

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA
KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI
NEGERIKU**

Penelitian Research and Development pada Siswa Kelas IV di
Sekolah Dasar Negeri Harjasari 01 Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Reza Fara Nuraziza

037119081

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU

Penelitian Research and Development (R&D)

Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Harjasari 01 Bogor

Tahun Pelajaran 2022/2023

Reza Fara Nuraziza (037119081)

Menyetujui:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Dr. Lina Novita, M.Pd
NIK. 1.1011047562

Nurlinda Safitri, M.Pd
NIK. 1.0116009696

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: Kamis

Tanggal: 19 Oktober 2023

Nama : Reza Fara Nuraziza

NPM : 037119081

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Nurlinda Safitri, M.Pd	
2	Ratih Purnamasari, M.Pd.	
3	Fitri Anjaswuri, M.Pd.	

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

Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Fara Nuraziza

NPM : 037119081

Judul Akhir : Pengembangan Media Video Animasi
Menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema
Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di
Negeriku.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar karya saya, dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada Perguruan Tinggi manapun.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan dengan jelas pada Daftar Pustaka sesuai dengan norma, kaidah atau etika penulisan ilmiah.

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

Dengan ini saya melimpahkan Paten, Hak Cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Pakuan.

Bogor, 19 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan

Reza Fara Nuraziza
NPM. 037119081

ABSTRAK

Reza Fara Nuraziza, 037119081. Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Media pembelajaran video animasi merupakan alat yang digunakan oleh guru sebagai sarana dalam menyampaikan informasi berupa objek gambar yang digabungkan dengan audio sehingga dapat menarik perhatian siswa serta mengefektifkan situasi saat proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Harjasari 01 Bogor kemudian media media video animasi dilakukan uji validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dan dilaksanakan implementasi secara terbatas kepada peserta didik kelas IV berjumlah 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan media video animasi menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak. Hal ini didasarkan pada persentase ahli media sebesar 90%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi 98% dan respon peserta didik dengan perolehan rata-rata sebesar 90.4%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Kata kunci: Media pembelajaran, media video animasi, keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku

ABSTRAK

Reza Fara Nuraziza, 037119081. Development of animated video media using the Canva application on the sub-theme of ethnic and religious diversity in my country. Animated video learning media is a tool used by teachers as a means of conveying information in the form of image objects combined with audio so that it can attract students' attention and make situations more effective during the teaching and learning process to achieve learning objectives. Therefore, it is necessary to develop learning media. This research aims to develop animated video media using the Canva application on the sub-theme of ethnic and religious diversity in my country. The research method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research was carried out at SDN Harjasari 01 Bogor, then the animated video media was validated by media experts, language experts and material experts and implemented on a limited basis with 27 class IV students. The research results show that the animated video media using the Canva application that was developed has a very feasible category. This is based on the percentage of media experts of 90%, language experts of 100%, material experts of 98% and student responses with an average gain of 90.4%. Based on the results of this research, it can be concluded that the digital comic learning media developed is very suitable for use as learning media in the classroom.

Keywords: Learning media, animated video media, ethnic and religious diversity in my country

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat-Nya dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku" yang telah dilaksanakan kepada siswa kelas IV SDN Harjasari 01 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 Bogor. Penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan 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.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Lina Novita, M.Pd. selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Nurlinda Safitri, M.Pd. selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Sandi Budiana, M.Pd. selaku wali dosen akademik kelas D yang selalu memberikan motivasi serta nasihat.
7. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Kepala Sekolah SDN Harjasari 01 Bogor yang telah memberikan izin penelitian.
9. Wali kelas IV-B dan rekan-rekan guru yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.
10. Kedua orang tua, Bapak Kapten Laut (P) Faiza Harmoko dan Ibu Siti Zulaikha, S. Sos. yang telah membesarkan, mendidik, dan tidak pernah lelah memberikan dukungam moril dan materil.
11. Fariz Madhani Akbar suami tercinta yang selalu memberikan dukungan do'a dan kasih sayang.
12. Sahabat tersayang Suci Lestari, Fitri Damayanti, Putu Merischa dan Zahra Ananti yang telah memberikan dukungan dan perhatian kepada penulis dan telah kebersamai selama masa perkuliahan kurang lebih empat tahun ini.
13. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 khususnya kelas D.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritikan yang membangun dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya para pembaca pada umumnya.

Bogor, September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKTI PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRAK</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
KAJIAN TEORETIK	7
A. Kajian Teoretik.....	7
1. Media Pembelajaran Video Animasi	7
2. Aplikasi Canva.....	17
B. Penelitian Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	26
BAB III	29

METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahpan Pengembangan	29
1. Metode Penelitian	29
2. Prosedur Penelitian	30
3. Tahap Pengembangan	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	41
E. Instrumen Penelitian	42
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV	51
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Pengembangan	51
B. Pembahasan	92
BAB V	99
SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	99
A. Simpulan	99
B. Saran	100
C. Rekomendasi	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tahapan Rancangan Desain	54
Tabel 4.2 Revisi oleh Ahli Media.....	60
Tabel 4.3 Hasil Validasi Pertama Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva oleh Ahli Media.....	66
Tabel 4.4 Hasil Validasi Kedua Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva oleh Ahli Media.....	68
Tabel 4.5 Revisi oleh Ahli Bahasa	69
Tabel 4.6 Hasil Validasi Pertama Video Animasi menggunakan aplikasi Canva oleh Ahli Bahasa	75
Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua Video Animasi menggunakan aplikasi Canva oleh Ahli Bahasa	77
Tabel 4.8 Revisi oleh Ahli Materi	78
Tabel 4.9 Hasil Validasi Pertama Video Animasi menggunakan aplikasi Canva oleh Ahli Materi.....	84
Tabel 4.10 Hasil Validasi Pertama Video Animasi menggunakan aplikasi Canva oleh Ahli Materi.....	86
Tabel 4.11 Nilai Rata - rata Total Validitas Pertama	87
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Keseluruhan Validitas Pertama.....	87
Tabel 4.13 Nilai Rata - rata Total Validitas Kedua.....	88
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Keseluruhan Validitas Kedua.....	88
Tabel 4.15 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata	88
Tabel 4.16 Rekapitulasi Respon Peserta Didik	90
Tabel 4.17 Presentase Rekapitulasi Data	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE	30
Gambar 3. 2 desain halaman 1.....	33
Gambar 3.3 desain halaman 2.....	34
Gambar 3.4 desain halaman 3 – 7.....	34
Gambar 3.5 desain halaman 8 – 10.....	34
Gambar 3.6 desain halaman 11 – 13.....	35
Gambar 3.7 desain halaman 14 – 15.....	35
Gambar 3.8 desain halaman 16 – 19.....	35
Gambar 3.9 desain halaman 20.....	36
Gambar 3.10 desain halaman 21 – 22.....	36
Gambar 3.11 desain halaman 23 – 24.....	36
Gambar 3.12 desain halaman 25 – 26.....	37
Gambar 3.13 desain halaman 27 -37.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Bimbingan	106
Lampiran 2. Surat Izin Pra Penelitian	107
Lampiran 3. Surat Balasan Pra Penelitian	108
Lampiran 4. Surat Keterangan Izin Penelitian	109
Lampiran 5. Surat Balasan Izin Penelitian	110
Lampiran 6. Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	111
Lampiran 7. Tampilan Media Video Animasi	112
Lampiran 8. Hasil Validasi Pertama Ahli Media	116
Lampiran 9. Hasil Validasi Kedua Ahli Media	118
Lampiran 10. Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	120
Lampiran 11. Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	122
Lampiran 12. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi	125
Lampiran 13. Hasil Validasi Kedua Ahli Materi	127
Lampiran 14. Surat Keterangan Validitas Ahli Media	129
Lampiran 15. Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa	130
Lampiran 16. Surat Keterangan Validitas Ahli Materi	131
Lampiran 17. Hasil Angket Respon Peserta Didik	132
Lampiran 18. Dokumentasi	133
Lampiran 19. Riwayat Hidup	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru memiliki peranan penting atas tumbuh dan berkembangnya siswa di sekolah. Guru juga memiliki tanggung jawab atas terselenggaranya pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang sudah dirancang sebelumnya. Pembelajaran merupakan kegiatan berupa interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan mengembangkan sikap pada peserta didik sehingga pada tujuan akhirnya dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya oleh pendidik. Dalam proses kegiatan pembelajaran hendaknya kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara menyenangkan, efektif, inovatif, interaktif serta dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan dampak bagi dunia pendidikan dalam hal ini pada proses pembelajaran. Perkembangan IPTEK dapat dimanfaatkan oleh guru untuk semakin kreatif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan dengan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan

Teknologi) dapat mejadi sebuah cara baru yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi atau untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan sekreatif mungkin dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran, salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu dengan menggunakan media video animasi.

Video animasi merupakan sebuah video yang dimana didalamnya terdapat sebuah animasi berupa kartun yang dimana video tersebut dapat diisi dengan konten atau muatan materi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran karena sifatnya yang dapat menarik untuk peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas IV SDN Harjasari 01, dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang belum memanfaatkan dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran atau dengan kata lain media pembelajaran yang digunakan hanya mengandalkan buku cetak seperti buku tema dan hanya mengandalkan satu media digital seperti *Power Point* sebagai media dalam proses pembelajaran. Kondisi ini membuat proses pembelajaran belum menarik dan terkadang membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajarannya. Selain itu juga seringkali guru menggunakan metode

ceramah yang membuat siswa cenderung pasif pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran karena media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh guru karena peserta didik akan lebih mudah untuk dijelaskan dengan menggunakan objek konkrit sebagai media. Selain itu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas dapat menciptakan situasi yang menarik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut sesuai dengan penelitian Hapsari & Zulherman, (2021) bahwa media video animasi menggunakan Canva layak untuk digunakan karena media video animasi sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang sama dilakukan oleh Huda et al., (2022), menyatakan bahwa 9 dari 10 guru mengatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva begitu menarik serta guru butuh dan setuju memakai sebagai media pelajaran media berbasis aplikasi Canva untuk menerangkan materi IPS.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Keanekaragaman

Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” pada siswa kelas IV di SDN Harjasari 1 Bogor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas,terdapat beberapa masalah yang muncul yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa kurang tertarik jika dalam proses pembelajaran media yang digunakan belum variatif serta berbasis digital.
2. Siswa hanya menggunakan media digital seperti *Power Point* sebagai media pembelajaran.
3. Siswa masih menggunakan buku cetak (buku tematik) sehingga pembelajaran kurang menarik dan siswa cenderung pasif.
4. Siswa belum menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dalam proses pembelajaran di kelas.
5. Siswa belum mendaatkan metode pembelajaran yang bervariasi yang berkaitan dengan media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi dalam subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama menggunakan aplikasi canva di Negeriku di Sekolah Dasar kelas IV semester II Tahun Pelajaran 2022/2023?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Sekolah Dasar kelas IV semester II Tahun Pelajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan , maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi dalam subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama menggunakan aplikasi Canva di Sekolah Dasar kelas IV semester II Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di Sekolah Dasar kelas IV semester II Tahun Pelajaran 2022/2023.

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Bagi para pendidik, dapat di gunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam menambah ilmu pengetahuan bidang pendidikan terutama sekolah dasar kelas IV materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

- b. Bagi peneliti lebih lanjut, dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan pengetahuan tentang pengembangan video animasi menggunakan canva dalam materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di Sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat digunakan sebagai sumber media pembelajaran dan dapat mempermudah dalam memahami materi Keanekaragaman Suku bangsa dan Agama.
- b. Bagi pendidik, dapat menambah wawasan dan pemikiran serta untuk mendukung kualitas pendidik dalam video animasi menggunakan canva di sekolah dasar.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas yang dapat mengikuti lajunya perkembangan khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik

1. Media Pembelajaran Video Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut karena adanya perkembangan teknologi dalam pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektifitas dalam belajar. Mencapai tingkat efisiensi yang optimal, salah satu upaya yang akan dilakukan adalah mengurangi sistem penyampaian informasi pelajaran lisan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Kristanto et al. (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) untuk membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap lingkungan belajar merupakan sarana untuk mencapai tujuan belajar. Ini termasuk informasi yang dapat diperoleh dari internet, buku, film, televisi, dan lain sebagainya dan diteruskan ke orang lain/siswa.

Media pembelajaran menurut Newby et al dalam Kristanto et al. (2016) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran

adalah untuk memperlancar komunikasi dan meningkatkan hasil belajar. Pendapat tersebut didukung oleh Tafonao et al. (2020) bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari alat ajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu mata pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya Ani, (2019) juga berpendapat media pembelajaran adalah alat, instrumen, mediator, dan penghubung untuk menyebarkan, mengangkut, atau menyalurkan pesan dan gagasan sedemikian rupa sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, tindakan, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan murid-murid. Pendapat lainnya mengenai media pembelajaran menurut Jalinus & Ambiyar, (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar bahan pelajaran kepada siswa (individu atau kelompok) yang dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran (dalam / di kelas) lebih efektif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam sistem, oleh karena itu media pembelajaran memegang peranan penting sebagai bagian dari sistem pembelajaran. Tanpa media, tidak ada komunikasi, dan pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak

dapat berfungsi secara optimal. Menurut Hasan et al. (2021) fungsi media pembelajaran adalah menyampaikan informasi, mencegah terciptanya hambatan dalam pembelajaran, merangsang motivasi siswa dan guru dalam pembelajaran, serta memaksimalkan proses pembelajaran. Selain itu fungsi media pembelajaran lainnya yaitu menurut Munadi dalam Hasan et al. (2021) bahwa fungsi media pembelajaran secara lebih kompleks yaitu, 1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) Fungsi Semantik; 3) Fungsi Manipulatif; 4) fungsi psikologis; 5) fungsi sosio-kultural.

Secara umum fungsi media pembelajaran menurut Isnaeni & Hidayah, (2020) yaitu :

- 1) Menjelaskan pesan agar cepat dipahami;
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga;
- 3) Menimbulkan semangat belajar dan berinteraksi langsung dengan siswa;
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri untuk memahami materi;
- 5) Mengefektifkan situasi pembelajaran;
- 6) Mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Pendapat lainnya mengenai fungsi media pembelajaran menurut Trisiana et al. (2020) yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa;
- 2) Menyediakan dan meningkatkan variasi belajar siswa;

- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memfasilitasi siswa untuk belajar;
- 4) Menyampaikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk belajar;
- 5) Mendorong siswa untuk berfokus dan beranalisis;
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan;
- 7) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Sebagaiman menurut Rohani, (2019) fungsi media pembelajaran antara lain :

- 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar; Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar;
- 2) Merangsang motivasi belajar; Menambah variasi dalam penyajian materi;
- 3) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan; Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya;
- 4) Mudah untuk dicerna dan bertahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa).

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling mudah dibuatnya dan murah sampai media yang

paling canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan. Ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Menurut Bretz dalam Kristanto et al. (2016) media pembelajaran di klasifikasikan berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak. Selanjutnya Nurseto dalam Gunawan & Ritonga, (2019) memaparkan tentang klasifikasi media pembelajan, yaitu: Menurut bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

Gerlach & Ely dalam Kristanto et al. (2016) mengklasifikasikan media berdasarkan ciri-ciri fisiknya ke dalam delapan tipe, yaitu:

- 1) Benda sebenarnya (realita): orang, kejadian, objek atau benda tertentu.
- 2) Presentasi verbal: media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui film bingkai (*slide*), transparansi, cetakan di papan tulis, majalah dan papan tempel.
- 3) Presentasi grafis: bagan, grafik, peta, diagram, lukisan, poster, kartun dan karikatur.

