dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dll tergantung pada tampilan dan nuansa yang Anda inginkan. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka. Kekurangan dari aplikasi ini Canva mengandalkan jaringan internet yang baik dan stabil. Jika perangkat atau laptop yang mencapai aplikasi Canva tidak memiliki internet atau kuota, Canva tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain. (Tanjung & Faiza, 2019), (Hapsari and Zulherman 2021).

Konten audiovisual merupakan bagian terpenting dari penyajian materi saat menggunakan media pembelajaran, namun membuat konten audiovisual membutuhkan keahlian khusus dalam merancang media pembelajaran yang menarik. Canva adalah aplikasi yang menawarkan alternatif desain yang mudah. Anda

bahkan tidak perlu menggunakan laptop Anda. Anda dapat menjalankannya dari smartphone Anda. (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020), (Rohma and Sholihah 2021).

Kekurangan aplikasi canva: aplikasi ini tergantung pada jaringan internet yang sangat stabil dan aplikasi Canva memiliki beberapa templat, stiker, ilustrasi, font, dll. Berbayar, terkadang desain pilihan kesamaan desain lainnya orang dan template apakah gambar, warna, dan , dll, adalah Berikan ke lagi hingga pengguna saat memilih tema yang berbeda (Pelangi, 2020), (Zariono 2022).

Kelebihan web ini juga adalah alat bantu proses belajar berlangsung, sehingga pendidik dapat memberikan pengetahuan secara praktis. Dengan menggunakan sarana tersebut pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efektif dan aplikasi mudah diterapkan (Mahardika, Wiranda, dan Pramita 2021), (Hafiz 2021).

Sintesis : Canva dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Canva membantu pengajar dan siswa memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya karena dapat menarik perhatian dan minat belajar dengan menyajikan bahan ajar pengajaran yang menarik.

Kekurangan aplikasi ini Berbasis web, Canva hanya dapat diakses secara online. Untuk itulah Anda membutuhkan kuota internet.

2. Media Pembelajaran Video Animasi

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat fitur beberapa program pembelajaran total hal-hal yang sulit adalah penjelasan lisan. alat dalam proses pembelajaran grafik, fotografi, atau elektronik penangkapan, pemrosesan, dan transformasi informasi atau cenderung diartikan sebagai visual (Pratiwidkk, 2017) (Nadori and Hoyi (2021) Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk memudahkan penguasaan guru (Aprianty & Wiyono, (2021:3), (Dewi and Handayani 2021).

Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknik yang memungkinkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan tepat (2017 :144), Yuanta (2019:92) (Dewi and Handayani 2021).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan suatu pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kehendak siswa, serta mendorong terciptanya suatu proses pembelajaran untuk melengkapi informasi baru bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan benar. (Hamid, et al., 2020), (Nurfadillah et al. 2021).

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Penggunaan bahan ajar juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat mendukung belajar siswa.. (Azhar (2011) dan Fanny (2019), (Rosidah et al. 2021).

b) fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah dapat mengatasi keadaan siswa yang kurang berminat membaca (Asyhari & Silvia, 2016; Umroh dkk., 2019), (Anita et al. 2021).

Fungsi utama media pembelajaran adalah salah satu alat ajar yang dapat mempengaruhi kondisi belajar siswa dan lingkungan belajar siswa telah disiapkan dan diciptakan oleh guru. (Arsyad , 2014), (Inawati and Puspasari 2021).

Fungsi media pembelajaran: Guru sebagai sumber belajar, guru memikul sebagian tanggung jawabnya kepada media, guru dan media sebagai sumber belajar (Mahmudah dalam (Andrew Fernando Pakpahan, 2020), (Nurfadillah et al. 2021).

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada penerima informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Ramli, 2015), (Wahyuni and Ananda 2022).

Menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru menghemat waktu menjelaskan materi, meningkatkan minat

belajar, memfokuskan perhatian siswa, dan menjelaskan konsep dengan lebih jelas (Arsyad, 2014) dalam (Hafid, 2011; Kurniawan et al., 2018).(Tri Wulandari and Adam Mudinillah 2022).

c) Pengertian video animasi

Motion video merupakan gabungan dari media audiovisual yang bergerak. Media audiovisual memerlukan indera pendengaran dan penglihatan. Siswa sekolah dasar biasanya belajar 50% dari apa yang mereka dengar dan lihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). (Hapsari and Zulherman 2021).

Video animasi merupakan media yang paling bagus dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan efek yang berbeda bagi siswa. Hal ini didukung dengan pendapat Garsinia dkk (2020:45) (Dewi and Handayani 2021).

Media video animasi adalah media audiovisual dengan menyatukan animasi bergerak dan diikuti oleh suara berdasarkan karakter animasi (Laily Rahmayanti 2016:431) (Ii 2021).

Video animasi adalah gerakan gambar dengan gambar yang berbeda untuk waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan rasa gerak dan juga suara yang mendukung gerakan gambar, misalnya suara, bar percakapan atau dialog. dan suara lainnya. (Husni 2021:17) (Ii 2021)

Video animasi merupakan media yang menggabungkan suara dan gambar untuk menarik perhatian siswa., mungkin

menghadirkan suatu objek agar lebih dinamis dan nyata (Apriansyah,2020:12).

d) manfaat video animasi

Kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir (2015:295) yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b)pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (Mashuri and Budiyono 2020).

Manfaat media animasi adalah penyajiannya memberikan suasana penyajian yang tidak kaku dan beragam (Munir, 2015, hal. 319) (Andriani 2019).

Video animasi dapat memotivasi siswa untuk belajar karena dalam video terdapat perpaduan penyajian visual berupa teks dan gambar serta penyajian audio sebagai audio pengiring. (Joenaidy (2019) (Selama, Di, and Mataram 2022).

Video pembelajaran animasi juga memiliki efek mendukung pembelajaran aktif dan meningkatkan efisiensi belajar, meningkatkan motivasi dan berpusat pada siswa.. Limbong dan Simarmata (2020) (Selama, Di, and Mataram 2022)

Penggunaan media pembelajaran animasi meningkatkan minat belajar dan merangsang semangat belajar siswa. (Mashuri & Budiyono, 2020). (Rosanaya and Fitrayati 2021).

Sintesis : Video animasi Tampilan visual dan suara dari objek besar yang jauh seperti satwa liar dan fitur permukaan bumi (gunung, sungai, dll.) dalam bentuk animasi, gambar, atau video. Animasi memudahkan siswa untuk memahami dan membayangkan mempelajari konten yang kompleks. Animasi biasanya berbentuk simulasi, eksperimen, atau prosedur. Proses yang sulit dapat dengan mudah dipahami dan dipahami dengan animasi.

B. Kerangka Berfikir

Menurut Awalia dkk. (2019: 50) menemukan bahwa penggunaan media yang kurang optimal dalam pembelajaran dapat menjadi faktor penyebab kurang optimalnya materi pembelajaran yang disediakan oleh sekolah kepada siswa.

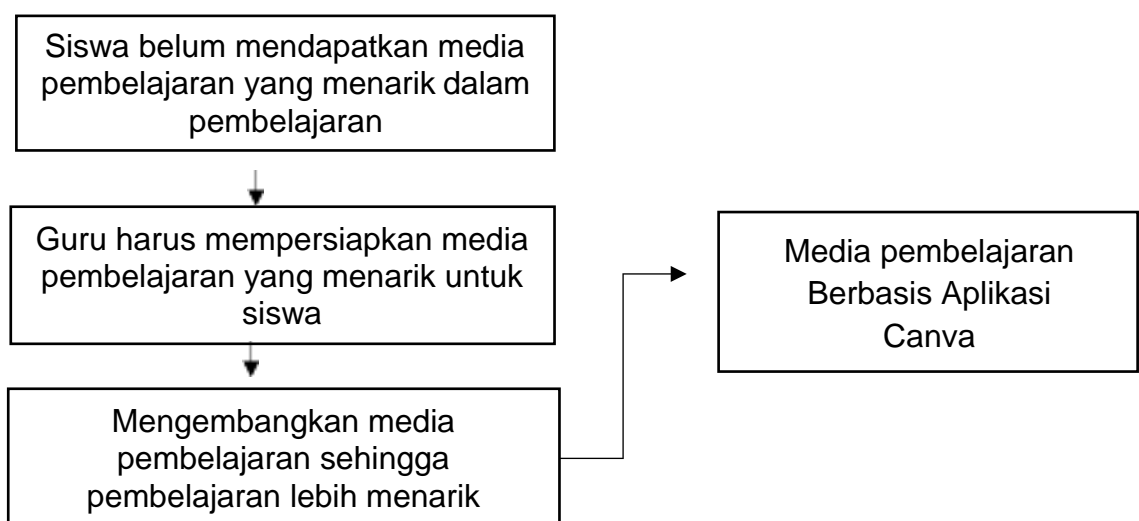
Didalam proses pembelajaran diperlukan sumber belajar yang bervariasi untuk digunakan oleh guru dan siswa, tetapi nyatanya siswa hanya menggunakan media pembelajaran dari buku tema yang telah disediakan sekolah membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Sebab itu guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu kendala pembelajaran di SDN Layung Sari 1 adalah rendahnya tingkat kemahiran belajar dan kurangnya penggunaan fasilitas pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yaitu

proses komunikasi antara guru dan siswa yang perlu didukung agar pesan dapat dengan mudah tersampaikan. Media yang efektif juga akan memudahkan proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efektif

Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan. Pengembangan media menggunakan aplikasi berbasis canva yang sesuai kriteria pemilihan media dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui penggunaan media yang interaktif.

Dengan lebih ditingkatkan media menggunakan aplikasi canva ini secara umumnya mempunyai manfaat bagi peserta didik yaitu untuk meningkatkan minat belajar dan semangat peserta didik. Dan media interaktif ini juga dapat dengan mudah dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien . Berdasarkan hal tersebut kerangka penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 bagan kerangka konseptual

C. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang dilakukan diantaranya:

1. Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman Zulherman, 2021
Percobaan dilakukan oleh tiga orang guru kelas IV dari tiga sekolah dasar. Produk divalidasi oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 3 guru, dan 29 siswa kelas IV. Pada tahap awal, uji validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Selanjutnya dilakukan uji keefektifan media berupa pretest, posttest, dan tes validasi oleh siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa profesional media mencapai rata-rata 65,45%. Ini termasuk dalam kriteria "Valid" untuk hasil validasi. Ahli Materi dan Guru mendapatkan kategori "Sangat Efektif" dengan hasil masing-masing sebesar 86% dan 85,57%. Uji validasi siswa mencapai 90% dari hasil yang termasuk dalam kriteria "sangat baik". Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa pada kategori sedang secara keseluruhan adalah 0,56%.
2. Muhammad Aditya Wisnu Wardana¹ , Adina Anisnaeni Rizqina² , Adzkiyah Nur Salsabilah³ , Desyntia Amanda Putri Handayani⁴ , Safira Meisa Dewi⁵ , Chafit Ulya⁶ 2022 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP . Penelitian ini dilakukan menggunakan tujuan buat menaruh pandangan media pembelajaran pada pengajar yg lebih

interaktif pada murid, yaitu menciptakan suatu produk media pembelajaran berupa Canva menggunakan konsep Microblogging, dan menjadi upaya buat mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.

3. Amril Huda M¹ , Wahdini Anna Filla² Adam Mudinillah³ 2022 yang berjudul Pemanfaatan video pembelajaran menggunakan canva pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media video animasi dari aplikasi Canva di ruang kelas IPS. Hasil analisis , dari 10 pendidik dan 163 peserta, siswa kelas 4 dari 9 sekolah dasar (SD) di menyatakan bahwa 90% guru diperlukan dan menyetujui penggunaan video animasi berbasis aplikasi media canva ini menarik. 90% pendidik setuju menyatakan bahwa mereka menginginkan media video animasi berbasis aplikasi Canva, dan 83,4% siswa menginginkan media animasi. berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPS mereka menyatakan bahwa Anda harus menggunakan video media.

Kajian yang relevan tersebut dapat dijadikan sebagai referensi penelitian. Persamaan penelitian dengan media pembelajaran berbasis aplikasi canva terletak pada mata pelajaran yang dipelajari, metode penelitian yang digunakan, dan hasil belajarnya. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media

pembelajaran memiliki kelebihan dan dapat dirancang untuk hasil yang lebih baik.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Hanafi (2017), penelitian dan pengembangan atau *research and Development* khususnya penelitian yang menghasilkan produk tertentu yang dikembangkan dan melakukan validasi atau efektifannya dalam belajar dan mengajar. R&D adalah untuk penemuan, pengembangan, dan validasi produk.

Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Canva tema 1 subtema 1 sistem gerak hewan subtopik kelas V pengetahuan produk Dalam pengembangan, model pengembangan yang diinginkan.

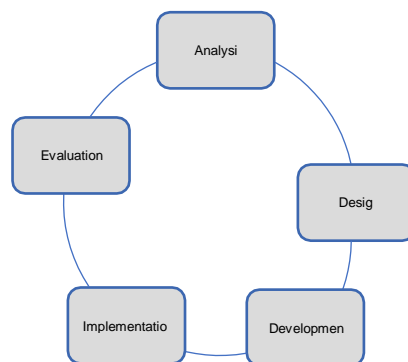
Hal ini dilakukan sesuai dengan tujuan pembangunan dan memandu tahapan dan langkah-langkah pembangunan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE

2. Prosedur Penelitian

a. Model penelitian dan pengembangan (RnD)

Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian *Research and Development* sesuai dengan tujuan pengembangan dan produk yang akan dihasilkan. Berikut ini model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan : Model ADDIE

ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. menurut Adelina (2016), Metode ADDIE dilakukan dalam lima fase utama: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).



Gambar 3.1 Langkah – langkah Model Pengembangan ADDIE

Menurut Cahyadi (2019) Tahapan Model Penelitian Pengembangan ADDIE adalah :

1) *Analysis*

Kegiatan utama dari fase ini adalah analisis masalah pokok yang ada dalam pembelajaran untuk mengetahui perlu atau tidaknya

produk yang akan dikembangkan tersebut, menganalisis karakteristik siswa sesuai dengan pengetahuan, keterampilan dan kemampuannya, dan tujuan pembelajaran menentukan kemampuan atau keterampilan yang dibutuhkan siswa.

2) *Design*

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang konsep dan isi produk. Desain ini ditulis pada setiap produk secara jelas dan detail, desain produk pada tahap ini bersifat konseptual untuk digunakan sebagai dasar proses pengembangan tahap selanjutnya.

3) *Development*

Tahap ini meliputi kegiatan untuk merealisasikan desain produk yang sudah dibuat. Membuat dan memodifikasi desain produk yang disintesis dengan konseptual menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Dan tahap ini juga dibutuhkan alat untuk mengukur kinerja produk.

4) *Implementation*

Tahap ini melakukan uji coba untuk memperoleh umpanbalik terhadap produk yang telah dibuat/dikembangkan sesuai dengan apa yang telah direncanakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah di revisi dilakukan uji coba kepada siswa.

5) *Evaluations*

Langkah evaluation adalah Langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang diterapkan untuk proses nilai tambah pada produk yang sedang dikembangkan, sehingga dilakukan modifikasi berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan produk yang belum terpenuhi. Tujuan akhir dari penilaian adalah untuk mengukur pencapaian tujuan perkembangan seperti menentukan peningkatan kemampuan siswa sebagai hasil partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, manfaat yang dirasakan sekolah oleh peningkatan keterampilan siswa melalui pengembangan produk yang berkelanjutan.

3. Tahapan Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* terdiri atas beberapa tahapan seperti:

1) analisis kebutuhan, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi.

a. Analisis kebutuhan

Analisis Kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Layungsari 1 Kota Bogor melalui observasi dan wawancara. Pada tahap wawancara dan observasi, ditemukan kebutuhan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut khususnya di kelas V SD. Guru masih menggunakan

power point untuk membuat media pembelajaran pada saat daring, sedangkan aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran sudah sangat banyak dan lebih bagus .