- 4) Potret diam (*still picture*): potret yang diambil dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dapat dipresentasikan melalui buku, film rangkai (*filmstrips*), film bingkai (*slide*) atau majalah/surat kabar.
- 5) Film (*motion picture*): film atau video tape dari pemotretan/perekaman benda atau kejadian sebenarnya, maupun film dari pemotretan gambar (animasi).
- 6) Rekaman suara (*audio recorder*): yaitu rekaman suara saja yang menggunakan bahasa verbal maupun efek suara musik (*sound effect*).
- 7) Program: terkenal pula dengan istilah pengajaran berprogram, yaitu sikuen dari informasi baik verbal, visual atau audio yang sengaja dirancang untuk merangsang adanya respons dari pembelajar. ada pula yang dipersiapkan dan diprogram melalui mesin komputer.
- 8) Simulasi: peniruan situasi yang sengaja diadakan untuk mendekati/menyerupai kejadian atau keadaan sebenarnya. Misalnya perilaku bagaimana seorang sopir ketika sedang mengemudi yang ditunjukkan pada layar video atau layar film.

Selanjutnya menurut Arsyad dalam Hasan et al. (2021) klasifikasi media pembelajaran yaitu:

- 1) Benda nyata
- 2) Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, Grafik, foto,
- 3) Rekaman audio audio dalam kaset atau piringan

- 4) Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; *Slide* (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi). Program Komputer
- 5) Gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh : film, rekaman video
- 6) Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, *slide* dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Pendapat lainnya mengenai klasifikasi media pembelajaran menurut Djamarah dalam Cahyadi, (2018) yaitu :

- 1) Media auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekorder.
- 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, atau lukisan.
- 3) Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.

d. Pengertian Media Video Animasi

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau materi dalam pembelajaran, salah satunya menggunakan media video animasi. Menurut Wudyasanti & Ayriza, (2018) Media video animasi merupakan media yang

menampilkan materi pembelajaran berupa video yang dibuat dengan beberapa gambar diam dengan sedikit perubahan dari satu ke berikutnya yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan diproyeksikan sehingga menghasilkan sebuah ilusi gerak.

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat Rahmayanti & Istianah, (2018) berpendapat bahwa Media video animasi adalah media audiovisual yang menggabungkan gambar animasi bergerak dan suara dengan karakter animasi. Media video animasi dapat membantu siswa lebih mudah menyerap materi karena tertarik dan fokus untuk mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya menurut Sari, (2021) Media video animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dari kumpulan objek berbeda yang disusun secara sistematis untuk bergerak sepanjang waktu. Objeknya adalah gambar (orang, hewan, tumbuhan, bangunan, dan sebagainya.) serta teks tertulis. Menurut Mashuri & Budiyono, (2020) Media video animasi merupakan salah satu media alternative baru yang diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.

e. Kelebihan Media Video Animasi

Video animasi merupakan salah satu media yang dapat dipilih oleh guru untuk memudahkan dalam menyampaikan pesan atau ifrmasi kepada siswa karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Kelebihan penggunaan media video animasi menurut Munir, (2015) yaitu:

- 1) Efisiensi dan kecepatan penyampaian material lebih tinggi;

- 2) Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan;
- 3) Video dapat menggambarkan proses dan kejadian secara detail dan otentik;
- 4) Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang pengembangan media video animasi bersifat abstrak menjadi konkret;
- 5) Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang – ulang;
- 6) Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi;
- 7) Mengembangkan keterampilan dasar dan memberikan pengalaman baru kepada siswa;
- 8) Media animasi ini sangat penting untuk tujuan pembelajaran dan kurikulum yang menitikberatkan pada kegiatan belajar siswa.

Pendapat lainnya menurut Fitirianisah, (2021) kelebihan media video animasi yaitu:

- 1) Dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar
- 2) Guru dapat menghemat energi karena penjelasannya dituangkan pada tayangan video
- 3) Siswa mudah memahami materi pelajaran yang sulit dipahami
- 4) Terdapat dua media, yaitu media video dan media audio
- 5) Penggunaannya dapat melalui *handphone*.

Kelebihan media video animasi lainnya menurut Kurniawan et al. (2018) dalam pendidikan adalah menyampaikan konsep yang kompleks

secara visual dan dinamis, mudah menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan membuat pemikiran siswa lebih berkesan. Animasi juga dapat digunakan untuk pembelajaran virtual. Selanjutnya menurut Nuswantoro & Wicaksono, (2019) Kelebihan dari media video animasi ini adalah ekstensi .mp4 yang artinya tidak hanya dapat digunakan di laptop atau komputer saja, tetapi transmisinya juga dapat dilakukan melalui handphone atau media online lainnya. Nyaman untuk dibawa kemana-mana dan mudah diunduh karena tersedia dari tautan *YouTube* atau dapat diunduh dari *Google Drive*. Pendapat lainnya menurut Sobron *et al.* (2019) kelebihan media video animasi adalah dengan menggunakan lebih dari satu media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara langsung kepada siswa melalui video atau rekaman. Jadi jika ada materi yang sulit dipahami siswa, mereka bisa membuka kembali rekaman video yang dibagikan oleh gurunya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disintesis bahwa media pembelajaran video animasi merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai sarana dalam menyampaikan informasi berupa objek gambar yang digabungkan dengan audio sehingga menjadi sebuah tampilan video animasi yang inovatif dan kreatif sehingga dapat menarik perhatian siswa serta mengefektifkan situasi saat proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Aplikasi Canva

a. Pengertian Canva

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat sumber daya pendidikan. Fungsi-fungsi yang tersedia dapat dikembangkan se kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi Canva menurut Wulandari & Mudinillah, (2022) adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain sesuatu karena memiliki banyak template yang mudah digunakan, yaitu *template* untuk poster, *flyer*, logo, dokumen, postingan instagram, *wallpaper*, laporan, kolase foto, jurnal, sampul majalah, pengumuman, video, buku, kasus, kartu nama., brosur, infografis, *storyboard*, *template* untuk memposting foto atau video di jejaring sosial, undangan, dan lainnya, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform media sosial.

Canva menurut Kala'lembang, (2021) adalah alat desain grafis yang memungkinkan pemula membuat, mendesain, atau mengedit desain secara online. Canva adalah aplikasi desain grafis yang menghubungkan penggunaannya pada masalah desain dan memfasilitasi desain berbagai materi kreatif secara online. Menurut Susanti & Mudinillah, (2021) Canva merupakan suatu aplikasi yang dapat membantu seorang guru dalam pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Selanjutnya menurut Komalasari et al. (2021) Canva adalah salah satu software untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Sedangkan menurut Mulianti et al. (2021) Canva adalah program desain online, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, editing foto, instagaram cover dan facebook cover.

b. Kekurangan Canva

Aplikasi Canva dalam penggunaannya memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan aplikasi Canva menurut :

- 1) Aplikasi Canva bergantung pada koneksi internet yang cocok dan stabil. Jika perangkat atau laptop tidak memiliki internet atau kuota untuk aplikasi Canva, Canva tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain.
- 2) Canva menawarkan template berbayar, stiker, ilustrasi, font, dan lainnya. Jadi ada yang dibayar, ada yang tidak. Tapi itu tidak menjadi masalah karena masih banyak *template* lain yang menarik dan gratis. Bagaimana pengguna bisa mendesain sesuatu yang menarik dengan mempercayai kreativitasnya sendiri.
- 3) Terkadang model yang dipilih menunjukkan kemiripan dengan model lain, baik dari segi desain, gambar, warna, dan lain sebagainya. Tapi ini juga bukan masalah, pengguna bisa memilih model lain.

Sependapat dengan pendapat di atas Pelangi, (2020) kekurangan Canva antara lain: aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, dalam aplikasi canva ada beberapa template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar, terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya, namun kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda. Menurut Admelia et al. (2022) juga berpendapat kekurangan yang mendasar, yaitu adalah membutuhkan internet untuk digunakan dan tidak semua fitur seperti template tersedia secara gratis karena ada beberapa template berbayar.

Selanjutnya menurut Amriana *et al.* (2021) kekurangan dari Canva yaitu:

- 1) Aplikasi ini terkadang lambat dibuka
- 2) Terkadang saat kita memuat elemen aplikasi juga memakan waktu lama, membuat kita lelah untuk menyelesaikan pembelajaran.
- 3) Aplikasi ini tidak menyediakan semua fitur gratis. Bahkan fitur ini memiliki banyak fitur menarik yang tidak dapat diunduh, sehingga pengguna aplikasi tetap kecewa karena tidak mencapai tujuan yang diinginkan.
- 4) Terkadang ada kesalahan pada aplikasi ini yang terjadi saat mengedit materi pembelajaran.

Sependapat dengan pendapat di atas menurut Riyantoko et al. (2022) kekurangan dari Canva yaitu :

- 1) Membutuhkan jaringan internet stabil.
- 2) Beberapa fitur seperti template, stiker, font dll berbayar.
- 3) Desain boleh sama dengan yang lain, tapi tergantung selera pengguna.

c. Kelebihan Canva

Dari beberapa kekurangan yang dimiliki, aplikasi Canva memiliki banyak kelebihan khususnya dalam membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari, (2021) Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Aplikasi canva pun dapat diakses melalui laptop atau gawai, serta ada banyak sekali tutorial penggunaannya pada platform *YouTube*, sehingga tidak ada kesulitan berarti dalam mengoperasikan aplikasi canva. Selain itu juga menurut Triningsih, (2021) Canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Terdapat beberapa kelebihan Canva menurut Ika *et al.* (2020) yaitu:

- 1) Mempunyai berbagai bentuk grafis, animasi, *template* nomor halaman yang menarik;
- 2) Dapat menumbuhkan kreativitas guru dalam mendesain bahan ajar oleh karena banyaknya latar yang telah disediakan, dan termasuk fungsi *drag and drop*;
- 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain bahan mudah;
- 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi menggunakan materi Canva yang disediakan oleh pengajar;
- 5) Dapat menghasilkan gambar yang bagus serta tampilan slide yang dapat dicetak dengan pengaturan cetak otomatis;
- 6) Bisa berkolaborasi dengan pengajar lain dalam menggambar dan membuat tim desain Canva untuk berbagi materi pembelajaran satu sama lain;
- 7) Bisa membuat materi belajar kapan saja, bisa menggunakan laptop, tetapi juga menggunakan ponsel.

Selanjutnya menurut Tanjung & Faiza, (2019) adapun kelebihan dalam aplikasi canva, antara lain: (1) memiliki beragam desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesai media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui

gawai, (5) dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain. Sedangkan menurut Riyantoko et al. (2022) kelebihan dari Canva ini yaitu :

- 1) *Easy Use* atau memudahkan pengguna untuk mendesain poster, flyer, sertifikat, presentasi bahkan mengedit video untuk diposting di *Instagram, Facebook, TikTok* dan media sosial lainnya.
- 2) Banyak pilihan teks, warna, ukuran dan gambar yang tersedia dalam format JPEG, GIF dan PNG
- 3) Sangat mudah didapat untuk semua orang karena bisa digunakan di handphone atau laptop bersistem operasi Android dan iOS yang bisa dibuka dengan browser *Google Chrome, Firefox*, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disintesis bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk berkreasi dan bereksplorasi dalam merancang media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur-fitur menarik yang ada pada aplikasi Canva. Adapun kekurangan dari aplikasi canva ini yaitu hanya dapat diakses secara daring dan memerlukan jaringan yang stabil selain itu juga ada beberapa fitur yang mengharuskan penggunaanya untuk membayar.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva, sebagai berikut:

1. Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, I Komang Sudarma (2018) Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. Model penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan, Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Tematik Kelas IV adalah model pengembangan produk ADDIE (*analyze, desain, development, implementation, evaluation*). Hasil dari penelitian tersebut yaitu video animasi pembelajaran ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Tematik siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pembelajaran. Rata-rata nilai pretest adalah 55,5 dan rata-rata nilai posttest adalah 90,5.
2. Audita Alfianti, M. Taufik, Zerri Rahman Hakim (2020) Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi pada Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian pada pengembangan video ini mengacu kepada langkah-

langkah yang telah dikembangkan oleh Sugiyono yaitu melakukan analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Hasil dari penelitian tersebut yaitu media pembelajaran IPS berbasis video animasi termasuk dalam kategori layak dan memperoleh kategori sangat baik dalam respon yang diberikan siswa. Diharapkan media pembelajaran IPS berbasis video animasi ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi IPS terutama dalam materi macam-macam suku bangsa di Indonesia dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Selain itu media video animasi dapat meningkatkan mutu pendidikan disekolah dan dapat menambah referensi media pembelajaran.

3. Margareta Widiyasanti, Yulia Ayriza (2018) Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. Temuan pada penelitian ini yaitu Selain itu, video animasi ini juga dapat dijadikan media pendidikan karakter karena di dalamnya menampilkan pemodelan tokoh-tokoh pahlawan pergerakan nasional yang mempunyai karakteristik tokoh yang baik sehingga dapat menjadi teladan bagi siswa. Hasil dari penelitian tersebut yaitu dengan penggunaan media video animasi pada materi Pahlawan Pergerakan Nasional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat meningkatkan karakter tanggung jawab pada siswa.

4. Amril Huda M, Wahdini Anna Filla, Adam Mudinillah (2022) Universitas Bina Darma dengan judul Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva pada Pembelajaran Kelas IV Sekolah Dasar. Kelebihan penggunaan media video ialah (a) menambah wawasan yang baru dalam proses belajar; (b) dapat melihat suatu kejadian yang tidak mungkin untuk dilihat secara langsung; (c) setelah adanya video ini siswa bisa memperagakan gerakan-gerakan yang baru; (d) dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajarmaupun nilai hiburan dari penyajian itu; (e) penggunaan video ini bisa menampilkan informasi secara bersamaan dalam waktu dan lokasi yang sama; (f) video juga bisa membuat siswa lebih mandiri dalam belajar. Hasil dari penelitian tersebut adalah perlu mengembangkan media video animasi berbasis canva dalam proses pembelajaran IPS. Pengembangan media video animasi ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan bisa meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Penelitian relevan tersebut dapat dijadikan bahan acuan dalam penelitian. Persamaan peneltian terdapat pada penggunaan media pembelajaran berupa video animasi, sedangkan perbedaannya yaitu objek yang akan diteliti, metode yang digunakan, serta temuan hasil penelitian. Dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan tersebut, jelas bahwa media pembelajaran memiliki banyak dampak positif bagi siswa.

C. Kerangka Berpikir

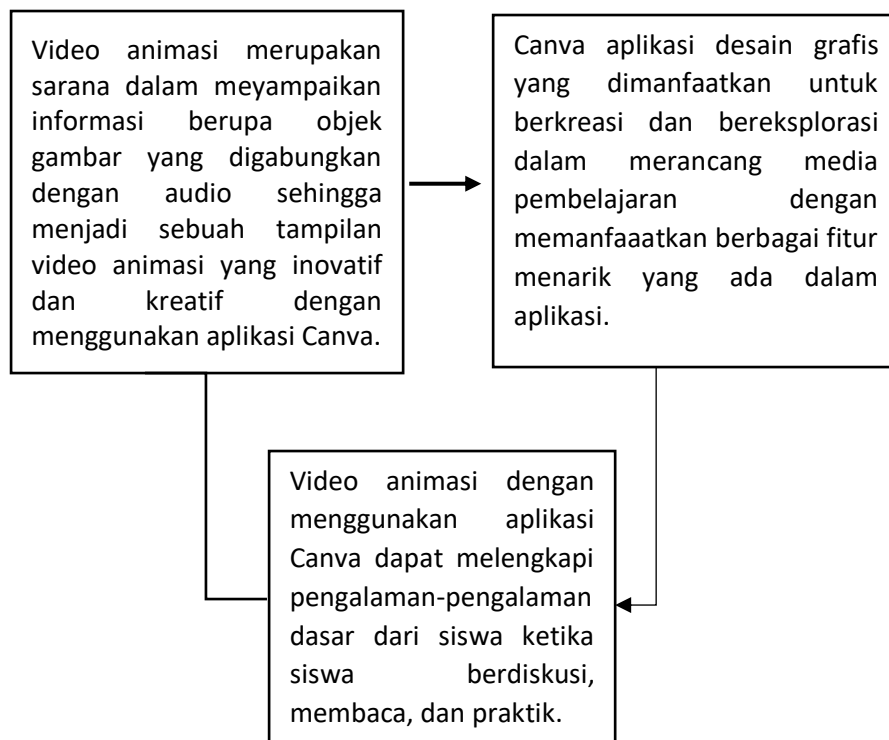
Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat kerangka sebagai berikut. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar. Media video animasi adalah salah satu media pembelajaran berupa media audiovisual dengan menggabungkan objek gambar dan audio sehingga menjadi sebuah tampilan video yang dapat menarik perhatian untuk fokus dalam proses pembelajaran. Media ini disusun secara sistematis sehingga gambar dan audio yang ditampilkan sesuai dengan alur hitungan waktu. Selain itu media video animasi lebih interaktif dan konkret daripada melalui buku, karena dalam penyampaiannya disajikan dengan gambar yang jelas sehingga siswa dapat menggambarkan materi dengan jelas serta dilengkapi dengan audio yang berfungsi untuk memberikan penjelasan kepada siswa.

Guru perlu memperhatikan fungsi dari media pembelajaran itu sendiri sebelum mengembangkan media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran. Fungsi lainnya dari media pembelajaran yang lebih kompleks yaitu 1) Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar; 2) Fungsi Semantik; 3) Fungsi Manipulatif; 4) fungsi psikologis; 5) fungsi sosio-

kultural.

Canva merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam merancang dan membuat media pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memudahkan penggunaanya dalam hal ini guru dalam merancang media pembelajaran secara kreatif secara online sehingga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam megembangkan media pembelajaran. Aplikasi canva ini dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran seperti poster, diagram, video, presentasi, dan masih banyak lagi.

Kelebihan dari penggunaan video animasi dalam pembelajaran adalah video animasi dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik, video animasi dapat menunjukan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut, mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya, video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, dan video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahpan Pengembangan

1. Metode Penelitian

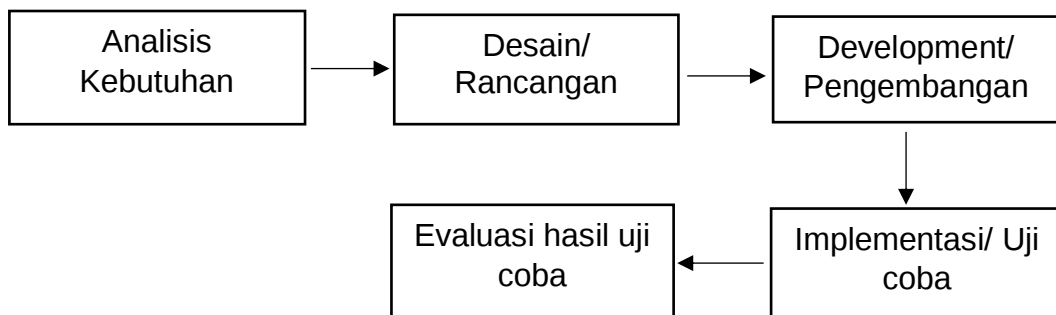
Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Menurut (Hanafi, 2017: 130) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam belajar dan mengajar.

Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku kelas IV. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. Prosedur Penelitian

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, Implementation, and Evaluation*. 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

a. Tahap *Analysis*

Pada tahap awal yaitu menganalisis masalah utama mengapa perlu adanya pengembangan produk media video animasi di lokasi penelitian melalui observasi dan wawancara. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan dalam media pembelajaran meliputi cara, sarana, dan alat dalam merancang media pembelajaran.

b. Tahap *Design*

Pada tahap *Design* ini, peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan berupa konsep dan isi dari 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.

c. Tahap *Development*

Tahap ini meliputi kegiatan untuk merealisasikan desain produk yang sudah dibuat. Membuat dan memodifikasi desain produk yang siap untuk diterakan. Dan tahap ini juga dibutuhkan alat untuk mengukur kinerja produk.

d. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini melakukan uji coba untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang telah dibuat atau dikembangkan sesuai dengan apa yang telah dirancang untuk membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah di revisi dilakukan uji coba kepada siswa.

e. Tahap *Evaluation*

Tahap ini merupakan 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 dari akhir 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. Tahap Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan produk media video animasi menggunakan aplikasi Canva terdiri atas 5 tahapan, yaitu (1) Analisis kebutuhan, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Harjasari 1 Kota Bogor melalui observasi dan wawancara, ditemukan kebutuhan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut khususnya di kelas IV SD. Guru masih menggunakan buku cetak tematik atau *power point* sebagai media pembelajaran, sedangkan sekarang ini sudah banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam merancang media pembelajaran.

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 solusi untuk mengatasi permasalahan sekaligus menentukan tujuan dari penelitian ini. Tujuan yang dirumuskan peneliti yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik agar

memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran seperti media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada kelas IV.

b. Desain

Desain tampilan media pembelajaran ini menyerupai slide pada setiap halaman terdapat animasi keanekaragaman suku di Indonesia dengan menggunakan background menarik yang seolah-olah bergerak, berisi materi tema 7 Subtema 1 Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku untuk kelas IV SD. Materi pembelajaran ini disisipkan gambar yang sesuai dengan isi materi, gambar animasi, teks dengan warna yang bervariasi yang bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk memerhatikan dan menikmati proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Adapun desain media pembelajaran tersebut :

1) Halaman 1, berisi mengenai judul materi media pembelajaran



Gambar 3. 2 desain halaman 1

2) Halaman 2 berisi tentang materi keanekaragaman suku dan budaya



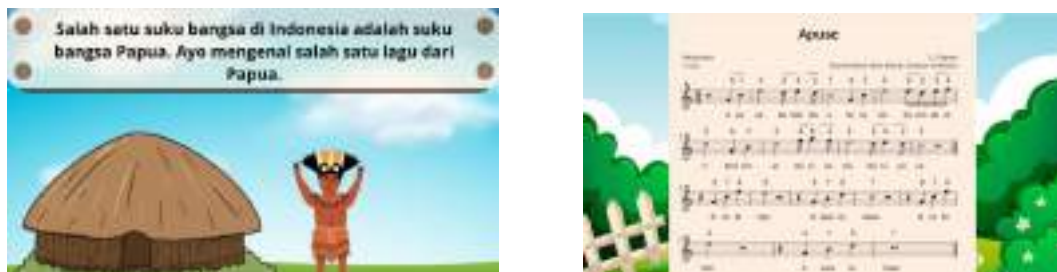
Gambar 3.3 desain halaman 2

3) Halaman 3 - 7 berisi tentang teks bacaan Suku Bangsa di Indonesia



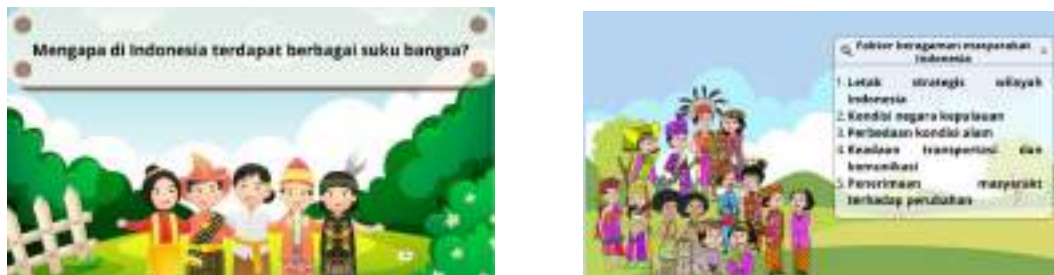
Gambar 3.4 desain halaman 3 – 7

4) Halaman 8 – 10 berisi tentang menyanyikan lagu “Apuse” menggunakan tinggi rendah nada



Gambar 3.5 desain halaman 8 – 10

- 5) Halaman 11 - 13 berisi tentang faktor-faktor yang menyebabkan keragaman di Indonesia



Gambar 3.6 desain halaman 11 – 13

- 6) Halaman 14 – 15 berisi tentang keragaman suku bangsa dan bahasa di Indonesia



Gambar 3.7 desain halaman 14 – 15

- 7) Halaman 16 – 19 berisi tentang menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” menggunakan tinggi rendah nada dan tempo lagu



Gambar 3.8 desain halaman 16 – 19

8) Halaman 20 berisi tentang keberagaman agama di Indonesia



Gambar 3.9 desain halaman 20

9) Halaman 21 – 22 berisi tentang menemukan kata sulit



Gambar 3.10 desain halaman 21 – 22

10) Halaman 23 – 24 berisi tentang cara menentukan pokok pikiran



Gambar 3.11 desain halaman 23 – 24

11) Halaman 25 – 26 berisi tentang keragaman transportasi tradisional di Indonesia



Gambar 3.12 desain halaman 25 – 26

12) Halaman 27 – 37 berisi tentang macam – macam gaya dalam kehidupan sehari-hari



Gambar 3.13 desain halaman 27 -37

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. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu :

- 1) Ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan dari segi materi yang akan disampaikan. Ahli materi pada media video animasi Canva ini yaitu guru kelas IV. Guru kelas IV memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan mampu memberikan kompetensi dalam bidang pendidikan khususnya pada materi pembelajaran kelas IV.
- 2) Ahli media dilakukan untuk mempelajari desain dan tampilan yang terdapat dalam media video animasi Canva. Ahli media ini merupakan salah satu dosen pada bidang media yang mampu memberikan komentar serta saran yang membantu dalam pengembangan media video animasi Canva.
- 3) Ahli bahasa dilakukan untuk mengoreksi kelengkapan bahasa yang akan digunakan di dalam media yang akan dikembangkan. Ahli bahasa yang dipilih merupakan salah satu dosen di bidang pendidikan dan sastra Indonesia yang mampu memberikan komentar serta saran dalam penggunaan bahasa dalam media video animasi Canva.

Berikut nama validator dalam pengembangan media video animasi menggunakan Canva :

Tabel 3.1 Nama validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1	Aries Maesya, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
2	Ainiyah Ekowati, M.pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3	Roehiyatul Malhah, S.Pd	Ahli Materi	SDN Harjasari 1

d. Implementasi

Melalui proses ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media maka 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 IV sekolah dasar sekitar 27 orang siswa. Siswa tersebut memberikan respon terhadap media video animasi 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 diberikan angket untuk melakukan penilaian kepada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, lalu hasil angket tersebut dijadikan sebagai masukan dan perbaikan tetapi jika respon siswa dapat memberikan respon yang baik, dapat dikatakan media pembelajaran telah berkembang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Harjasari 1 Kota Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Peneliti memilih tempat penelitian ini karena SD tersebut memiliki kondisi, sarana, dan prasarana yang dibutuhkan peneliti. Berikut jadwal kegiatan pengembangan media video animasi Canva terangkum dalam tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Pengembangan Media Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva

No	Kegiatan	Bulan (2022-2023)										
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sept
1	Pembuatan Proposal											
2	Seminar Proposal											
3	Perbaikan Proposal											
4	Bimbingan Skripsi											
5	Validasi Ahli											
6	Uji Coba											
7	Pengolahan data											
8	Daftar Sidang											
9	Sidang Akhir											

C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut (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 uji coba ini yaitu siswa kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi 2 (dua) subjek. Subjek pertama adalah validator dan subjek kedua adalah peserta didik kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor. Subjek pertama yaitu validator, terdiri dari 2 (dua) orang dosen yang ahli di bidang bahasa dan ahli media serta 1 (satu) guru kelas sebagai ahli materi. Sedangkan subjek kedua yaitu peserta didik kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor yang berperan sebagai responden untuk mengetahui kelayakan produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara. Angket digunakan sebagai penilaian validasi ahli dan respon siswa terkait produk yang sedang dikembangkan. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan.

1. Observasi dan Wawancara

Observasi merupakan suatu proses pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dan mencatat keadaan yang sedang di observasi. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik kelas IV SDN Harjasari 1 dalam proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan wawancara digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data seperti untuk mengetahui sumber belajar dan bahan ajar yang

digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Tujuan dilakukannya kegiatan ini adalah untuk mengetahui penggunaan bahan ajar pada proses pembelajaran di kelas, dan memberikan solusi yang tepat dengan melalui perencanaan media video animasi yang sudah disesuaikan dengan hasil di lapangan.

2. Angket

Instrumen angket ini digunakan agar dapat memperoleh data hasil respon masukan dan saran dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) serta peserta didik.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan dalam mengumpulkan data pada media video animasi menggunakan Canva adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk peserta didik pada saat pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui persoalan yang terjadi di dalam kelas agar peneliti dapat memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah siswa memperhatikan penjelasan dari guru?		
2.	Apakah siswa menggunakan buku tematik dalam pembelajaran?		
3.	Apakah siswa memiliki buku		

No	Kriteria	Ya	Tidak
	pegangan lain selain buku tematik?		
4.	Apakah siswa menggunakan media pembelajaran ?		
5.	Apakah siswa terlihat antusias saat proses pembelajaran?		
6.	Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan siswa untuk belajar?		
7.	Apakah media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa untuk belajar?		
8.	Perluakah adanya pengembangan media pembelajara?		

2. Daftar Pertanyaan Wawancara

Hasil dari wawancara ini yaitu berupa analisis kebutuhan untuk mengetahui pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IVB SDN Harjasari 1 Kota Bogor dalam upaya pengembangan media pembelajaran saat awal observasi.

Tabel 3.4 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Jawaban
1.	Apa kesulitan yang dialami oleh siswa pada saat pembelajaran ?	
2.	Faktor apa yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran ?	
3.	Dalam pembelajaran, apa saja yang digunakan siswa sebagai media pembelajaran ?	
4.	Apakah siswa paham tentang materi yang terdapat di dalam buku tema ?	

No	Kriteria	Jawaban
5.	Kebutuhan apa yang diperlukan di dalam proses pembelajaran di kelas?	
6.	Apakah Bapak/Ibu menyiapkan atau membuat media pembelajaran sendiri untuk di bagikan kepada siswa?	
7.	Apakah terdapat kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran ?	
8.	Bagaiman media pembelajaran yang diperlukan siswa saat ini? Dan seperti apa?	