Permasalahan yang terjadi di Sekolah Dasar tersebut yang dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian serta produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dirumuskan doluti untuk mengatasi permasalahan sekaligus menentukan tujuan dari penelitian ini. tujuan yang dirumuskan oleh peneliti yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik serta memudahkan siswa dalam penggunaannya seperti Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada Kelas V SD.

b. Desain

Desain tampilan media pembelajaran ini menyerupai slide pada setiap halaman terdapat animasi hewan dan background yang cukup menarik seolah- olah bergerak, berisi materi tema 1 Subtema 1 organ gerak hewan pembelajaran 1 untuk kelas V SD. Materi media pembelajaran ini inidisisipkan gambar yang sesuai dengan isi materi, gambar animasi, teks dengan warna yang bervariasi yang bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk memperhatikan dan siswa menikmati proses belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Adapun desain media pembelajaran tersebut perhalaman:

- a) Halaman 1, berisi mengenai judul materi media pembelajaran

berbasis aplikasi *canva* “tema 1 organ gerak hewan dan manusia, subtema 1 organ gerak hewan, pembelajaran 1 kelas V”



Gambar.3.2 desain halaman 1

- b) Halaman 2 berisi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai



Gambar. 3.3 Desain halaman 2

- c) Halaman 3 berisi tentang materi deduktif dan induktif



Gambar.3.4 Desain halaman 3

- d) Halaman 4 -7 berisikan tentang membaca ide pokok dalam teks organ gerak hewan dan manusia



Gambar.3.5 Desain halaman 4-7

- e) Halaman 8 berisi tentang mencari ide pokok dari bacaan sebelumnya



Gambar.3.6 Desain Halaman 8

- f) Halaman 12-16 berisi tentang menjelaskan fungsi tulang dan otot



Gambar.3.7 Desain halaman 12-16

- g) Halaman 17 berisikan tentang cover organ gerak hewan



Gambar.3.8 Desain halaman 17

- h) Halaman 18-23 berisi tentang penjelasan hewan vertebrata dan hewan arvetabrata



Gambar.3.9 Desain halaman 18-23

- i) Halaman 24 berisi tentang kesimpulan pembelajaran



Gambar.3.10 Desain halaman 24

j) Halaman 25 berisi tentang penutup



Gambar. 3.11 Desain halaman 11

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, terdapat beberapa kegiatan seperti mengumpulkan sumber yang relevan untuk memperkaya materi, mencari gambar ilusi yang sesuai, dan mencari video. Selanjutnya melakukan validasi produk pengembangan dan melakukan revisi produk sesuai dengan masukan dari ketiga ahli validator. Adaun ppenjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

1. Ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan dari segi materi yang akan disampaikan. Ahli materi materi pada media *canva* ini yaitu guru kelas V. Guru kelas V memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan mampu memberikan kompetensi dalam bidak ppendidikan khususnya pada pembelajaran matematika kelas IV
2. Ahli media dilakukan untuk mempelajari desain dan tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran *canva*. Ahli media ini merupakan

salah satu dosen pada bidang media yang mampu memberikan komentar serta saran yang membantu dalam pengembangan media pembelajaran *canva*.

3. Ahli bahasa dilakukan untuk mengoreksi kelengkapan bahasa yang akan digunakan di dalam media yang akan dikembangkan. Ahli bahasa yang dipilih merupakan salahsatu dosen dibidang pendidikan dan sastra indonesia yang mampu memberikan komentar serta saran dalam penggunaan bahasa dalam media pembelajaran *canva*

Berikut nama validator dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* :

Tabel 3.1 nama validator

No	Nama Validator	Tim ahli	Instansi/Lembaga
1	Dr. Lina Novita, M,.Pd	Ahli Media	Dosen PGSD Universitas Pakuan
2	Ruyatul Hilal Mukhtar, M,.Pd	Ahli Bahasa	Dosen PBSI Universitas Pakuan
3	Dyah Ajeng Kartini Hutapea, S.Pd	Ahli Materi	Guru kelas 5 SDN Layungsari 1

d. Implementasi

Melalui proses ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, Anda akan menemukan cara untuk meningkatkan media aplikasi Canva Anda. Produk yang telah selesai dibuat lalu dilakukan uji coba, uji coba tersebut dilakukan kepada siswa kelas V sekolah dasar sekitar 32 orang siswa.

Siswa tersebut memberikan respon terhadap media pembelajaran canva melalui instrumen yang telah dibuat. Instrumen tersebut menjadi salah satu tolak ukur media pembelajaran yang dikembangkan

e. Evaluasi

Evaluasi pada tahap ini dilakukan kepada siswa yang mana diberikan angket untuk melakukan penilaian kepada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, lalu hasil angket tersebut dijadikan sebagai masukan serta perbaikan tetapi jika respon siswa anda dapat memberikan jawaban yang baik, Anda dapat mengatakan bahwa media pembelajaran telah berkembang

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Layungsari 1 Kota Bogor tahun ajaran 2021/2022 yang terletak pada dengan penelitian di kelas IV semester genap . Peneliti memilih tempat penelitian ini karena SD tersebut memiliki kondisi, sarana dan prasarana yang dibutuhkan peneliti Berikut jadwal kegiatan pengembangan media pembelajaran canva terangkum dalam tabel 3.2

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Media pembelajaran berbasis aplikasi canva

No	Kegiatan	Bulan (2021-2022)									
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Juni	Juli	Agust	sep
1.	Pembuatan Proposal	■									
2.	Seminar Proposal		■								
3.	Penyusunan Media pembelajaran canva						■				
4.	Validasi Ahli							■			
5.	Uji Coba								■		
6.	Pengelohan Data									■	
7.	Daftar sidang									■	
8.	Sidang akhir										■

C. Populasi, sampel dan subjek Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2018) Populasi adalah bidang umum yang mencakup subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditugaskan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan . Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Layungsari 1 Kota Bogor.

2. Sampel

Sugiono (2018), sampel adalah sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik populasi itu sendiri. Sampel pada penelitian siswa kelas V SDN Layungsari 1 kota bogor berjumlah 32 orang siswa. Pada penelitian ini teknik sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Sugiono (2018) *sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan adanya pertimbangan tertentu.

Peneliti memilih teknik *Purposive Sampling* dengan menetapkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh siswa pada peneliti ini. kriteria yang dijadikan sebagai sampel yaitu siswa yang belum mendapatkan media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru.

3. Subjek Penelitian

Subyek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua mata pelajaran. Subjek pertama adalah validator, terdiri dari dua orang pengajar yang ahli bahasa dan ahli komunikasi dan satu orang guru kelas yang ahli bahasa. Subjek kedua dari peneltian ini yaitu siswa kelas V SDN Layungsari 1 kota Bogor yang terdiri dari 32 orang siswa sebagai responden untuk mengetahui repon siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *canva*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Dengan melakukan wawancara ini, dilakukan dengan wali kelas V untuk mendapatkan informasi tentang kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan siswa terhadap materi.

2. Angket dan Kuisisioner

Angket yang akan dikirimkan berupa angket validasi dan angket respon siswa. Sedangkan Kuisisioner validasi ini akan dikirimkan kepada narasumber ahli di bidang komunikasi, ahli dokumen, dan ahli bahasa. Kuisisioner ini dirancang untuk mengevaluasi produk yang dimaksudkan untuk meningkatkan media video animasi berbasis Canva. Sedangkan angket siswa akan diberikan sesudah penerapan produk untuk mengetahui daya tarik produk. Kuisisioner ini dibuat bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk untuk diisi oleh ahli media, bahasa dan materi.

3. Observasi

Kegiatan observasi diluakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan melalui pengelatan, serta catatan terhadap suatu keadaan. Teknik ini digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada

kegiatan wawancara digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran dikelas, media pembelajaran, yang ternyata jarang sekali digunakan oleh guru kelas V SDN Layungsari 1 Kota Bogor. Tujuan dilakukannya kegiatan ini agar mengetahui penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran serta mmeberikan solusi yang tepat melalui perencanaan pengembangan media pembelajaran yang sesuai denan persoalan yang ada

4. Dokumentasi

Dengan melakukan dokumentasi untuk sebagai bukti secara nyata bahwa penelitian dilakukan secara langsung

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk menumpulkan data pada media pembelajaran *canva* adalah sebagai berikut:

a. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap siswa pada saat pembelajaran agar lebih efektif

b. Lembar Wawancara

Wawacara ini dilakukan agar dapat mengetahui pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Wawancara ini dilakukan kepada salah satu guru kellas V SDN Layungsari 1 Kota Bogor untuk menggai infromasi yang diperlukan dalam pegembangan media pembelajaran pada saat awal obsevasi

c. Angket Validasi

Angket alidasi ini diunakan untuk mengumpulkan datamengenai produk tersebut seperti kelayakan bahsa oleh ahli kelayakan validasi media oleh ahli media, dan relevansi dokumen, materi oleh ahli materi. Kuesioner validasi dimaksudkan untuk memperoleh skor dan pendapat ahli tentang produk yang sedang dikembangkan. Evaluasi ini berfungsi sebagai acuan untuk mengetahui apakah produk tersebut dapat dibuat dan produk tersebut valid.