3. Angket Validasi

Angket validasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan dari segi materi, media yang dibuat, dan bahasa yang digunakan pada produk media video animasi. Kelayakan dari produk ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang bertujuan untuk mendapatkan nilai, saran dan masukan dari para ahli agar produk yang sedang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan. Berikut adalah kisi-kisi angket validasi untuk ahli media, bahasa dan materi mengenai produk Media Video Animasi menggunakan aplikasi Canva pada Subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor.

a. Validasi media yang diperuntukkan bagi ahli media pembelajaran.

Instrumen kelayakan untuk aspek media pembelajaran disusun dengan

menggunakan lembar validasi dari Sambodo (2014). Kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.5

Tabel 3.5 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Soal
1.	Aspek Kesesuaian Materi	1) Penyajian media video animasi sesuai dengan karakteristik siswa 2) Penyajian media video animasi kreatif/unik 3) Penyajian media video animasi meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	3	1,2,3
2	Aspek Kelayakan Tampilan	1) Pemilihan jenis dan ukuran huruf 2) Kualitas gambar dan video 3) Suara video yang digunakan jelas 4) Keterkaitan animasi dengan materi	4	4,5,6,7
3	Aspek bahasa	1) Bahasa yang digunakan komunikatif 2) Bahasa yang digunakan menarik minat siswa 3) Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD	3	8,9,10

b. Instrumen kelayakan media yang diperuntukkan bagi ahli bahasa.

Instrumen kelayakan untuk aspek bahasa pembelajaran disusun dengan menggunakan lembar validasi dari standar BSPN (2008). Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Soal
1.	Aspek Bahasa	1) Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 2) Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif 3) Konsistensi dalam penggunaan istilah pada media video animasi 4) Konsistensi dalam penggunaan tanda baca 5) Penggunaan jenis huruf sesuai dengan materi 6) Isi materi menarik 7) Spasi dalam teks normal 8) Penggunaan ukuran huruf sesuai 9) Konsistensi dalam penggunaan tanda baca pada video animasi 10) Kesesuaian pemilihan bahasa	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

c. Instrumen kelayakan validasi media yang diperuntukkan bagi ahli materi, yaitu guru mata pelajaran yang bersangkutan. Instrumen kelayakan untuk aspek materi pembelajaran disusun dengan

menggunakan lembar validasi dari BSPN (2008). Kisi-kisi lembar validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Soal
1.	Aspek Kesesuaian Materi	1) Pemilihan materi sesuai dengan kompetensi dasar 2) Pemilihan materi sesuai dengan indikator pembelajaran 3) Pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	1,2,3
2	Aspek Kelayakan Tampilan Materi	4) Pemilihan jenis dan ukuran huruf 5) Materi yang disampaikan berurutan 6) Kejelasan dalam materi 7) Kombinasi dan kesesuaian warna menarik	4	4,5,6,7
3	Aspek bahasa	8) Bahasa yang digunakan komunikatif 9) Bahasa yang digunakan menarik minat siswa 10) Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD	3	8,9,10

4. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan respon peserta didik mengenai penggunaan media video animasi menggunakan Canva melalui sebuah instrumen yang diberikan kepada peserta didik.

Instrumen angket hasil respon peserta didik digunakan untuk mengukur kelayakan media video animasi yang sedang dikembangkan.

Tabel 3.8 Angket Respon Siswa

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media video animasi menggunakan Canva mudah digunakan.					
2.	Materi yang terdapat pada media video animasi mudah dimengerti.					
3.	Saya tertarik untuk membaca materi pada media video animasi.					
4.	Saya merasa bersemangat dan termotivasi dalam menggunakan media video animasi.					
5.	Gambar dan video yang disajikan mudah untuk dipahami.					
6.	Kalimat dalam media video animasi mudah dipahami.					
7.	Contoh yang terdapat di media video animasi mudah dipahami.					
8.	Media video animasi menggunakan Canva memudahkan kamu dalam belajar.					
9.	Tampilan suara/audio jelas dan menambah pemahaman materi.					
10.	Bahasa dalam media jelas					

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 = Prestasi Kelayakan

$\sum X$ = Jawaban Skor Validitas (Nilai Nyata)

$\sum X_1$ = Jawaban Tertinggi (Nilai Harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut (Puspitasari, 2019):

No	Skor	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat Baik	Sangat valid/layak/tidak revisi
2	75 – 89 %	Baik	Valid/layak/revisi seperlunya
3	65 – 74 %	Cukup	Cukup valid/revisi cukup banyak
4	55 - 64 %	Kurang	Kurang valid/banyak yang harus di revisi

No	Skor	Kualifikasi	Keterangan
5	0 - 54%	Sangat Kurang	Tidak valid/harus revisi total

Tabel 3.9 Kelayakan izin berdasarkan persentasi rata-rata

Berdasarkan kriteria di atas, Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi 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:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva ini menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah pembuatan media video animasi menggunakan aplikasi Canva dengan model ADDIE ini terdiri dari tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *evaluation* (Evaluasi). Berikut deksripsi dari tahapan model ADDIE.

1. Tahapan *Analysis* (Analisis)

Tahapan ini merupakan tahapan pertama yang dimulai dengan tahap analisis untuk menganalisis pengembangan media video animasi yang digunakan dan mencari tahu data-data yang dibutuhkan untuk dimasukkan kedalam produk media video animasi menggunakan aplikasi Canva. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi secara langsung dan juga melakukan wawancara bersama dengan guru kelas IV untuk mendapatkan inforasi terkait dengan permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 24 Mei 2023 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Materi Ajar

Analisis kebutuhan materi ajar dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Peneliti menganalisis adanya kebutuhan materi ajar dalam pembelajaran di SDN Harjasari 1 Kota Bogor untuk melakukan observasi serta wawancara. Pada tahap wawancara dan observasi, ditemukan kebutuhan materi dalam penggunaan media video pembelajaran di sekolah tersebut khususnya di kelas IV Sekolah Dasar.

Guru menggunakan media pembelajaran berupa *Power Point* dalam proses pembelajaran di kelas dirasa kurang cukup untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa kurang tertarik terhadap materi yang sedang dipelajari, siswa sulit untuk mencerna pesan-pesan yang disampaikan oleh guru, selain itu juga guru belum banyak memanfaatkan aplikasi yang bervariasi yang dapat menarik perhatian siswa, dengan begitu membuat suasana pembelajaran cenderung pasif. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran berupa video animasi sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan juga berbasis teknologi.

b. Analisis Kurikulum

Penggunaan Kurikulum Merdeka di kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor menjadi sebuah terobosan baru yang dikeluarkan pemerintah agar guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sederhana, dan bermakna bagi siswa. Namun, dalam pelaksanaannya

kurikulum merdeka ini masih belum matang dalam perancangannya sehingga diperlukan pengkajian dan evaluasi yang lebih agar dalam pelaksanaannya dapat efektif dan sesuai dengan tujuan kurikulum.

Pelaksanaan kurikulum merdeka ini guru harus bisa lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi ajar tetapi dalam proses pembelajaran masih ada saja guru yang hanya memanfaatkan buku tematik saja sebagai materi ajar. Maka dari itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti media video animasi menggunakan aplikasi Canva agar materi yang disampaikan lebih kreatif dan inovatif sehingga siswa lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih materi Tema 7 Subtema 1 Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di dalam prses penelitian.

c. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada saat melaksanakan pra-penelitian di kelas IV-B guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint* saja saat proses pembelajaran. Pada masa saat ini yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran selain *powerpoint*, dimana media pembelajaran dapat memanfaatkan aplikasi yang ada agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih menarik dan juga lebih kreatif sehingga siswa dapat lebih fokus saat menyimak penjelasan dari guru.

Peneliti melakukan penelitian di kelas IV-B SDN Harjasari 1 Kota Bogor dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Proses uji coba dan

penelitian respon siswa terhadap video animasi menggunakan aplikasi Canva pada kela IV dengan materi keanekaragam suku bangsa dan agama di negeriku sangat layak untuk digunakan. Manfaat dari penggunaan video animasi menggunakan aplikasi Canva ini membuat siswa lebih tertarik terhadap materi yang sedang dipelajari serta membuat siswa lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menciptakan suasana kelas yang kondusif.

2. Tahap *Design* (Desain/Perencanaan)

Desain yang akan ditampilkan pada media pembelajaran ini berbentuk video pembelajaran, dimana pada setiap slide terdapat materi pembelajaran, gambar animasi dan audio yang menarik. Rancangan desain ini memuat slide kosong, pemilihan gambar, animasi, audio dan pemilihan font yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Berikut langkah-langkah rancangan desain video animasi menggunakan aplikasi Canva.

Tabel 4.1 Tahapan Rancangan Desain

No.	Tahapan	Deskripsi
1.		Masuk ke halaman utama google lalu ketik www.canva.com untuk dapat memasuki <i>website</i> Canva.

No.	Tahapan	Deskripsi
2.		Selanjutnya untuk memasuki Canva <i>log in</i> Canva menggunakan akun <i>google</i> yang anda miliki.
3.		Selanjutnya anda akan melihat tampilan beranda dari Canva. Untuk memulai membuat produk klik “Buat Desain”.
4.		Setelah klik “Buat Desain”, klik “Video” untuk dapat memulai membuat produk video pembelajaran.
5.		Klik “Elemen” untuk menambahkan background yang anda inginkan dengan memanfaatkan kotak pencarian yang terdapat pada “Elemen” tersebut.

No.	Tahapan	Deskripsi
6.		Klik “Elemen” untuk menambahkan objek animasi yang diinginkan.
7.		Klik ikon jam untuk mengatur durasi waktu video per slide yang diinginkan. Selain itu klik ikon “+” pada bagian bawah tampilan Canva untuk menambahkan slide video.
8.		Klik “Teks” pada bagian sisi kiri dari tampilan Canva untuk menambahkan teks. Lalu pilih teks sesuai dengan kebutuhan Anda.
9.		Klik “Animasikan” untuk mengatur jenis tampilan animasi yang diinginkan.

No.	Tahapan	Deskripsi
10.		Untuk membuat animasi dapat bergerak bebas, Anda dapat meng klik “Animasikan”, lalu klik “Buat Animasi”.
11.		Setelah itu seret gambar atau objek yang ingin di animasikan.
12.		Untuk menambahkan audio, Anda dapat klik “Elemen” lalu pilih “Audio”. Anda dapat memilih audio yang Anda inginkan.
13.		Untuk mengedit durasi audio Anda dapat meng klik kanan lalu klik “Sesuaikan”.
14.		Jika produk sudah selesai dibuat, Anda dapat klik “Bagikan” pada bagian kanan atas lalu klik “Unduh”.

No.	Tahapan	Deskripsi
15.		Pilih “Semua Halaman” untuk di unduh. Selanjutnya klik “Unduh”.
16.		Tunggu sampai peooduk Anda selesai di unduh.

Video animasi menggunakan aplikasi Canva ini dipilih karena menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK yang semakin berkembang. Selain itu, video animasi menggunakan aplikasi Canva ini dirasa menarik dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan pembelajaran menggunakan Canva dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan *smartphone*, komputer maupun *laptop*. Berdasarkan hal tersebut maka diharapkan video pembelajaran ini praktis, efektif dan *fleksibel* untuk digunakan. Setelah perancangan awal selesai dibuat, selanjutnya alat evaluasi ini dilakukan uji validasi yakni ahli media, bahasa, dan materi.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah membuat desain produk Canva selanjutnya tahap pengembangan. Tahap ini dibuat untuk merealisasikan rancangan desain video animasi menggunakan aplikasi Canva yang telah dibuat dengan desain sebelumnya. Kemudian akan dilakukan uji validasi produk oleh ahli media, bahasa, dan materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Validasi adalah suatu proses pembuktian dengan tata cara yang sesuai dengan prosedur yang ada. Tujuan validasi pada penelitian yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema 1 Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV. Validasi produk ini dilakukan oleh tiga ahli yang dipilih sesuai dengan bidang keahliannya. Ahli media dan ahli Bahasa yaitu salah satu dosen dari Universitas Pakuan, kemudian ahli materi yaitu seorang guru kelas IV di SDN Harjasari 1 Kota Bogor. Setiap ahli bertugas untuk menilai produk peneliti dan memiliki hal untuk memberikan masukan baik saran maupun kritik, validasi dilaksanakan sebanyak dua kali sampai produk dinyatakan layak digunakan. Adapun hasil uji validasi produk pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva sebagai berikut.

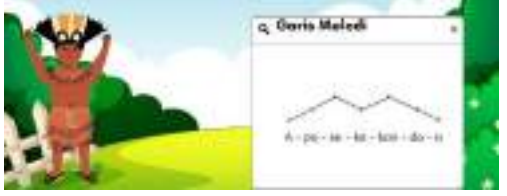
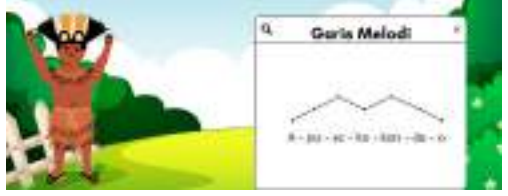
a. Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media ini yaitu bapak Aries Maesya, M.Kom yang merupakan Dosen di Lingkungan Universitas Pakuan sekaligus Kepala Pusat Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (PUTIK) Universitas Pakuan. Validasi yang dilakukan oleh ahli media ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi Canva agar menjadi sebuah produk yang layak dan siap digunakan. Aspek-aspek yang menjadi penilaian diantaranya yaitu aspek kesesuaian materi, aspek kelayakan tampilan, dan aspek bahasa. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media sebagai berikut.

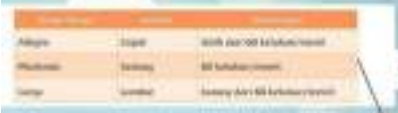
Tabel 4.2 Revisi oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Tampilan pembuka menggunakan ukuran font yang besar.	 Tampilan pembuka menggunakan ukuran font yang sesuai serta ditambahkan logo universitas pakuan.
 Penulisan tema dan subtema disatukan.	 Penulisan tema dan subtema dipisah.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Bhinneka Tunggal Ika "Berbeda-beda tetapi tetap satu" Kalimat "Bhinneka Tunggal Ika" terdapat dalam buku Sutasoma, karangan Mpu Tantular, Mpu Tantular hidup pada masa Kerajaan Majapahit sekitar abad ke-14. Dalam buku Sutasoma, pengertian Bhinneka Tunggal Ika lebih ditekankan pada keselarasan agama dan kepercayaan di kalangan masyarakat Majapahit.	 Bhinneka Tunggal Ika "Berbeda-beda tetapi tetap satu" Kalimat "Bhinneka Tunggal Ika" terdapat dalam buku Sutasoma, karangan Mpu Tantular, Mpu Tantular hidup pada masa Kerajaan Majapahit sekitar abad ke-14.
Kalimat belum di reduksi.	Kalimat sudah di reduksi.
 Suku Bangsa di Indonesia Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat Bhinneka Tunggal Ika pada lambang negara Garuda Pancasila bukan cuma slogan.	 Suku Bangsa di Indonesia Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat Bhinneka Tunggal Ika pada lambang negara Garuda Pancasila bukan cuma slogan.
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.	 Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbanyak adalah Suku Jawa yang meliputi 40,3 persen dari penduduk Indonesia.	 Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbanyak adalah Suku Jawa yang meliputi 40,3 persen dari penduduk Indonesia.
Sumber belum dicantumkan dalam video.	Sumber dicantumkan dalam video.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Buku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu Jawa, Gering, Tengger, Bani, Bawen, Raga, dan suku-suku lainnya.  Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Buku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu Jawa, Gering, Tengger, Bani, Bawen, Raga, dan suku-suku lainnya.  Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Buku yang paling sedikit penduduknya adalah Buku Nias dengan jumlah 1.040.000 jiwa atau hanya 0,44 persen dari 1 jumlah penduduk Indonesia. Namun, suku-suku Papua yang terdiri atas 400 suku, jumlahnya hanya 2.492.000 jiwa atau 1,01 persen dari 1 jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan suku Tionghoa berjumlah 3.400.000 jiwa atau 1,2 persen penduduk Indonesia. (Sumber: http://id.wikipedia.org)  Belum terdapat sumber dalam video.	Buku yang paling sedikit penduduknya adalah Buku Nias dengan jumlah 1.040.000 jiwa atau hanya 0,44 persen dari 1 jumlah penduduk Indonesia. Namun, suku-suku Papua yang terdiri atas 400 suku, jumlahnya hanya 2.492.000 jiwa atau 1,01 persen dari 1 jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan suku Tionghoa berjumlah 3.400.000 jiwa atau 1,2 persen penduduk Indonesia. (Sumber: http://id.wikipedia.org)  Sudah terdapat sumber dalam video.
Salah satu suku bangsa di Indonesia adalah suku bangsa Papua. Ayo mengenal salah satu lagu dari Papua.  Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Salah satu suku bangsa di Indonesia adalah suku bangsa Papua. Ayo mengenal salah satu lagu dari Papua.  Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Befungsi untuk mengetahui kapan nada dinyanyikan tinggi kapan nada dinyanyikan rendah  Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Befungsi untuk mengetahui kapan nada dinyanyikan tinggi kapan nada dinyanyikan rendah  Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
	
Pemilihan jenis huruf kurang sesuai.	Jenis huruf dan ukuran huruf sudah disesuaikan.
	
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
	
Ukuran font terlalu besar.	Ukuran font sudah disesuaikan.
	
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tanda tempo adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan 	Tanda tempo adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Bahasa keragaman suku bangsa, budaya, adat, dan bahasa bangsa Indonesia juga memiliki keragaman dalam agama. Di Indonesia sendiri ada 6 agama yang diakui: Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu. 	Bahasa keragaman suku bangsa, budaya, adat, dan bahasa bangsa Indonesia juga memiliki keragaman dalam agama. Di Indonesia sendiri ada 6 agama yang diakui: Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu. 
Kata sulit  1. Etnis : Suku Bangsa 2. Sensus : Perhitungan jumlah penduduk 3. Slogan : Kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat	Kata sulit  1. Etnis : Suku Bangsa 2. Sensus : Perhitungan jumlah penduduk 3. Slogan : Kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Menentukan Pokok Pikiran 1. Membaca teks bacaan 2. Menandai kalimat 3. Menandai pikiran pokok 	Menentukan Pokok Pikiran 1. Membaca teks bacaan 2. Menandai kalimat 3. Menandai pikiran pokok 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Beri kegiatan sebelumnya, kamu mengetahui bahwa di Indonesia terdapat ribuan suku bangsa. Setiap suku mempunyai tradisi, bahasa dan cara hidup berbeda. Salah satu contoh penduduk cara hidup adalah transportasi. Pada zaman dahulu, alat transportasi menggunakan tenaga hewan. 	Berapakah kamu melihat persamaan dari ketiga alat transportasi tradisional tersebut? Ada banyak persamaan, salah satunya adalah ketiga alat transportasi tersebut menggunakan binatang yang sama-sama memiliki beban berupa bendi atau pedati. Berikut terdapat gambar mengenai bahan hewani sebagai gaya. 
Gambar belum ada penjelasan.	Gambar diberi penjelasan.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak atau berubah bentuk. 	Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak atau berubah bentuk. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Gaya otot adalah suatu gaya yang terjadi adanya kerja atau aktivitas dan tenaga dari otot atau gaya yang dihasilkan dari kerja otot. Contohnya mendorong meja, kuda menarik delman, dan sapi menarik pedati. 	Gaya otot adalah suatu gaya yang terjadi adanya kerja atau aktivitas dan tenaga dari otot atau gaya yang dihasilkan dari kerja otot. Contohnya mendorong meja, kuda menarik delman, dan sapi menarik pedati. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Gaya listrik adalah suatu gaya yang dihasilkan oleh listrik. Contoh gaya listrik: saat kita menyalakan komputer, menyalakan televisi, menyalakan kipas angin. 	Gaya listrik adalah suatu gaya yang dihasilkan oleh listrik. Contoh gaya listrik: saat kita menyalakan komputer, menyalakan televisi, menyalakan kipas angin. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Gaya magnet adalah suatu gaya yang dihasilkan dari magnet. Contoh gaya magnet ketika kita mendekatkan besi dengan magnet, maka besi akan tertarik sehingga besi akan menempel pada magnet atau sebaliknya. 	Gaya magnet adalah suatu gaya yang dihasilkan dari magnet. Contoh gaya magnet ketika kita mendekatkan besi dengan magnet, maka besi akan tertarik sehingga besi akan menempel pada magnet atau sebaliknya. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Gaya gravitasi adalah suatu gaya yang terjadi karena adanya tarikan atau gravitasi dari Bumi. Gaya gravitasi mengakibatkan benda-benda di Bumi ini mempunyai berat sehingga tidak melayang di udara dan tidak terlepas ke angkasa. Contohnya buah yang jatuh dari pohonnya dan bola yang dilempar ke atas akan jatuh ke bawah. 	Gaya gravitasi adalah suatu gaya yang terjadi karena adanya tarikan atau gravitasi dari Bumi. Gaya gravitasi mengakibatkan benda-benda di Bumi ini mempunyai berat sehingga tidak melayang di udara dan tidak terlepas ke angkasa. Contohnya buah yang jatuh dari pohonnya dan bola yang dilempar ke atas akan jatuh ke bawah. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Pertama Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Kesesuaian Materi	Penyajian media video animasi sesuai dengan karakteristik siswa.					√
		Penyajian media video animasi kreatif/unik.					√
		Penyajian video animasi meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.					√
2	Aspek Kelayakan	Pemilihan jenis dan ukuran huruf.				√	

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
	Tampilan	Kualitas gambar dan video.				√	
		Suara video yang digunakan jelas.				√	
		Keterkaitan animasi dengan materi.					√
3	Aspek Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif.				√	
		Bahasa yang digunakan menarik minat siswa.				√	
		Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD.				√	
Jumlah			44				
Skor Maksimal			50				
Persentase			X 100%				
Rata-rata			88%				

$$\text{Persentase} = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian pertama pada produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “Layak, direvisi seperlunya” dengan nilai antara 75-89%, artinya produk pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini dianggap layak dipakai di lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi

dari ahli media terhadap video animasi menggunakan aplikasi Canva pada materi keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Kedua Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Kesesuaian Materi	Penyajian media video animasi sesuai dengan karakteristik siswa.					√
		Penyajian media video animasi kreatif/unik.					√
		Penyajian video animasi meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.					√
2	Aspek Kelayakan Tampilan	Pemilihan jenis dan ukuran huruf.				√	
		Kualitas gambar dan video.				√	
		Suara video yang digunakan jelas.				√	
		Keterkaitan animasi dengan materi.					√
3	Aspek Bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif.				√	
		Bahasa yang digunakan menarik minat siswa.					√
		Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD.				√	
Jumlah			45				
Skor Maksimal			50				
Persentase			X 100%				
Rata-rata			90%				

$$\text{Persentase} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

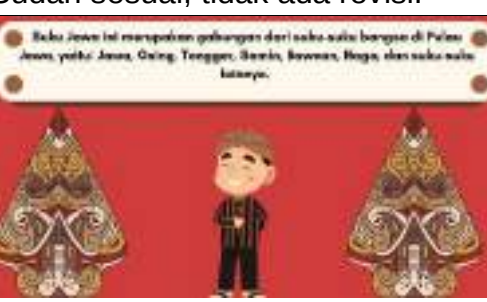
Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian produk pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini berada pada kualifikasi “sangat layak, tidak perlu direvisi” dengan nilai antara 90-100% yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan tanpa revisi.

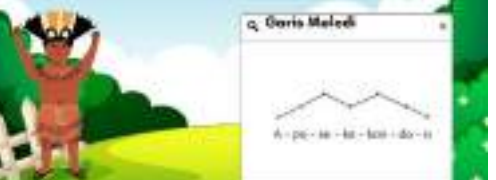
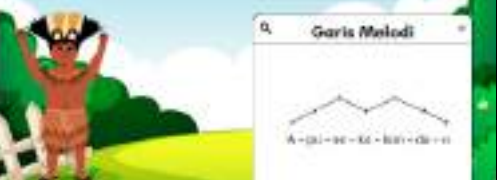
b. Ahli Bahasa

Ahli Bahasa dalam pengembangan penelitian ini yaitu ibu Ainiyah Ekowati, M.pd, yang merupakan salah satu dosen di lingkungan FKIP, Universitas Pakuan. Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa kritik dan saran pada media video animasi menggunakan aplikasi Canva yang sedang dikembangkan peneliti. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa sebagai berikut.

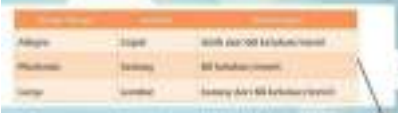
Tabel 4.5 Revisi oleh Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Tampilan pembuka belum terdapat logo kampus merdeka	 Tampilan pembuka menggunakan logo kampus merdeka.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
	
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
	
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
	
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
	
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Suku yang paling sedikit jumlahnya adalah Suku Nias dengan jumlah 134.932 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Namun, suku suku Papua yang terdapat 144 suku, jumlahnya hanya 2.492.000 jiwa atau 0,71 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan suku Tionghoa berjumlah 3.499.000 jiwa atau 1,01 persen penduduk Indonesia. (Sumber: http://tabulakindonesia.com) 	Suku yang paling sedikit jumlahnya adalah Suku Nias dengan jumlah 134.932 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Namun, suku suku Papua yang terdapat 144 suku, jumlahnya hanya 2.492.000 jiwa atau 0,71 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan suku Tionghoa berjumlah 3.499.000 jiwa atau 1,01 persen penduduk Indonesia. (Sumber: http://tabulakindonesia.com) 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Salah satu suku bangsa di Indonesia adalah suku bangsa Papua. Ayo mengenal salah satu lagu dari Papua 	Salah satu suku bangsa di Indonesia adalah suku bangsa Papua. Ayo mengenal salah satu lagu dari Papua 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Apsar 	Apsar 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Befungsi untuk mengetahui kapan nada dinyanyikan tinggi kapan nada dinyanyikan rendah 	Garis melodi berfungsi untuk mengetahui kapan nada dinyanyikan tinggi kapan nada dinyanyikan rendah. 
Pemilihan kalimat kurang tepat.	Kalimat sudah di sesuaikan.
Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia 	Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Penggunaan huruf kapital kapital kurang tepat.	 Pada kata “Jawa” sudah menggunakan huruf kapital pada awal kata.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tanda tempo adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan  Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Tanda tempo adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan  Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Bahasa keragaman suku bangsa, budaya, sosial, dan bahasa bangsa Indonesia juga memiliki keragaman dalam agama. Di Indonesia sendiri ada 6 agama yang diakui: Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu.  Tanda baca perlu diperbaiki.	Bahasa keragaman suku bangsa, budaya, sosial, dan bahasa bangsa Indonesia juga memiliki keragaman dalam agama. Di Indonesia sendiri ada 6 agama yang diakui: Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu.  Tanda baca sudah diperbaiki.
Kata sulit  1. Etnis : Suku Bangsa 2. Sensus : Perhitungan jumlah penduduk 3. Slogan : Kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Kata sulit  1. Etnis : Suku Bangsa 2. Sensus : Perhitungan jumlah penduduk 3. Slogan : Kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Menentukan Pokok Pikiran 1. Membaca teks bacaan 2. Menandai kalimat 3. Menandai pikiran pokok  Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Menentukan Pokok Pikiran 1. Membaca teks bacaan 2. Menandai kalimat 3. Menandai pikiran pokok  Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Bagaimana kamu melihat persamaan dari ketiga alat transportasi tradisional tersebut? Ada banyak persamaan, salah satunya adalah ketiga alat transportasi tersebut menggunakan binatang yang sama-sama menarik beban berupa bendi atau pedati. Rangkaian tersebut dapat menarik beban berupa barang-gaga.  Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Bagaimana kamu melihat persamaan dari ketiga alat transportasi tradisional tersebut? Ada banyak persamaan, salah satunya adalah ketiga alat transportasi tersebut menggunakan binatang yang sama-sama menarik beban berupa bendi atau pedati. Rangkaian tersebut dapat menarik beban berupa barang-gaga.  Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak atau berubah bentuk. 	Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak atau berubah bentuk. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Gaya otot adalah suatu gaya yang terjadi adanya kerja atau aktivitas dan tenaga dari otot atau gaya yang dihasilkan dari kerja otot. Contohnya mendorong meja, kuda menarik delman, dan sapi menarik pedati. 	Gaya otot adalah suatu gaya yang terjadi adanya kerja atau aktivitas dan tenaga dari otot atau gaya yang dihasilkan dari kerja otot. Contohnya mendorong meja, kuda menarik delman, dan sapi menarik pedati. 
Tanda baca di akhir kalimat belum ada.	Tanda baca sudah dilengkapi.
Gaya listrik adalah suatu gaya yang dihasilkan oleh listrik. Contoh gaya listrik: saat kita menyalakan komputer, menyalakan televisi, menyalakan kipas angin. 	Gaya listrik adalah suatu gaya yang dihasilkan oleh listrik. Contoh gaya listrik: saat kita menyalakan komputer, menyalakan televisi, menyalakan kipas angin. 
Tanda baca di akhir kalimat belum ada.	Tanda baca sudah dilengkapi.
Gaya magnet adalah suatu gaya yang dihasilkan dari magnet. Contoh gaya magnet ketika kita mendekatkan besi dengan magnet, maka besi akan tertarik sehingga besi akan menempel pada magnet atau sebaliknya. 	Gaya magnet adalah suatu gaya yang dihasilkan dari magnet. Contoh gaya magnet ketika kita mendekatkan besi dengan magnet, maka besi akan tertarik sehingga besi akan menempel pada magnet atau sebaliknya. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Tanda baca di akhir kalimat belum ada.	 Tanda baca sudah dilengkapi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Pertama Video Animasi menggunakan aplikasi Canva oleh Ahli Bahasa

No	Aspek Bahasa	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).				√	
2	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.					√
3	Konsistensi dalam penggunaan istilah pada media video animasi.					√
4	Konsistensi dalam penggunaan tanda				√	

No	Aspek Bahasa	Nilai				
		1	2	3	4	5
	baca.					
5	Penggunaan jenis huruf sesuai dengan materi.					√
6	Isi materi menarik.					√
7	Spasi dalam teks normal.				√	
8	Penggunaan ukuran huruf sesuai.				√	
9	Keruntutan dan keterpaduan materi.				√	
10	Kesesuaian pemilihan bahasa.					√
Jumlah		45				
Skor Maksimal		50				
Persentase		100%				
Rata-rata		90%				

$$\text{Persentase} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian produk pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini berada pada kualifikasi “sangat layak, tidak perlu direvisi” dengan nilai antara 90-100% yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi dari ahli bahasa terhadap video

animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua Video Animasi menggunakan aplikasi Canva oleh Ahli Bahasa

No	Aspek Bahasa	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).					√
2	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.					√
3	Konsistensi dalam penggunaan istilah pada media video animasi.					√
4	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca.					√
5	Penggunaan jenis huruf sesuai dengan materi.					√
6	Isi materi menarik.					√
7	Spasi dalam teks normal.					√
8	Penggunaan ukuran huruf sesuai.					√
9	Keruntutan dan keterpaduan materi.					√
10	Kesesuaian pemilihan bahasa.					√
Jumlah		50				
Skor Maksimal		50				
Persentase		100%				
Rata-rata		100%				

$$\text{Persentase} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian produk pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini berada pada kualifikasi “sangat

layak, tidak perlu direvisi” dengan nilai antara 90-100% yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan tanpa revisi.