Di bawah ini adalah kisi -kisi instrumen validasi ahli materi, media, dan bahasa pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran tema 1 subtema organ gerak hewan pembelajaran 1 pada kelas V SD yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 kisi-kisi intrumen validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan tujuan	1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. 2) Kesesuaian materi dengan indikator	3	1,2,3

2	Penilaian Kelayakan Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Materi yang disajikan berurutan. 2) Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah 3) Kejelasan dalam materi 4) Bahasa yang digunakan mudah dipahami 	4	4,5,6,7
3.	Penilaian kosa kata	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kejelasan petunjuk belajar 2) Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep 3) Ketepatan penggunaan kosakata 	3	8,9,10

Tabel 3.4 kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir	Nomor butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Desain Teks	1) Ketepatan penggunaan jenis huruf 2) Kemudahan dalam membaca 3) Kemudahan dalam penggunaan spasi 4) Ketepatan menetapkan teks dan kemenarikan pengguna	4	1,2,3,4,
2	Desain Gambar	1) Tampilan gambar menarik 2) Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks, gambar, dan lain-lain) 3) Ketepatan menepatkan gambar.	3	5,6,7
3	Desain pemakaian media canva	1) Media pembelajaran canva mudah digunakan	3	8,9,10

		2) Konsistensi dan kemudahan navigasi. 3) Kejelasan dalam penjelasan petunjuk.		
--	--	---	--	--

Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Kelugasan	1) Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit 2) Kalimat yang digunakan sederhana. 3) Kejelasan informasi yang diberikan	3	1,2,3
2	Komunikatif	1) Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran 2) Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	3	4,5,6

		3) Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa		
3	Kesesuaian dengan kaidan bahasa	1) Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca 2) Ketepatan penggunaan ejaan 3) Penggunaan bahasa yang efektif 4) Konsisten dalam penggunaan istilah	4	7,8,9,10

d. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *canva* melalui instrumen yang diberikan kepada siswa. Instrumen ini berupa angket hasil respon siswa untuk mengukur efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan. Di bawah ini adalah angket yang ditanyakan dalam angket respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *canva* sebagai berikut:

Tabel 3.6 Angket respon siswa

No	Aspek	skor				
		5	4	3	2	1
1	Media Pembelajaran <i>canva</i> mudah digunakan					
2	Materi yang terdapat dalam media <i>canva</i> mudah dimengerti					

3	Saya tertarik untuk membaca materi pada media <i>canva</i>					
4	Saya merasa bersemangat dan termotivasi dalam menggunakan media <i>canva</i>					
5	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami					
6	Kalimat dalam media <i>canva</i> mudah dipahami					
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami					
8	Media <i>canva</i> dapat memudahkan kamu dalam belajar					

e. Dokumentasi

Dokumen yang digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran. Data untuk penelitian ini berupa gambar atau foto yang merekam peristiwa selama proses pembelajaran

F. Teknik Analisis Data

Menganalisis data yang diperoleh. Didalam pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data: yang pertama analisis deskriptif kualitatif dan yang kedua analisis deskriptif kuantitatif. Kemudian menganalisis data yang diperoleh. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan ahli yang diperoleh dari Lembar

Kritik dan Saran. Data hasil kuesioner merupakan data kualitatif yang dikuantifikasi menggunakan skala Likert. Pada angket validasi diisi oleh ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi.

Pada angket validasi menggunakan skala Likert, Ada empat kriteria yang diterjemahkan ke dalam angka dari 1 hingga 4, dengan mewakili (1) Buruk, (2) Cukup, (3) Baik, dan (4) Sangat Baik. Hasilnya kemudian dianalisis dengan menghitung persentase skor butir soal Jawaban untuk setiap pertanyaan survei. Data yang diperoleh diolah dengan dihitung menggunakan rumus dari Ridwan (dalam puspita & Ratri, 2019):

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

p : presentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan) (Arikunto 2012).

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.7 Tingkat Kelayakan Izin berdasarkan persentase rata-rata

No.	Tingkat Pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	90-100%	Sangat baik	Sangat Layak/Tidak perlu direvisi
2.	75-89%	Baik	Layak/ Direvisi seperlunya
3.	65-74%	Cukup	Cukup layak/ cukup banyak direvisi
4.	55-64%	Kurang	Kurang layak/ banyak yang harus direvisi
5.	0-54%	Sangat kurang	Tidak layak/ harus revisi total

(Puspasari, 2019).

Berdasarkan kriteria di atas, Media Video Animasi Berbasis Canva bisa dianggap valid jika sudah memenuhi kriteria skor 80 sampai 100 pada semua item yang termasuk dalam Kuesioner Penilaian Profesional Materi dan Praktisi Pembelajaran (Guru). Untuk analisis data, pengaturan pengujian menggunakan rumus berikut digunakan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Dalam pengembangan media video animasi berbasis *canva* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut deskripsi tahapan model ADDIE.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara bersama guru kelas V untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 21 februari 2022 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan pengamatan dengan melakukan observasi kelas serta wawancara langsung untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Layungsari 1 Kota Bogor. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas hal tersebut

dirasa kurang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu guru belum mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran, hal tersebut dirasa kurang bervariasi dan membosankan bagi peserta didik. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik mengembangkan video animasi berbasis *powtoon* sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi.

b. Analisis kurikulum

Dalam penggunaan kurikulum, SDN Layungsari 1 menggunakan kurikulum 2013 secara bertahap sejak tahun 2013 lalu dengan sumber belajar menggunakan buku tematik terpadu. Pada penelitian ini dipilih Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran ke-1 dengan muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahapan ini peneliti merancang desain tampilan media video animasi yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai referensi sumber serta animasi. Pengembangan media video animasi berbasis *canva* ini dibuat dengan tampilan yang menarik. Rancangan desain ini memuat pemilihan template, pemilihan audio, dan pemilihan animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Media video animasi berbasis *canva* ini dipilih karena disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Media video

animasi berbasis *canva* ini dipilih karena menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK yang semakin pesat. Perkembangan IPTEK juga bukan menjadi hal yang biasa untuk saat ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara daring sehingga peserta didik harus menggunakan jaringan internet dalam menunjang proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis *powtoon* ini dirasa menarik dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Media video animasi berbasis *canva* ini dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan *smartphone*, *laptop* maupun *komputer*. Berdasarkan hal tersebut maka diharapkan media pembelajaran ini praktis, efektif dan fleksibel untuk digunakan. Setelah perancangan awal selesai dibuat, selanjutnya alat evaluasi ini dilakukan uji validasi oleh para *expert judgement* yakni ahli materi, media dan Bahasa. Berikut desain media *canva*:





4.1 Gambar desain media pembelajaran aplikasi canva

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan untuk merealisasikan rancangan desain alat evaluasi pembelajaran berbasis *canva* yang telah dibuat dengan desain sebelumnya. Kemudian akan dilakukan uji validasi produk oleh ahli materi, media dan bahasa untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut uraian hasil dari validasi ahli.

1) Deskripsi Validasi Ahli

Validasi yaitu suatu kegiatan mengumpulkan data maupun informasi dari para ahli yang sudah ditentukan seperti kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk menentukan layak atau tidak layak terhadap media yang akan dikembangkan. Tujuan validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan media video animasi berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran tema 1 subtema organ gerak hewan ke-1.

Hasil dari kegiatan tersebut merupakan masukan untuk pengembangan media video animasi yang akan digunakan .

Produk divalidasi oleh 3 validator, 2 orang dosen dari Universitas Pakuan dan 1 orang wali kelas dari SDN Layungsari 1.. Data validasi yang diperoleh dari angket penilaian yang diberikan oleh validator, selain memberikan penilaian adapun kritik dan saran terhadap produk pengembangan. Hal tersebut dalam hasil uji validitas pada produk pengembangan media video animasi ini dapat disajikan sebagai berikut.

a. Ahli Media

Validasi oleh ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media video animasi yang dikembangkan dapat menjadikan produk yang lebih baik. Validator dalam pengembangan ini yaitu Dr. Lina Novita M.Pd, Dosen Pendidikan Guru SD Universitas Pakuan. Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam video animasi berbasis canva. Hasil validasi oleh ahli media ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Table 4.1 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai
1	Ketepatan penggunaan jenis huruf	5
2	Kemudahan dalam membaca	5
3	Kesesuaian isi dengan konsep materi	4
4	Ketepatan menempatkan teks dan kemenarikan penggunaan	4
5	Tampilan gambar menarik	5

6	Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks, gambar, dan lain-lain)	5
7	Ketepatan menempatkan gambar	4
8	Media pembelajaran	5
9	Konsisten dan kemudahan navigasi	4
10	Kejelasan dalam kejelasan petunjuk	5
Total		46
Skor ideal/ skor maksimal		5
Skor ideal / skor keseluruhan		50
Presentase		92%
Kriteria		Layak

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan

dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \square}{\sum \square} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,92 \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli media, media video animasi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan proporsi 92,8%. Menurut ahli media, hal ini berarti media video animasi termasuk dalam kategori “sangat layak dan tidak memerlukan revisi”. Rating 90-100% berarti produk pengembangan media video animasi ini dinilai sangat cocok untuk digunakan di lapangan dan tidak memerlukan revisi kembali

b. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media video animasi yang dikembangkan dapat menjadikan produk yang lebih baik. Ahli materi dalam pengembangan ini yaitu Dyah Ajeng Hutapea, S. Pd yang merupakan guru walikelas V di SDN Layungsari 1. Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam video animasi berbasis canva. Hasil verifikasi ahli materi dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian materi dengan indicator	5
3	Penumbuhan motivasi belajar	5
4	Materi disajikan secara runtut	5
5	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.	5
6	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	5
7	Bahasa yang mudah dipahami	4
8	Kejelasan petunjuk belajar	5
9	Kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep	5
10	Ketepatan penggunaan kosakata	5
Total		49
Skor ideal/ skor maksimal		5
Skor ideal / skor keseluruhan		50
Presentase		98 %
Kriteria		Layak

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \square}{\sum \square} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,98 \times 100\%$$

$$P = 98 \%$$

Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli materi, media video animasi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan proporsi 98%. Menurut ahli materi, hal ini berarti media video animasi termasuk dalam kategori “layak dan tidak memerlukan revisi”. Dengan penilaian antara 90-100% artinya produk pengembangan media video animasi ini sudah sangat layak untuk digunakan di lapangan dan tidak perlu direvisi.

c. Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media video animasi yang dikembangkan dapat menjadikan produk yang lebih baik. Ahli bahasa untuk pengembangan ini adalah Riyatul Hilal, M.Pd, Dosen Bahasa Indonesia Universitas Pakuan. Indonesia di universitas pakuan. Aspek yang dinilai meliputi yang ada dalam video animasi berbasis canva. Hasil validasi oleh ahli bahasa ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Video Animasi oleh Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1	Bahasa yang digunakan tidak berbelit - belit	4
2	Kalimat yang digunakan sederhana	4
3	Kejelasan informasi yang diberikan	4
4	Bahasa yang digunakan muda dipahami	4
5	Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran	5
6	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	4
7	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	4
8	Ketepatan penggunaan ejaan	3
9	Penggunaan Bahasa yang efektif	4
10	Konsisten dalam penggunaan istilah	4
Total		40
Skor ideal/ skor maksimal		5
Skor ideal / skor keseluruhan		50
Presentase		80%
Kriteria		Layak

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan

rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \square}{\sum \square} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,8 \times 100\%$$

$$P = 80 \%$$

Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli bahasa, media video animasi dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan

proporsi 80%. Menurut ahli bahasa, hal ini berarti media video animasi termasuk dalam kategori “sangat layak dan tidak memerlukan revisi”.

Rating 75-89% berarti produk media video animasi ini dinilai sudah baik untuk digunakan di lapangan dan revisi seperlunya

Setelah data diambil dari rata-rata skor validitas keseluruhan, selanjutnya ditransformasikan untuk menyimpulkan validitas media pembelajaran Canva berdasarkan pedoman transformasi ideal pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Evaluasi validator yang direvisi untuk validitas

Validator	RTV
Ahli media	92
Ahli bahasa	80
Ahli materi	98
Rata-rata Total	90

Dari hasil evaluasi terhadap media pembelajaran canva tema 1 subtema 1 organ gerak hewan pembelajaran 1 di kelas V SD, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.5 Evaluasi aspek kesesuaian oleh validator

Validator	Penilaian media pembelajaran secara keseluruhan
Ahli media	Valid/layak/tidak revisi
Ahli bahasa	Valid/layak/tidak revisi
Ahli materi	Valid/layak/tidak revisi

Tabel di atas terkait dengan tabel konversi sebagai berikut:

Tabel 4.6 Tingkat Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	90-100%	Sangat baik	Sangat valid/layak/tidakrevisi
2.	75-89%	Baik	Valid/layak/direvisi seperlunya
3.	65-74%	Cukup	Cukup valid/cukup banyak direvisi
4.	55-64%	Kurang	Kurang valid/banyak yang harus direvisi
5.	0-54%	Sangat kurang	Tidak valid/harus revisi total

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva tema 1 subtema 1 organ gerak hewan pembelajaran 1 di kelas V SD “Sangat Layak” digunakan untuk pembelajaran. Hasil ini didasarkan pada evaluasi ahli atau verifikasi materi, media, dan bahasa dan layak untuk diuji. Selain itu, hasil penelitian dibahas dalam bentuk angket hasil dari tanggapan siswa

2) Deskripsi respon peserta didik berdasarkan uji terbatas

Dalam pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk bagaimana respon peserta didik saat menggunakan media video animasi yang dikembangkan menggunakan angket yang berisikan 8 pertanyaan dengan total pengisian angket sebanyak 32 peserta didik. Peneliti sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu kepada guru walikelas untuk

mengkoordinasikan menggunakan video animasi ini, kemudian walikelas menjelaskan secara langsung kepada peserta didik siswa, setelah guru menjelaskan materi dalam video animasi tersebut peserta didik mengisi angket yang diberikan melalui kertas yang telah dibagikan. Di bawah ini adalah gambaran tanggapan siswa terhadap survey yang merupakan metode yang direkomendasikan, setelah menggunakan media video animasi berbasis Canva ini.

Reponden peserta didik terhadap video animasi ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut

Tabel 4.7 Angket Respon Peserta didik

No.	Total Skor	Jumlah skor maksimal	Presentase	Rata – Rata
1.	39	40	97,5	
2.	34	40	85	
3.	34	40	85	
4.	40	40	100	
5.	39	40	97,5	
6	36	40	90	
7	39	40	97,5	
8	24	40	60	
9	39	40	97,5	
10	36	40	90	

11	26	40	65	85,78%
12	23	40	57,5	
13	29	40	72,5	
14	40	40	100	
15	26	40	65	
16	29	40	72,5	
17	38	40	95	
18	33	40	82,5	
19	38	40	95	
20	39	40	97,5	
21	38	40	95	
22	33	40	82,5	
23	38	40	95	
24	33	40	82,5	
25	28	40	70	
26	32	40	80	
27	38	40	95	
28	34	40	85	
29	25	40	62,5	
30	39	40	97,5	
31	39	40	97,5	
32	38	40	95	

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \square}{\sum \square \square} \times 100\%$$

$$P = \frac{1098}{1280} \times 100\%$$

$$P = 85,78 \times 100\%$$

$$P = 85,78 \%$$

Berdasarkan hasil survey siswa, media video animasi dapat dikembangkan dengan porsi 85,78% dalam proses pembelajaran. Menurut respon peserta didik hal ini berarti media video animasi dapat mudah dipahami dan menarik, termasuk dalam kategori “sangat layak”.

B. Pembahasan

Dalam pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran tema 1 subtema organ gerak hewan pembelajaran ke-1 di kelas V SD. Media video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Media menggunakan video animasi dapat meringankan tugas guru dalam menjelaskan dengan menggunakan video animasi ini guru lebih efisien dan peserta didikpun saat dijelaskan dapat tergambar dibayangkannya karena terbantu oleh gambar yang bergerak.