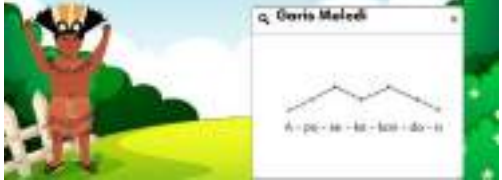
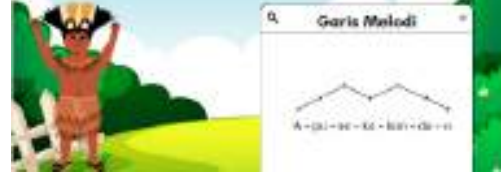
c. Ahli Materi

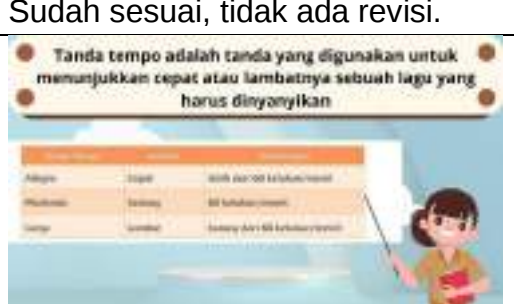
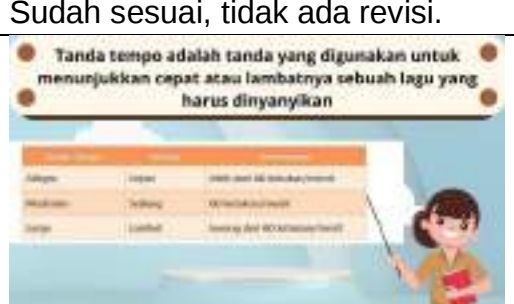
Ahli materi dalam pengembangan penelitian ini yaitu ibu Roehiyatul Malhah, S.Pd, yang merupakan guru kelas IV di SDN Harjasari 1 Kota Bogor yang telah berpengalaman mengajar menggunakan materi tematik. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan data berupa komentar, kritik, dan saran pada materi yang disajikan dalam media video animasi menggunakan aplikasi Canva. Aspek-aspek yang menjadi penilaian diantaranya yaitu aspek kesesuaian materi, aspek kelayakan tampilan, dan aspek bahasa. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi sebagai berikut.

Tabel 4.8 Revisi oleh Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Bhinneka Tunggal Ika "Berbeda-beda tetapi tetap satu" Kata "Bhinneka Tunggal Ika" terdapat dalam buku Sutasoma, karangan Mpu Tantular, Mpu Tantular hidup pada masa Kerajaan Majapahit sekitar abad ke-14.	 Bhinneka Tunggal Ika "Berbeda-beda tetapi tetap satu" Kata "Bhinneka Tunggal Ika" terdapat dalam buku Sutasoma, karangan Mpu Tantular, Mpu Tantular hidup pada masa Kerajaan Majapahit sekitar abad ke-14.
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Suku Bangsa di Indonesia Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kata "Bhinneka Tunggal Ika" pada lambang negara Garuda Pancasila bukan eka-slagan.	 Suku Bangsa di Indonesia Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kata "Bhinneka Tunggal Ika" pada lambang negara Garuda Pancasila bukan eka-slagan.
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.	 Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi
 Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbanyak adalah Suku Jawa yang meliputi 45,2 persen dari penduduk Indonesia. (Sumber: bps.go.id/suku-indonesia.com)	 Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbanyak adalah Suku Jawa yang meliputi 45,2 persen dari penduduk Indonesia. (Sumber: bps.go.id/suku-indonesia.com)
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Suku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu Jawa, Gering, Tengger, Batak, Bawean, Naga, dan suku-suku lainnya.	 Suku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu Jawa, Gering, Tengger, Batak, Bawean, Naga, dan suku-suku lainnya.
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Buku yang paling sedikit jumlahnya adalah Buku Nisa dengan jumlah 1.041.932 jiwa atau hanya 8,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Namun, ada juga Papua yang terdiri atas 104 juta, jumlahnya hanya 2.492.000 jiwa atau 20 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan ada Tiongkok, jumlahnya 3.400.000 jiwa atau 33 persen penduduk Indonesia. (Sumber: http://tabulakindonesia.com) 	Buku yang paling sedikit jumlahnya adalah Buku Nisa dengan jumlah 1.041.932 jiwa atau hanya 8,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Namun, ada juga Papua yang terdiri atas 104 juta, jumlahnya hanya 2.492.000 jiwa atau 20 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan ada Tiongkok, jumlahnya 3.400.000 jiwa atau 33 persen penduduk Indonesia. (Sumber: http://tabulakindonesia.com) 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Salah satu suku bangsa di Indonesia adalah suku bangsa Papua. Ayo mengenal salah satu lagu dari Papua 	Salah satu suku bangsa di Indonesia adalah suku bangsa Papua. Ayo mengenal salah satu lagu dari Papua 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Apsara 	Apsara 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Befungsi untuk mengetahui kapan nada dinyanyikan tinggi kapan nada dinyanyikan rendah 	Garis melodi berfungsi untuk mengetahui kapan nada dinyanyikan tinggi kapan nada dinyanyikan rendah. 
Pemilihan kalimat kurang tepat.	Kalimat sudah di sesuaikan.
Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia 	Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
● Selain keragaman suku bangsa, budaya, sosial, dan bahasa bangsa Indonesia juga memiliki keragaman dalam Agama. Di Indonesia sendiri ada 6 agama yang diakui Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu. 	● Selain keragaman suku bangsa, budaya, sosial, dan bahasa bangsa Indonesia juga memiliki keragaman dalam Agama. Di Indonesia sendiri ada 6 agama yang diakui Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah ssesui, tidak ada revisi.
Kata sulit  1. Etnis : Suku Bangsa 2. Sensus : Perhitungan jumlah penduduk 3. Slogan : Kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat	Kata sulit  1. Etnis : Suku Bangsa 2. Sensus : Perhitungan jumlah penduduk 3. Slogan : Kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Menentukan Pokok Pikiran 1. Membaca teks bacaan 2. Menandai kalimat 3. Menandai pikiran pokok 	Menentukan Pokok Pikiran 1. Membaca teks bacaan 2. Menandai kalimat 3. Menandai pikiran pokok 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
● Bagaimana kamu melihat persamaan dari ketiga alat transportasi tradisional tersebut? Apa bentuk persamaan, salah satunya adalah ketiga alat transportasi tersebut menggunakan binatang yang sama-sama menarik beban berupa bendi atau pedati. Binatang tersebut dapat menarik beban karena adanya gaya. 	● Bagaimana kamu melihat persamaan dari ketiga alat transportasi tradisional tersebut? Apa bentuk persamaan, salah satunya adalah ketiga alat transportasi tersebut menggunakan binatang yang sama-sama menarik beban berupa bendi atau pedati. Binatang tersebut dapat menarik beban karena adanya gaya. 
Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak atau berubah bentuk. 	Gaya adalah dorongan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak atau berubah bentuk. 
Sudah sesusi, tidak ada revisi.	Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Gaya otot adalah suatu gaya yang terjadi adanya kerja atau aktivitas dan tenaga dari otot atau gaya yang dihasilkan dari kerja otot. Contohnya mendorong meja, kuda menarik delman, dan sapi menarik pedati.  Tanda baca di akhir kalimat belum ada.	Gaya otot adalah suatu gaya yang terjadi adanya kerja atau aktivitas dan tenaga dari otot  ya yang dihasilkan dari kerja otot. Contohnya mendorong meja, kuda menarik delman, dan sapi menarik pedati.  Tanda baca sudah dilengkapi.
Gaya listrik adalah suatu gaya yang dihasilkan oleh listrik. Contoh gaya listrik: saat kita menyalakan komputer, menyalakan televisi, menyalakan kipas angin.  Tanda baca di akhir kalimat belum ada.	Gaya listrik adalah suatu gaya yang dihasilkan oleh listrik. Contoh gaya listrik: saat kita menyalakan komputer, menyalakan televisi, menyalakan kipas angin.   Tanda baca sudah dilengkapi.
Gaya magnet adalah suatu gaya yang dihasilkan dari magnet. Contoh gaya magnet ketika kita mendekatkan besi dengan magnet, maka besi akan tertarik sehingga besi akan menempel pada magnet atau sebaliknya.  Sudah sesuai, tidak ada revisi.	Gaya magnet adalah suatu gaya yang dihasilkan dari magnet. Contoh gaya magnet ketika kita mendekatkan besi dengan magnet, maka besi akan tertarik sehingga besi akan menempel pada magnet atau sebaliknya.  Sudah sesuai, tidak ada revisi.
Gaya gravitasi adalah suatu gaya yang terjadi karena adanya tarikan atau gravitasi dari Bumi. Gaya gravitasi menyebabkan benda-benda di Bumi ini mempunyai berat sehingga tidak melayang di udara dan tidak melayang ke angkasa. Contohnya buah yang jatuh dari pohonnya dan bola yang dilempar ke atas akan jatuh ke bawah.  Tanda baca di akhir kalimat belum ada.	Gaya gravitasi adalah suatu gaya yang terjadi karena adanya tarikan atau gravitasi dari Bumi. Gaya gravitasi menyebabkan benda-benda di Bumi ini mempunyai berat sehingga tidak melayang di udara dan tidak melayang ke angkasa. Contohnya buah yang jatuh dari pohonnya dan bola yang dilempar ke atas akan jatuh ke bawah.   Tanda baca sudah dilengkapi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.
 Sudah sesuai, tidak ada revisi.	 Sudah sesuai, tidak ada revisi.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Pertama Video Animasi menggunakan aplikasi Canva oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1	Pemilihan materi sesuai dengan kompetensi dasar.					√
2	Pemilihan materi sesuai dengan indikator pembelajaran.					√
3	Pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
Aspek Kelayakan Tampilan						
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf.				√	
5	Materi yang disampaikan berurutan.					√
6	Kejelasan dalam materi.				√	
7	Kombinasi dan kesesuaian warna menarik.					√
Aspek bahasa						
8	Bahasa yang digunakan komunikatif.					√
9	Bahasa yang digunakan menarik minat siswa.					√

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
10	Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD.				√	
Jumlah		47				
Skor Maksimal		50				
Persentase		100%				
Rata-rata		94%				

$$\text{Persentase} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian produk pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini berada pada kualifikasi “sangat layak, tidak perlu direvisi” dengan nilai antara 90-100% yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki agar produk pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi dari ahli bahasa terhadap video animasi menggunakan aplikasi Canva pada materi keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Pertama Video Animasi menggunakan aplikasi Canva oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1	Pemilihan materi sesuai dengan kompetensi dasar.					√
2	Pemilihan materi sesuai dengan indikator pembelajaran.					√
3	Pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
Aspek Kelayakan Tampilan						
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf.					√
5	Materi yang disampaikan berurutan.					√
6	Kejelasan dalam materi.					√
7	Kombinasi dan kesesuaian warna menarik.					√
Aspek bahasa						
8	Bahasa yang digunakan komunikatif.					√
9	Bahasa yang digunakan menarik minat siswa.					√
10	Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD.				√	
Jumlah						
Skor Maksimal		49				
Persentase		100%				
Rata-rata		98%				

$$\text{Persentase} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian produk pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini berada pada kualifikasi “sangat

layak, tidak perlu direvisi” dengan nilai antara 90-100% yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan tanpa revisi.

Setelah memperoleh penilaian dari para ahli maka data yang diperoleh dari nilai rata-rata validitas pertama kemudian akan dikonversi untuk mendapat kesimpulan mengenai validitas video animasi menggunakan Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku berdasarkan pedoman konversi ideal berdasarkan pada tabel 4.11 sebagai berikut.

Tabel 4.11 Nilai Rata - rata Total Validitas Pertama

Validator	Rata-rata Total Validitas
Ahli Media	88%
Ahli Bahasa	90%
Ahli Materi	94%
Rata-rata total	91%

Hasil dari penilaian kelayakan terhadap media video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Keseluruhan Validitas Pertama

Validator	Penilaian secara keseluruhan
Ahli Media	Valid
Ahli Bahasa	Sangat valid
Ahli Materi	Sangat valid

Setelah validasi kedua selesai dilakukan, di peroleh data penilaian rata-rata total validitas pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku sebagai berikut:

Tabel 4.13 Nilai Rata - rata Total Validitas Kedua

Validator	Rata-rata Total Validitas
Ahli Media	90%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	98%
Rata-rata total	96%

Hasil dari penilaian kelayakan kedua terhadap media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Penilaian Keseluruhan Validitas Kedua

Validator	Penilaian secara keseluruhan
Ahli Media	Sangat valid
Ahli Bahasa	Sangat valid
Ahli Materi	Sangat valid

Tabel 4.15 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

No.	Persentase	Kualifikasi	Keterangan
1.	90-100%	Sangat Baik	Sangat valid
2.	75-89%	Baik	Valid
3.	65-74%	Cukup	Cukup valid
4.	55-64%	Kurang	Kurang valid
5.	0-54%	Sangat Kurang	Tidak valid

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema 1 Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negaraku kelas IV SD dinyatakan “Sangat layak, tidak perlu revisi” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian validitas para ahli tersebut dapat dilaksanakan uji coba. Selanjutnya akan dibahas mengenai hasil uji coba berupa hasil angket dari peserta didik.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Produk yang sudah selesai direvisi berdasarkan saran serta kritik dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 27 peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur berupa angket sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan produk tersebut kepada peserta didik.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap terakhir. Produk yang telah selesai diperbaiki akan dilakukan uji coba oleh peneliti kepada peserta didik. Uji coba dilaksanakan di kelas IV-B SDN Harjasari 1 Kota Bogor yang didasarkan adanya permasalahan pembelajaran di kelas yang ditemukan saat kegiatan pra-penelitian.

Uji coba dilaksanakan berdasarkan adanya permasalahan pada media pembelajaran yang belum bervariasi yang hendak dijadikan

penelitian dan pengembangan, selain itu terdapat kondisi dan sarana dibutuhkan peneliti. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan video animasi menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan menggunakan angket yang berisi sepuluh pertanyaan, total pengisian angket sebanyak 27 peserta didik. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada guru kelas untuk mengoordinasi penggunaan video pembelajaran menggunakan Canva, kemudian setelah itu peserta didik mengisi angket yang telah dibagikan. Berikut akan dipaparkan deskripsi respon peserta didik yang diperoleh dengan diajukan metode kuesioner angket setelah menggunakan video animasi menggunakan aplikasi Canva dan video animasi ini dapat memudahkan serta membantu peserta didik dalam belajar. Rekapitulasi data respon peserta didik menggunakan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada tabel 4.16 sebagai berikut.