Saat menggunakan video animasi ini dapat digunakan dimanapun dan dapat diingat. Peserta didik dapat belajar sesuai

dengan kemampuan motoriknya bisa diingat melalui audio maupun visual. Meskipun pembelajaran pada buku tematik peserta didik dan guru telah disediakan oleh sekolah tetapi peserta didik juga memerlukan sumber belajar lain seperti video pembelajaran, yang dapat digunakan secara lebih efektif dan efisien.

Data hasil validasi diperoleh peneliti dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Setelah melakukan revisi, diperoleh presentase skor validitas yang diberikan oleh ahli media sebesar 92% dengan kriteria sangat layak/ sangat sesuai, presentase skor validitas yang diberikan oleh ahli materi sebesar 98% dengan kriteria layak/ sesuai, dan presentase skor validitas yang diberikan oleh ahli bahasa sebesar 80% dengan kriteria sangat layak/ sangat sesuai. Dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi pada tema 1 subtema organ gerak hewan pembelajaran ke-1 dikelas V peneliti peroleh dari hasil angket respon peserta didik menggunakan produk video animasi memperoleh hasil presentase sebesar 85,78% dengan kriteria sangat layak / sangat sesuai.

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pembelajaran khususnya di SDN Layungsari 1 di Kota Bogor dilakukan observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan hasil masih kurang dalam penggunaan video animasi, proses pembelajaran masih terpaku hanya kepada buku saja, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengisian evaluasi peserta didik. Penggunaan media video animasi dapat mempermudah peserta didik untuk memahami dan semangat pada pembelajaran tema 1 subtema organ gerak hewan pada pembelajaran ke-1. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil evaluasi yang dilakukan oleh peserta didik, penggunaan media video animasi juga dapat membantu proses pembelajaran peserta didik.

kelas V untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan produk. Tahap kelima evaluasi, evaluasi yang peneliti dapat dari ahli materi adalah untuk audio lebih ditambah volumenya agar siswa lebih tertarik lagi dalam memperhatikan materi pembelajaran. Menurut ahli media, tidak perlu ada pengenalan di awal video, hindari persamaan animasi yang bergerak agar peserta didik lebih fokus, animasi cukup yang mewakili saja, konsisten dengan sebutan mau anak-anak atau teman-teman. Menurut ahli bahasa perbaikan yang diberikan adalah suara diperkencang untuk pengisi suara

Kelayakan media pembelajaran canva ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi uji ahli materi pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 98%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli media

memperoleh persentase sebesar 92%, artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli bahasa memperoleh persentase sebesar sebesar 80%, serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 32 siswa memperoleh respon yang sangat baik dengan presentase 85,78% yang artinya produk ini layak untuk digunakan.

BAB V

SIMPULAN,SARAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba Media Pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada kelas V tema 1 subtema organ gerak hewan,dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *canva* menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahap pertama melakukan analisa kebutuhan di SDN Layungsari 1 kelas V dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut belum variatif dan belum di gunakan secara maksimal sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbentuk *canva*. Tahap kedua melakuka penyiapan desain yang menarik dan cocok sesuai karakteristik siswa serta menyusun materi, setelah tu pada tahap ketiga peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk media pembelajaran *canva* yang sesuai dengan pembelajaran organ gerak hewan kelas V yang disertai dengan gambar dan video sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi, kemudian setelah produk selesai dibuat, peneliti malakukan validasi ahli materi, bahasa dan media untuk mengetahui kekurangan produk yang di kembangkan dan melakukan perbaikan untuk memperoleh produk yang maksimal.. selanjutnya tahap keempat yaitu implemtasi, yang dimana tahap uji coba peroduk oleh 32 siswa kelas V untuk

mengetahui respon siswa setelah menggunakan produk tersebut. selanjutnya tahap kelima evaluasi, evaluasi yang peneliti dapat dari ahli materi, ahli bahasa serta ahli media.

2. Kelayakan media pembelajaran ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi ahli media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan hasil analisis data dari angket ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 98% , yang artinya sangat layak digunakan. Ahli media memperoleh persentase 92,8% yang artinya produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Ahli bahasa memperoleh hasil persentase 80% yang artinya produk tersebut sangat layak digunakan. Dan berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa kelas V sebanyak 32 siswa memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 85,7 % artinya produk ini sangat layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang ditemukan adalah:

1. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *canva* dengan menambahkan fitur soal, menambahkan animasi yang lebih menarik agar membuat siswa lebih senang menggunakan media *canva*, serta produk

hendaknya digunakan dengan sarana dan prasarana yang mendukung.

2. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara optimal dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan untuk siswa.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diajukan mengenai pemanfaatan dan pengembangan bahan pembelajaran lebih lanjut, yaitu :

1. Media pembelajaran canva dapat dikembangkan dengan pokok materi yang lebih luas berkaitan dengan pembelajaran
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengukur ke efektivitas penggunaan media canva dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, Tenty, and Relsas Yogica. 2021. "Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak." *Jurnal Edutech Undiksha* 9(2): 260.
- Andriani, Eneng Yuli. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 509: 31–36.
- Anita, Yuyun et al. 2021. "Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 10(3): 401–12.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, Fifit Fitria, and Sri Lestari Handayani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4): 2530–40.
- Hafiz, Ahmad. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah Di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3: 90–105.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk

Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 5(4): 2384–94.

li, B A B. 2021. “Video Animasi Adalah Pergerakan Satu Frame Dengan Frame Lainnya Yang Saling Berbeda Dalam Durasi Waktu Yang Telah.” : 54–66.

Inawati, Anis, and Durinta Puspasari. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP Di SMKN 4 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(1): 96–108.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9282>.

Isnaini, Khairunnisak Nur, Dina Fajar Sulistiyani, and Zezya Ramadhany Kharisma Putri. 2021. “Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva.” *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5(1): 291.

Kartiwi, Yesi Maylani, and Yeni Rostikawati. 2022. “Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp.” *Semantik* 11(1): 61.

Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyo. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V.” *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(5): 893–903.

Nadori, Supajrin, and Roro Hoyi. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Software Aurora 3D Materi

- Pengukuran.” *Journal Evaluation in Education (JEE)* 1(3): 78–82.
- Nurfadillah, Septy et al. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi ‘Perubahan Wujud Zat Benda’ Kelas V Di Sdn Sarakan Li Tangerang.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(1): 117–34. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Rahmawati, Farida, and Ragil Idam Widiyanto Atmojo. 2021. “Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA.” *Jurnal Basicedu* 5(3): 6271–79. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Rohma, Ani, and Ummu Sholihah. 2021. “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas.” *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9(3): 292–306.
- Rosanaya, Salsha Listya, and Dhiah Fitrayati. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5): 2258–67. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>.
- Rosidah, Cholifah Tur, Amelia Widya Hanindita, Ida Sulistyawati, and Apri Irianto. 2021. “Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring Di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur.” *Kanigara* 1(1): 23–31.
- Selama, Pembelajaran, Pandemi Covid- Di, and Smpn Mataram. 2022. “Jurnal PEPADU.” 3(1): 82–90.
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. 2019. “Canva Sebagai Media

Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika.”

Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika) 7(2): 79.

Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. 2022. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1): 102–18.

Wahyuni, Dinda Qori, and Rusydi Ananda. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(1): 859–72.

Zariono, Abud. 2022. “Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD Abstrak Pendahuluan Dunia Saat Ini Dilanda Musibah Yaitu Wabah Corona Virus Disease (Covid 19). Musibah Tersebut Memberikan Tantangan Bagi Lembaga Pendidikan Dari Pendidikan Dasar Samp.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(1): 117–27.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

Lembar wawancara analisis kebutuhan

No	Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
1.	Apa kesulitan yang dialami oleh siswa saat pembelajaran?	Pada saat pembelajaran siswa kurang mengerti dengan materi yang telah dijelaskan
2.	Faktor apa yang menyebabkan kesulitan itu terjadi?	Faktornya karena bosan dengan pembelajaran
3.	Dalam pembelajaran, apa saja yang digunakan siswa sebagai sumber belajar ?	Biasanya yang digunakan siswa hanya buku saja
4.	Apakah siswa paham tentang materi yang terdapat di dalam buku tema?	Ada Sebagian yang paham dan tidak, jika ada yang kurang paham biasanya siswa bertanya kembali
5.	Kebutuhan apa yang diperlukan di dalam proses pembelajaran di kelas?	Yang menyenangkan dan pembelajaran yang tidak membosankan
6.	Apakah guru menyiapkan atau membuat media sendiri ?	Biasanya kami membuat media sendiri dan itu menggunakan alat yang seadanya
7.	Apakah terdapat kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran ?	Ya, kesulitannya seperti yang dijelaskan tadi karena kurangnya sarana dan prasarana
8.	media pembelajaran seperti apa yang diperlukan siswa saat ini?	Media pembelajaran yang menarik dan kreatif sehingga mudah dimengerti oleh siswa

Lampiran 2. Lembar Wawancara Observasi

lembar wawancara observasi

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Apakah pembelajaran masih menggunakan metode ceramah?	✓	
3	Apakah media yang digunakan dapat memudahkan siswa untuk belajar?		✓
4	Apakah pembelajaran efektif tanpa media pembelajaran?		✓
5	Apakah media mudah untuk digunakan ?	✓	
6	Perluakah adanya pengembangan media?	✓	

Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Kelas V Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan*
 Nama Validator : Dr. Lina Novita, M.Pd.
 Hari / tanggal : 07 Juli 2022

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

1 = sangat tidak sesuai (STS)

2 = Tidak Sesuai (TS)

3 = Cukup (C)

4 = Sesuai (S)

5 = Sangat Sesuai (SS)

Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek pembelajaran						
1	Ketepatan penggunaan jenis huruf	✓				
2	Kemudahan dalam membaca	✓				
3	Kemudahan dalam penggunaan spasi		✓			
4	Ketepatan menepatkan teks dan kemenarikan penggunaan		✓			
5	Tampilan gambar menarik	✓				
6	Warga gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks, gambar, dan lain-lain)	✓	✗			
7	Ketepatan menepatkan gambar		✓			
8	Media pembelajaran <i>canva</i> mudah digunakan	✓				
9	Konsistensi dan kemudahan navigasi		✓			
10	Kejelasan dalam kejelasan petunjuk	✓				

Saran / komentar

Diteliti dan disesuaikan lagi agar lebih menarik.
Media ini sudah lebih digambarkan ds. lebih
koordinasi guru ds. guru.

Bogor, ^{09 Juli}.....2022

Validator,.....


Dr. Lina Novita, M.Pd.

Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Kelas V Tema 1 Subtema Organ Gerak Hewan*
 Nama Validator : Rusdhi Kholik Mufidhan, M.Pd.
 Hari / tanggal : 14 Juli 2022

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

- 1 = sangat tidak sesuai (STS)
- 2 = Tidak Sesuai (TS)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Sesuai (S)
- 5 = Sangat Sesuai (SS)

Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek pembelajaran						
1	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit		✓			
2	Kalimat yang digunakan sederhana		✓			
3	Kejelasan informasi yang diberikan		✓			
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa		✓			
5	Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran	✓				
6	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa		✓			
7	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca		✓			
8	Ketepatan penggunaan ejaan			✓		

9	Penggunaan bahasa yang efektif		✓			
10	Konsisten dalam penggunaan istilah		✓			

Saran / komentar

Suara diperkencang untuk Remisi Suranya.

Bogor, 14 Juli 2022
Validator,

Rudat Hilal

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi

INTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas V tema1 Subtema Organ Gerak Hewan
 Nama Validator : DYAH AJENG KARTIWI HUTAPEA, S.Pd
 Hari / tanggal : 27 Juli 2022

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

- 1 = sangat tidak sesuai (STS)
- 2 = Tidak Sesuai (TS)
- 3 = Cukup (C)
- 4 = Sesuai (S)
- 5 = Sangat Sesuai (SS)

Atas bantuan dan kesedian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
3	Peningkatan motivasi belajar	✓				
4	Materi yang disajikan runtut	✓				
5	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	✓				
6	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	✓				
7	Bahasa yang mudah dipahami		✓			
8	Kejelasan dalam materi	✓				
9	Kebenaran kosakata sesuai dengan teori	✓				
10	Keepatan penggunaan kosakata	✓				

Saran / komentar

Media yang digunakan sudah sangat baik, Gambar yang ditampilkan pun menarik perhatian siswa. Untuk Audio, bisa lebih ditambah volumenya agar siswa lebih tertarik lagi dalam memperhatikan materi pembelajaran.

Bogor, 22 Juli 2022

Validator,

DYAH AJENG ERTAWATI H., S.Pd

Lampiran 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Siswa

Angket ini dibuat untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan Media Pembelajaran *canva* pada pembelajaran kelas V. Mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini secara lengkap. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan adik-adik rasakan.

Berilah tanda check lis (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1,2,3,4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

- 5 = jika sangat sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
 4 = jika sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
 3 = jika cukup sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.
 2 = jika kurang sesuai dengan keadaan yang dirasakan.
 1 = jika tidak sesuai dengan keadaan yang kamu rasakan.

Nama Lengkap	RivayahkaHardianto
Kelas	V.A
Nama Sekolah	Sdn. layung Sari

No	Aspek	skor				
		5	4	3	2	1
1	Media Pembelajaran <i>canva</i> mudah digunakan	✓				
2	Materi yang terdapat dalam media <i>canva</i> mudah dimengerti		✓			
3	Kamu tertarik untuk membaca materi pada media <i>canva</i>	✓				
4	Kamu merasa bersemangat dan termotivasi dalam menggunakan media	✓				

	<i>canva</i>					
5	Gambar ilustrasi dan video yang disajikan mudah dipahami		✓			
6	Kalimat dalam media <i>canva</i> mudah dipahami	✓				
7	Contoh yang terdapat di media mudah dipahami	✓				
8	Media <i>canva</i> dapat memudahkan kamu dalam belajar	✓				

Lampiran 7. Perhitungan Hasil Respon Peserta Didik

No.	Nama	Nomor soal								Skor	Skor maks
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	AM	5	5	5	4	5	5	5	5	39	40
2.	AAH	4	5	3	5	5	4	3	5	34	40
3.	AA	5	4	5	4	5	4	3	4	34	40
4.	AAD	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40
5.	ANF	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40
6.	FZA	4	5	3	5	5	4	5	5	36	40
7.	FHS	5	5	5	4	5	5	5	5	39	40
8.	IRF	3	2	3	4	3	1	2	4	26	40
9.	MAN	5	4	5	5	5	5	5	5	39	40
10.	MAA	4	5	3	5	5	4	5	5	36	40
11.	MHA	3	4	5	2	2	4	4	2	26	40
12.	MR	4	1	3	4	3	1	5	2	23	40
13.	MF	4	2	3	5	5	3	4	3	29	40
14.	MFP	5	5	5	5	5	5	5	5	40	40
15.	ML	5	2	1	5	4	3	5	1	26	40
16.	MN	4	2	3	5	5	3	4	3	29	40
17.	MRA	5	4	5	5	5	5	4	5	38	40
18.	MZAG	4	3	3	5	5	5	4	4	33	40
19.	NP	5	5	5	5	4	5	5	4	38	40
20.	NTS	4	5	5	5	5	5	5	5	39	40
21.	NA	5	4	5	5	4	5	5	5	38	40
22.	NS	4	4	5	3	5	3	4	5	33	40
23.	ONF	5	4	5	4	5	5	5	5	38	40
24.	PAV	4	3	4	4	5	4	5	4	33	40
25.	RNA	5	1	5	3	3	5	3	3	28	40
26.	RAZ	5	4	3	5	5	4	2	3	31	40
27.	RH	5	4	5	5	4	5	5	5	38	40
28.	SA	4	5	4	3	5	4	5	4	34	40
29.	SW	3	5	4	1	1	2	5	5	26	40
30.	SPR	4	5	5	5	5	5	5	5	39	40
31.	WEP	4	5	5	5	5	5	5	5	39	40
32.	ZAB	5	4	5	5	5	5	4	5	38	40
Jumlah skor										1098	1280
Skor keseluruhan										1098:1280 x 100% = 85,78	
Presentase										85,7 %	
Kriteria										Sangat baik/sangat layak	

Lampiran 8. Surat Pra Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4489/WADEK I/FKIP/III/2022