Tabel 4.16 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	49	50	98%	90.4%
2	50	50	100%	
3	47	50	94%	
4	48	50	96%	
5	49	50	98%	
6	50	50	100%	
7	44	50	88%	
8	45	50	90%	
9	50	50	100%	
10	49	50	98%	
11	38	50	76%	
12	44	50	88%	

Responden	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
13	40	50	80%	
14	40	50	80%	
15	42	50	84%	
16	50	50	100%	
17	35	50	70%	
18	47	50	94%	
19	47	50	94%	
20	42	50	84%	
21	45	50	90%	
22	48	50	96%	
23	45	50	90%	
24	50	50	100%	
25	35	50	70%	
26	42	50	84%	
27	50	50	100%	

*Data lengkap ada pada lampiran

Tabel 4.17 Presentase Rekapitulasi Data

Skor	Kualifikasi
90-100%	Sangat Baik
75-89%	Baik
65-74%	Cukup
55-64%	Kurang
0-54%	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil data rekapitulasi pada tabel di atas yang dilakukan terhadap 27 siswa, video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku memperoleh nilai respon yang sangat baik dengan hasil persentase 90,4% dan dikategorikan sangat baik. Jumlah ini berada diantara 90-100%, sehingga penggunaan video animasi menggunakan aplikasi Canva

subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam belajar karena memiliki perpaduan warna, gambar, animasi dan audio yang membuat peserta didik tidak jenuh dalam membaca dan materi yang disajikan dalam video animasi mudah dipahami serta dapat menambah pengetahuan melalui aneka gambar animasi. Dengan demikian kesimpulannya bahwa pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta layak untuk digunakan kepada peserta didik pada proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika guru mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tingkat usia siswa. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran menghasilkan hasil yang memuaskan, termasuk perubahan perilaku siswa. Menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi kepada siswa akan menghasilkan hasil yang baik. Menurut Cahyadi (2018) media pembelajaran adalah alat, instrumen, mediator, dan penghubung

untuk menyebarkan, mengangkut, atau menyalurkan pesan dan gagasan sedemikian rupa sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, tindakan, minat, dan perhatian peserta didik, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan kendala dalam proses pembelajaran yaitu siswa cepat merasa bosan saat menerima materi yang diberikan oleh guru karena penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif sehingga semangat siswa dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Menurut Hasan et al. (2021) fungsi media pembelajaran adalah menyampaikan informasi, mencegah terciptanya hambatan dalam pembelajaran, merangsang motivasi siswa dan guru dalam pembelajaran, serta memaksimalkan proses pembelajaran. Menurut Wulandari, (2021) Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif yaitu media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan media video animasi merupakan sebuah inovasi terciptanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pengembangan ini menggunakan

model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap pertama yaitu dimulai dengan melakukan analisis melalui observasi dan wawancara. Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data informasi mengenai kondisi proses pelaksanaan pembelajaran yang terjadi seperti metode pembelajaran yang digunakan, sumber belajar yang digunakan dan penggunaan media pembelajaran siswa kelas IV pada saat belajar di dalam kelas untuk memberi sebuah masukan dalam pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi Canva untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi di SDN Harjasari 1 Kota Bogor pada siswa kelas IV. Berdasarkan analisis tersebut dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor cenderung lebih pasif sehingga proses pembelajaran kurang efektif.

Tahap kedua yaitu memasuki tahap perancangan atau desain media video animasi menggunakan aplikasi Canva dengan menggabungkan beberapa gambar, animasi, dan juga audio. Tahap perencanaan ini menyesuaikan dengan materi berdasarkan kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran yang sesuai pada siswa kelas IV.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dimana media video animasi yang sudah dirancang di tahap sebelumnya dilakukan validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media video animasi yang dibuat

sebelum di uji coba kepada siswa sebagai media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi.

Hasil validasi uji media desain pada video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom, menilai bahwa video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi. Total skor yang diperoleh adalah 45 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 90%. Dari hasil uji media ini diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis di atas menyebutkan bahwa perhatikan lagi warna yang sesuai dengan teks pada video serta sesuaikan ukuran dan jenis font pada media.

Hasil validasi uji bahasa oleh ahli bahasa yang dilakukan Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. Diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis di atas. Bahasa yang disusun dalam video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku sudah masuk dalam kriteria sangat layak dengan hasil skor angket uji Kelayakan 50 dari skor maksimal 50 dengan presentase sebesar 100%. Adapun saran yang diberikan kepada peneliti dimaksudkan agar video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang akan dihasilkan menjadi lebih baik. Perhatikan penulisan huruf kapital serta penggunaan tanda baca.

Hasil validasi uji materi oleh ahli materi yang dilakukan ibu Roehiyatul Malhah, S.Pd. Diperoleh beberapa kritik dan saran sebagaimana tertulis di atas. Materi yang disusun dalam video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku sudah masuk dalam kriteria sangat layak dengan hasil skor angket uji kelayakan 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 94%. Adapun saran yang diberikan kepada peneliti dimaksudkan agar video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang akan dihasilkan menjadi lebih baik. Penyusunan materi mengenai macam-macam gerak yang dapat diberikan contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat dengan mudah memahaminya.

Tahap keempat implementasi atau penerapan media video animasi kepada siswa kelas IV lalu sambil melakukan pengamatan untuk mengetahui respon atau reaksi yang ditimbulkan terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektivan, kemenarikan, dan antusias peserta didik (Amini dan Damayanti 2021).

Tahap kelima melakukan evaluasi terhadap produk media video animasi dengan memberikan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan setelah menggunakan media video animasi ini selama proses pembelajaran dan menjawab dari rumusan masalah. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas kepada siswa sebanyak 27 orang kelas IV sekolah dasar. Pada kesempatan ini, peneliti meminta bantuan kepada

wali kelas IV untuk menayangkan video animasi menggunakan aplikasi Canva dan mengkoordinir siswa dalam menggunakannya, setelah peserta didik menggunakan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku siswa mengisi angket yang berisi sepuluh pertanyaan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku yang dikembangkan. Respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik dengan memperoleh nilai persentase 90,4%. sehingga penggunaan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini dinyatakan sangat layak dan baik digunakan siswa dalam pembelajaran pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku dan secara umum video animasi menggunakan aplikasi Canva ini tidak diperlukan adanya revisi.

Penelitian ini didukung oleh penelitian relevan oleh Ponza, dkk (2018) mengembangkan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Kemudian didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Huda, dkk (2022) memanfaatkan video pembelajaran menggunakan Canva pada pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Alfianti, dkk (2020) mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema Indahnnya Keberagaman di Negeriku. Kemudian penelitian ini juga dilakukan oleh

Widyasanti, dkk (2018) mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V.

Keeempat penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti mengenai pengembangan media video animasi pada pembelajaran. Sementara yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh keempat peneliti di atas yaitu materi dan aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media video animasi pada pembelajaran. Selain itu juga perbedaannya terdapat pada kelas yang digunakan dalam mengembangkan video animasi.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan serta hasil uji coba media video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama pada siswa kelas IV SDN Harjasari 1 dengan proses pengembangan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) hasil penelitian menunjukkan kelayakan produk dengan melalui uji validitas dari para ahli yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil skor validasi kedua dari ahli media sebesar 90%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 98%.

Berdasarkan hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media video animasi menggunakan aplikasi Canva pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku menunjukkan bahwa dalam uji coba lapangan mencapai skor 90,4% dari 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa video animasi menggunakan aplikasi Canva ini dinyatakan valid atau layak diterapkan pada subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka berikut peneliti mengemukakan beberapa saran:

1. Bagi siswa, dengan adanya keterbatasan pada video animasi ini diharapkan siswa dapat mencari sumber belajar lain sebagai tambahan materi agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tercapai tujuan belajar.
2. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan media video animasi menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan sumber belajar lainnya dan metode pembelajaran yang variatif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif dan efisien.
3. Bagi sekolah, video animasi menggunakan aplikasi Canva ini dapat menjadi pilihan media pembelajaran untuk menyampaikan materi berupa media video audiovisual dan dalam penggunaannya membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung seperti laptop, layar proyeksi, proyektor, dan juga pengeras suara. Diharapkan sekolah mampu menambah sarana dan prasarana tersebut agar proses pembelajaran berjalan secara optimal.
4. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, dapat mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum yang digunakan di sekolah atau pengembangan materi pelajaran lainnya.

C. Rekomendasi

Media video animasi menggunakan aplikasi Canva subtema keanekaragaman suku bangsa dan agama di negeriku dapat dijadikan media pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran agar siswa kelas IV lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media komik digital ini juga dapat menjadi masukan dan menyosong pembelajaran di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Agustien, R., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. 1, 20.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahny keragaman di negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 2(1).
- Ani, C. (2019). Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur.
- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022, November). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA SD. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 6, No. 1, pp. 46-56).
- Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14-31.
- Fitrianisah, F. (2022). *Analisis Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Universitas Pasundan.
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. Medan : Rajagrafindo Persada.
- Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Kitabah di SMP IT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 90-105.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah. ISBN 978-623-96623-8-7.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71-77.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Sutabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur.
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119-125.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).
- Mulianti, M., Asisah, A., & Najamuddin, F., 2021. Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 307–311.
- Munir. 2015. Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 3161-3170.

- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Rahmayanti, L., 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*. 6 (4), 429-439.
- Riyantoko, P. A., Fahrudin, T. M., Sa'diyah, I., Ansori, N. A. V., Atnanda, P. A., & Alamsyah, R. B. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pemasaran di Kampung Kue Surabaya. *Mitra Akademia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 198-203.
- Rohani, R. (2019). Media Pembelajaran. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rostikawati, Y., Syarifah, E., & Wuryani, W. (2020). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Di Media Sosial. *Abdimas Siliwangi*, 3(2), 361-370.
- Sari, D, N, I., 2021 Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Sobron, A. N., Bayu, B., Rani, R., & Meidawati, M. (2019, October). Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship* (Vol. 1, No. 1).
- Tafonao, T., & Ristiono Yosua, B. 2020. Peran Guru Agama dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran dengan Bantuan Multimedia. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 9-17.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Bimbingan



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
 Jalan Pakuan Kota No. 432, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375008 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
 DEKRI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 2081/SK/D/PP/PA/2023
 TENTANG
 PENDAMPINGAN PEMBERBING-SUPPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 DEKRI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menyamping	1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam maupun skripsi sesuai dengan pendamping yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pendamping 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 dilaksanakan dengan baik.														
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2002 Mengaplikasikan 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 52 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KCPREK/2021, tentang Penunjukan dan Pengangkatan Antar Widyaisya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.														
Memperhatikan	Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.														
MEMUTUSKAN															
Menetapkan Pertama	<table border="0"> <tr> <td>Mengangkat Sebagai</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dr. Lita Nivita, M.Pd.</td> <td>Pendamping Utama</td> </tr> <tr> <td>Nurinda Safri, M.Pd.</td> <td>Pendamping Pendamping</td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>REZA FARUHIKARIZA</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>82110001</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA KEANEKARAGAMAN SUKUBANGSA DAN AGAMA DI NEGERI</td> </tr> </table>	Mengangkat Sebagai		Dr. Lita Nivita, M.Pd.	Pendamping Utama	Nurinda Safri, M.Pd.	Pendamping Pendamping	Nama	REZA FARUHIKARIZA	NPM	82110001	Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA KEANEKARAGAMAN SUKUBANGSA DAN AGAMA DI NEGERI
Mengangkat Sebagai															
Dr. Lita Nivita, M.Pd.	Pendamping Utama														
Nurinda Safri, M.Pd.	Pendamping Pendamping														
Nama	REZA FARUHIKARIZA														
NPM	82110001														
Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR														
Judul Skripsi	PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA KEANEKARAGAMAN SUKUBANGSA DAN AGAMA DI NEGERI														
Kedua	Kopetensi yang bersangkutan dibuktikan baik dan tanggung jawab serta kecapaian 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 kesalahan dalam keputusan ini akan diadakan pembatalan secepatnya.														

Ditetapkan di Bogor
 Tanggal 21 September 2023



Dr. Eka Supardi, M.S.
 NIK. 1. 0094 921 200

Tersusun:

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2. Surat Izin Pra Penelitian

	YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: fkip@upak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor
Nomor : 6561/WADEK /FKIP/VI/2023 Perihal : Prapenelitian	29 Mei 2023
Yth. Kepala Sekolah SDN Harjasari 1 di Tempat	
Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:	
Nama	: REZA FARA NURAZIZA
NPM	: 037119081
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. NPM 1006025469	

Lampiran 3. Surat Balasan Pra Penelitian

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/087/Hjsr-1/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sukmana, S.Pd
 NIP : 19670803 191803 1 004
 Pangkat/ Gol. Ruang : Pembina Tingkat I/ IV – B
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama dan Alamat sekolah : SD Negeri Harjasari 1
 Jl. Rulita No. 40 Harjasari Bogor Selatan Kota Bogor

Menyatakan bahwa :

Nama : Reza Fara Nurazila
 NIM : 037119081
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Tanggal Penelitian : 23 Mei 2023
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
 MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA
 KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI
 NEGERIKU

Berdasarkan surat Permohonan Izin Observasi Penelitian Skripsi dari FKIP Universitas Pakuan Nomor : 6561/WADEK 1/FKIP/VI/2023. Di lingkungan Sekolah SD Negeri Harjasari 1, nama tersebut di atas telah melaksanakan Prapenelitian Skripsi di sekolah kami dengan baik.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk di pergunakan sebagai mana mestinya.

Bogor, 23 Mei 2023
 Kepala Sekolah,

 Sukmana, S.Pd
 19670803 191803 1 004

Lampiran 4. Surat Keterangan Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota Pos 412, E-mail: kep@unpak.ac.id, Telepon (021) 8173608 Bogor

Nomor : 6685/WADEK/IFKPI/VI/2023

20 Juni 2023

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Harjasari 1
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : REZA FARA NURAZIZA
NPM : 037119081
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 20 s.d. 23 mengenai:
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA
PADA SUBTEMA KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI
NEGERIKU

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

Rizki Budiana, M.Pd.
089 1100025468

Lampiran 5. Surat Keterangan Izin Penelitian

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2.0094/Jar-1/VI/2023

Yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : Sekmana, S.Pd
 NIP : 19670803 198803 1 004
 Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tingkat II IV - D
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama dan Alamat sekolah : SD Negeri Harjasari I
 Jl. Raha No. 40 Harjasari Bogor Selatan Kota Bogor

Menyatakan bahwa :

Nama : Hana Fara Nurman
 NIM : 037119080
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Tanggal Penelitian : 20 s.d 27 Juni 2023
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
 MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA
 KEANEKARAGAMAN SUKSES BANGSA DAN AGAMA DI
 NEGERIKU

Berdasarkan surat Permohonan Izin Observasi Penelitian Skripsi dari FKIP Universitas Pakuan Nomor : 0685/WADEK/LEKIPVI/2023. Di lingkungan Sekolah SD Negeri Harjasari I, nama tersebut di atas telah melaksanakan Observasi Penelitian Skripsi di sekolah kami dengan baik.

Ditulis Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk di pertanggung jawabkan sebagai nama masing-masing.