07 Maret 2022

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Layung Sari 1 Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	:	NABILA APRILIA MUHAROM
NPM	:	037118087
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budiana, M.Pd.
NIP. 14006025469

Lampiran 9. Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4970/WADEK I/FKIP/VI/2022

30 Juni 2022

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala sekolah SDN Layung sari 1
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : NABILA APRILIA MUHAROM
NPM : 037118087
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 18 Juli s.d. 25 Juli 2022 mengenai: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA KELAS V TEMA 1 SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sanidi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 10. Surat Uji Instrumen



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4973/WADEK I/FKIP/VI/2022

30 Juni 2022

Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. Kepala sekolah SDN Layung sari 1
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : NABILA APRILIA MUHAROM
NPM : 037118087
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

mohon diberikan izin uji instrumen penelitian untuk menunjang kelancaran penelitian yang akan dilakukan oleh yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.


a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budhana, M.Pd.
NJKs 1006025469

Lampiran 11. Surat Keterangan Pembimbing

 <p>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kota Pos. 452, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8315608 Bogor</p>													
<p>SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor : 3112/SK/DFK/PP/IV/2022 TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p>													
Menimbang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik. 												
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Menupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEPREK/IX/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. 												
Memperhatikan	<p>Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.</p> <p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p>												
Menetapkan Pertama	<p>Mengangkat Saudara</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Dr. Iyan Indaryansyah, M.Pd</td> <td style="width: 50%;">Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Santa, M.Pd</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Nama</td> <td style="width: 50%;">NABILA APRILIA MUHAROM</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>037118087</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA KELAS V TEMA 1 SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN</td> </tr> </table>	Dr. Iyan Indaryansyah, M.Pd	Pembimbing Utama	Santa, M.Pd	Pembimbing Pendamping	Nama	NABILA APRILIA MUHAROM	NPM	037118087	Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA KELAS V TEMA 1 SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN
Dr. Iyan Indaryansyah, M.Pd	Pembimbing Utama												
Santa, M.Pd	Pembimbing Pendamping												
Nama	NABILA APRILIA MUHAROM												
NPM	037118087												
Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR												
Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA KELAS V TEMA 1 SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN												
Kedua	Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.												
Ketiga	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.												
<p>Ditetapkan di Bogor Pada tanggal 19 Agustus 2022</p>  <p>_____ Dekan, M.Si (0251) 831205</p>													
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan 													

Lampiran 12. Surat Balasan dari Sekolah



PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI LAYUNGSARI 1
KECAMATAN BOGOR SELATAN
Jalan Layungsari III No. 43 Telpn (0251) 8339950
E-mail : sdnlayungsari_01@yahoo.co.id

NPSN : 20220453

Bogor, 15 Agustus 2022

Nomor : 421.2/127/SD-LY1/VIII/2022
Lampiran : -
Perihal : Keterangan Penelitian

Yth. Wakil Dekan
Bidang Akademik FKIP Universitas Pakuan
di
Bogor

Dengan hormat,
Kepala SDN Layungsari 1 Kecamatan Bogor Selatan Kota Bogor menerangkan bahwa:

Nama : **NABILLA APRILIA MUHAROM**
NPM : 037118087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Akhir

Telah melakukan penelitian di SDN Layungsari 1 pada tanggal 18 Juli s.d 25 Juli 2022 mengenai : **PEMGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA KELAS V TEMA 1 SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN.**
Demikian surat keterangan ini kami berikan dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 15 Agustus 2022
Kepala Sekolah,

TUTURUSTIAH, S.Pd
NIP. 19680621 199003 2 005

Lampiran 13. Bukti Submit Jurnal

The screenshot shows the 'Active Submissions' page of the DIKDAS MATAPPA journal submission system. The page header includes the journal title 'DIKDAS MATAPPA Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar', ISSN numbers (2620-5244 for print, 2620-6307 for online), and the publisher 'Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKP Andi Matappa'. The navigation menu includes 'HOME', 'ABOUT', 'CONTACT', 'SUBMIT', 'SUBMISSION', 'ACCEPTED', 'ARCHIVE', 'CONTACT', and 'STATISTICS'. The main content area is titled 'Active Submissions' and features a table with one submission entry. Below the table, there are sections for 'Start a New Submission' and 'Refbacks'. The right sidebar contains a vertical menu with 'HOME', 'ABOUT', 'CONTACT', 'SUBMISSION', 'ACCEPTED', and 'ARCHIVE'.

ISSN: 2620-5244 (cetak)
ISSN: 2620-6307 (online)

Publisher :
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKP Andi Matappa

STATISTICS

Home » 2021 » Author » Active Submissions

Active Submissions

Submit New Submission

ID	ISSN	Author	Year	Title	Status
2207	2620	ART	2021	PERKEMBANGAN KEMAMPUAN PEMBELAJARAN (KEMAMPUAN BERKAWALAN...)	Awaiting assignment

1 - 1 of 1 items

Start a New Submission

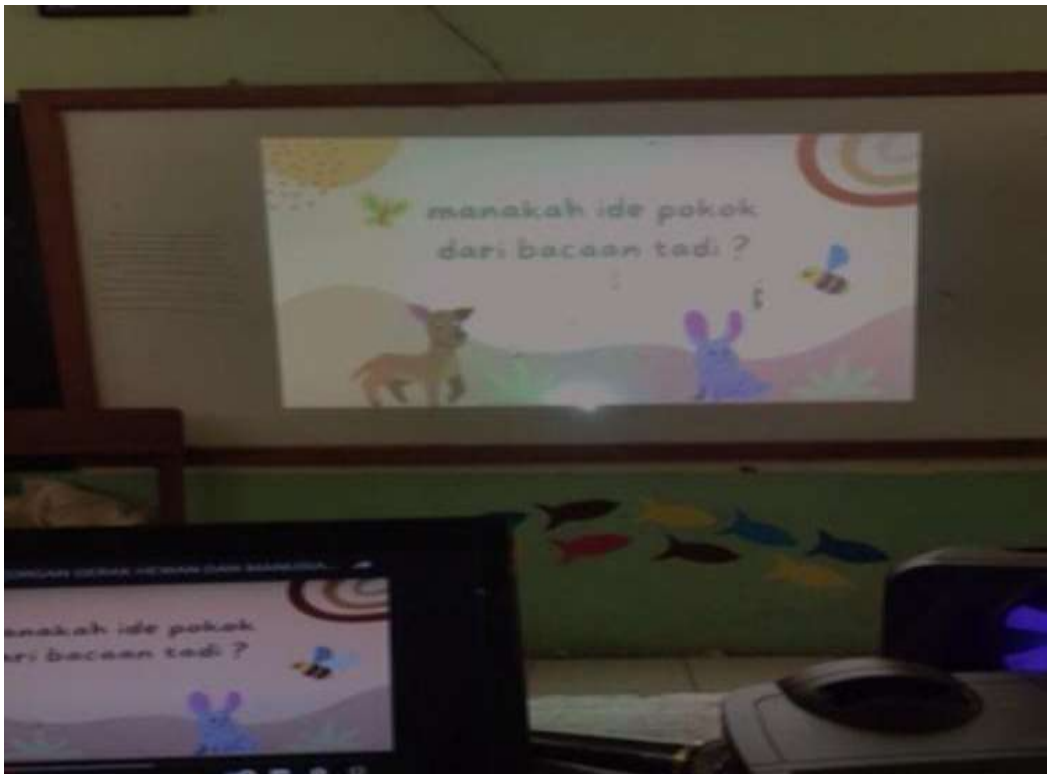
Click here to go to step one of the five-step submission process.

Refbacks

Submit New Submission

Lampiran 14. Dokumentasi







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nabilla Aprilia Muharom, lahir di Bogor, 06 April 2000, agama islam anak kedua dari Bapak Achmad Muldani dan Ibu Titin Kartini Liesnawati. Tinggal di Kp. Pabuaran Rt.03/01, Kecamatan Bojonggede, Kabupaten Bogor.

Pendidikan formal yang ditempuh yaitu

Taman Kanak-kanak yaitu TK Merpati tahun 2005-2006, Sekolah Dasar Negeri Pabuaran 03 tahun 2006-2012, Sekolah Menengah Pertama Unggulan Citra Nusa tahun 2012-2015, Sekolah Menengah Kejuruan Kesehatan Logos tahun 2015-2018. Kemudian tahun 2018 melanjutkan Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.