Lampiran 6. Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Jawaban
1.	Apa kesulitan yang dialami oleh siswa pada saat pembelajaran ?	Siswa sulit fokus pada saat pembelajaran.
2.	Faktor apa yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran ?	Penggunaan media pembelajaran yang masih belum bervariasi.
3.	Dalam pembelajaran, apa saja yang digunakan siswa sebagai media pembelajaran ?	Power Point dan buku tematik.
4.	Apakah siswa paham tentang materi yang terdapat di dalam buku tema ?	Siswa butuh waktu yang lumayan lama dalam memahami materi yang terdapat dalam buku tema.
5.	Kebutuhan apa yang diperlukan di dalam proses pembelajaran di kelas?	Media pembelajaran yang lebih bervariasi.
6.	Apakah Bapak/Ibu menyiapkan atau membuat media pembelajaran sendiri untuk di bagikan kepada siswa?	Ya, membuat Power Point saya siapkan sendiri tetapi media menggunakan Power Point jarang digunakan.
7.	Apakah terdapat kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran ?	Ada, yaitu keterbatasan dalam penguasaan teknologi dan informasi.
8.	Bagaiman media pembelajaran yang diperlukan siswa saat ini? Dan seperti apa?	Media pembelajaran yang disukai siswa adalah media pembelajaran yang menarik, penuh warna, ada animasi/gambarnya, dan anak-anak lebih suka yang berbentuk sebuah video.

Lampiran 7. Tampilan Media Video Animasi



Apoe

Mengapa di Indonesia terdapat berbagai suku bangsa?



Faktor keragaman masyarakat Indonesia

- 1) Letak strategis wilayah Indonesia
- 2) Kondisi negara kepulauan
- 3) Perbedaan kondisi alam
- 4) Transportasi dan komunikasi
- 5) Persebaran masyarakat terhadap persatuan

Bahasa daerah di pulau Jawa: Betawi, Betawi, Indonesia Peranakan, Jawa, Kangean, Rawa, Madura, Oling, Sunda, dan Tengger.



Buku Musik Suku Bangsa

Tanda tempo adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan.

Tanda	Cepat	lambat atau sedang-sedang saja
Allegro	Allegro	Allegretto
Moderato	Moderato	Moderato
Adagio	Adagio	Adagio



Garis melodi berfungsi untuk mengetahui kapan nada dinyanyikan tinggi kapan nada dinyanyikan rendah.

Garis Melodi

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia.



Keunikan keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Sulawesi Selatan

Makassar, Bugis, Toraja, Bontong, Duri, Konjo, Pegunungan, Konjo Pesisir, dan Mandar



Walaupun terdapat keragaman bahasa daerah di Indonesia, tetapi kita mempunyai bahasa persatuan, yaitu bahasa Indonesia. Walaupun terdapat keragaman suku bangsa, tetapi kita tetap satu bangsa Indonesia.



Perhatikan

Sebutkan tempo yang terdapat dalam lagu!

Berikan contoh tempo yang terdapat dalam lagu!

Sebutkan tempo yang terdapat dalam lagu!

Banyak keragaman suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya bangsa Indonesia yang memiliki keragaman dalam Agama. (Indonesia sendiri ada 4 agama yang diakui Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu).



Adakah kata sulit yang kalian temukan pada penjelasan sebelumnya?

"Bagaimana cara menentukan pokok pikiran?"

Dari kegiatan sebelumnya, kamu mengetahui bahwa di Indonesia terdapat beragam suku bangsa. Setiap suku bangsa memiliki kebiasaan dan cara hidup berbeda. Salah satu contoh kebiasaan suku Madag adalah transportasi. Pada zaman dahulu, alat transportasi menggunakan tenaga hewan.

1 Bendi
2 Pedati Sapi
3 Pedati Kerbau

"Bendi, pedati sapi, dan pedati kerbau dapat bergerak karena adanya suatu gaya"

Gaya Otot
Mobil pada gambar dapat bergerak karena didorong menggunakan kekuatan otot.

Gaya Listrik
Lampu di rumah dapat menyala karena ada aliran listrik.

Kata Sulit

1. Etnis : Suku Bangsa
2. Sensus : Perhitungan jumlah penduduk
3. Slogan : Kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat

Menentukan Pokok Pikiran

1. Membaca teks bacaan
2. Menandai kalimat
3. Menandai pikiran pokok

Dapatkan kamu melihat persamaan dari ketiga alat transportasi tradisional tersebut? Ada banyak persamaan, salah satunya adalah ketiga alat transportasi tersebut menggunakan binatang yang sama-sama menarik beban berupa bekal atau petak. Binatang tersebut dapat menarik beban karena adanya gaya.

1 Bendi
2 Pedati Sapi
3 Pedati Kerbau

Gaya adalah derangan atau tarikan yang dapat menyebabkan benda bergerak atau berubah bentuk.

Gaya otot adalah suatu gaya yang terjadi adanya kerja atau aktivitas dan tenaga dari otot atau gaya yang dihasilkan dari kerja otot. Contohnya mendorong meja, kuda menarik delman, dan sapi menarik pedati.

Gaya listrik adalah suatu gaya yang dihasilkan oleh listrik. Contoh gaya listrik: saat kita menyalakan komputer, menyalakan televisi, menyalakan kipas angin.



Lampiran 8. Hasil Validasi Pertama Ahli Media

Lembar Uji Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Keenekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor

Materi : Tema 7 Subtema 1

Peneliti : Reza Fara Nuraziza

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media video animasi menggunakan Canva untuk siswa kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan. Dengan skala penulisan sebagai berikut: Sangat Kurang Layak (1), Kurang Layak (2), Cukup Layak(3), Layak (4), dan Sangat Layak (5).
3. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

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

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1	Penyajian media video animasi sesuai dengan karakteristik siswa					✓

2	Penyajian media video animasi kreatif/unik						✓
3	Penyajian media video animasi meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran						✓
Aspek Kelayakan Tampilan							
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					✓	
5	Kualitas gambar dan video					✓	
6	Suara video yang digunakan jelas					✓	
7	Ketertarikan animasi dengan materi						✓
Aspek bahasa							
8	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓	
9	Bahasa yang digunakan menarik minat siswa					✓	
10	Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD					✓	

Saran/ Perbaikan

Bogor,

Ahli Media



.....

Lampiran 9. Hasil Validasi Kedua Ahli Media

Lembar Uji Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor

Materi : Tema 7 Subtema 1

Peneliti : Reza Fara Nuraziza

Ahli Media : *Anet.....Mulya*

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media video animasi menggunakan Canva untuk siswa kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor,
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan. Dengan skala penulisan sebagai berikut: Sangat Kurang Layak (1), Kurang Layak (2), Cukup Layak(3), Layak (4), dan Sangat Layak (5).
3. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

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

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1	Penyajian media video animasi sesuai dengan karakteristik siswa					✓

2	Penyajian media video animasi kreatif/unik					✓
3	Penyajian media video animasi meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran					✓
Aspek Kelayakan Tampilan						
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				✓	
5	Kualitas gambar dan video				✓	
6	Suara video yang digunakan jelas				✓	
7	Keterkaitan animasi dengan materi					✓
Aspek bahasa						
8	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
9	Bahasa yang digunakan menarik minat siswa					✓
10	Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD				✓	

Saran/ Perbaikan

Selaku dapat coba ke rumah

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ✓ 2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Bogor,

Ahli Media

[Signature]
Aris Maesya

Lampiran 10. Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

U

LEMBAR UJI VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor

Materi : Tema 7 Subtema 1

Peneliti : Reza Fera Nuraziza

Ahli Bahasa : Ainiah Ekowati, M.Pd.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa terhadap kelayakan produk media video animasi menggunakan Canva untuk siswa kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan. Dengan skala penulisan sebagai berikut: Sangat Kurang Layak (1), Kurang Layak (2), Cukup Layak(3), Layak (4), dan Sangat Layak (5).
3. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek Bahasa	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).				✓	
2	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.					✓
3	Konsistensi dalam penggunaan istilah pada media video animasi.					✓
4	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca.				✓	

5	Penggunaan jenis huruf sesuai dengan materi.					√
6	Isi materi menarik.					√
7	Spasi dalam teks normal.				√	
8	Penggunaan ukuran huruf sesuai.				√	
9	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca pada video animasi.				√	
10	Kesesuaian pemilihan bahasa.					√

Saran/Perbaikan

Perbaiki tanda baca dan tata tulis (catatan terlampir).

Bogor, Juni 2023

Ahli Bahasa



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Lampiran 11. Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa



Lembar Uji Validasi Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor

Materi : Tema 7 Subtema 1

Peneliti : Reza Fara Nuraziza

Ahli Bahasa :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli bahasa terhadap kelayakan produk media video animasi menggunakan Canva untuk siswa kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan. Dengan skala penulisan sebagai berikut: Sangat Kurang Layak (1), Kurang Layak (2), Cukup Layak(3), Layak (4), dan Sangat Layak (5).
3. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

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

No	Aspek Bahasa	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).					✓
2	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.					✓
3	Konsistensi dalam penggunaan istilah pada media video animasi.					✓
4	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca.					✓
5	Penggunaan jenis huruf sesuai dengan materi.					✓
6	Isi materi menarik.					✓
7	Spasi dalam teks normal.					✓
8	Penggunaan ukuran huruf sesuai.					✓
9	Keruntutan dan keterpaduan materi.					✓
10	Kesesuaian pemilihan bahasa.					✓

Saran/Perbaikan

--

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- ①. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Bogor,

Ahli Bahasa


Anisah Ekawati, M.Pd.

Lampiran 12. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi



Lembar Uji Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor

Materi : Tema 7 Subtema 1

Peneliti : Reza Fara Nuraziza

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media video animasi menggunakan Canva untuk siswa kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan. Dengan skala penulisan sebagai berikut: Sangat Kurang Layak (1), Kurang Layak (2), Cukup Layak(3), Layak (4), dan Sangat Layak (5).
3. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

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

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1	Pemilihan materi sesuai dengan kompetensi dasar					✓
2	Pemilihan materi sesuai dengan indikator pembelajaran					✓
3	Pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
Aspek Kelengkapan Tampilan						
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				✓	
5	Materi yang disampaikan berurutan					✓
6	Kejelasan dalam materi				✓	✓
7	Kombinasi dan kesesuaian warna menarik					
Aspek bahasa						
8	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
9	Bahasa yang digunakan menarik minat siswa					✓
10	Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD				✓	

Saran/Perbaikan

Tambahkan slide penjelasan materi

Bogor,

Ahli Materi



Roehiyatul Mahlah

Lampiran 13. Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

Lembar Uji Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor

Materi : Tema 7 Subtema 1

Peneliti : Reza Fara Nuraziza

Ahli Media :

Petunjuk :

4. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media video animasi menggunakan Canva untuk siswa kelas IV SDN Harjasari 1 Kota Bogor.
5. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan. Dengan skala penulisan sebagai berikut: Sangat Kurang Layak (1), Kurang Layak (2), Cukup Layak(3), Layak (4), dan Sangat Layak (5).
6. Komentar Bapak/Ibu untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

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

No	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi						
1	Pemilihan materi sesuai dengan kompetensi dasar					✓

2	Pemilihan materi sesuai dengan indikator pembelajaran					✓
3	Pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
Aspek Kelayakan Tampilan						
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					✓
5	Materi yang disampaikan berurutan					✓
6	Kejelasan dalam materi					✓
7	Kombinasi dan kesesuaian warna menarik					✓
Aspek bahasa						
8	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
9	Bahasa yang digunakan menarik minat siswa					✓
10	Menggunakan kalimat yang efektif dan sesuai dengan EYD				✓	

Saran/Perbaikan

--

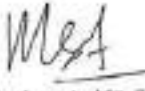
Kesimpulan

Ungkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- (1) Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Bogor,

Ahli Materi


Roshtyatu Muliha

Lampiran 14. Surat Keterangan Validitas Ahli Media

V

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Validator : Aries Maesya, M. Kom.

Jabatan : Kepala Pusat Teknologi, Informasi, dan Komunikasi
(PUTIK) Universitas Pakuan

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrument ahli media dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2" yang disusun oleh:

Nama : Reza Fara Nurazila

NPM : 037119081

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil pengembangan media pembelajaran komik digital, maka angket uji validitas dinyatakan "Valid".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Bogor.....2023
Validator



Dr. Lina Novita, M.Pd.
NIK. 1.1011047562



Nurlinda Safini, M.Pd.
NIK. 1.0116006698



Aries Maesya, M. Kom.
NIK. 10411006520

Lampiran 15. Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Jabatan : Dosen FKIP Universitas Pakuan

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrument ahli bahasa dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2" yang disusun oleh:

Nama : Reza Fara Nuraziza

NPM : 037119081

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil pengembangan media pembelajaran komik digital, maka angket uji validitas dinyatakan "Valid".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Bogor, 2023
Validator


Dr. Lina Novita, M.Pd.
NIK. 1.1011047562


Nurlinda Safitri, M.Pd.
NIK. 1.0116009666


Ainiyah Ekowati, M.Pd.
NIK. 1.130819885

Lampiran 16. Surat Keterangan Validitas Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Validator : Roehiyatul Mahah, S.Pd
 Jabatan : Guru Kelas SDN Harjasari 1 Kota Bogor
 Instansi : SDN Harjasari 1 Kota Bogor

Telah menerima instrument ahli materi dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2" yang disusun oleh:

Nama : Reza Fara Nursziza
 NPM : 037119081
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil pengembangan media pembelajaran komik digital, maka angket uji validitas dinyatakan "Valid".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
 Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Bogor, 2023
 Validator



Dr. Lina Novita, M.Pd
 NIK. 1.1011047562



Nurlinda Satri, M.Pd
 NIK. 1.0116009698



Roehiyatul Mahah, S.Pd
 NIK. 4017118460300112

Lampiran 17. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Responden	Nomor Item Soal/Skor Hasil Agket										Skor Total	Skor Maks	Persentase	Rata-rata Persentase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	90.4
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	47	50	94	
4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	50	96	
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
7	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	45	50	90	
8	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	45	50	90	
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
10	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98	
11	3	4	4	4	5	4	4	3	4	3	38	50	76	
12	5	5	5	4	3	4	5	5	4	4	44	50	88	
13	4	3	5	5	4	2	3	4	5	5	40	50	80	
14	4	3	5	4	3	5	5	4	3	4	40	50	80	
15	4	5	5	3	4	5	3	3	5	5	42	50	84	
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
17	2	4	3	5	2	5	3	2	5	4	35	50	70	
18	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	47	50	94	
19	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47	50	94	
20	4	3	5	4	3	5	4	5	5	4	42	50	84	
21	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	45	50	90	
22	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48	50	96	
23	3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	45	50	90	
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	
25	2	3	4	3	5	2	3	4	4	5	35	50	70	
26	3	5	4	4	5	4	5	3	4	5	42	50	84	
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100	

Lampiran 18. Dokumentasi







Lampiran 19. Riwayat Hidup

Riwayat Hidup



Reza Fara Nuraziza lahir di Madiun, 28 Maret 2001.

Peneliti merupakan anak pertama dari lima bersaudara,

penulis merupakan anak dari Bapak Kapten Laut (P)

Faiza Harmoko dan Ibu Siti Zulaikha, S. Sos. Peneliti

tinggal di Jl. Balubursari No. 49 Rt.02/Rw.01, Kelurahan

Muarasari, Kecamatan Bogor Selatan, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat.

Pendidikan yang ditempuh peneliti yaitu di SDN Muarasari 01 pada tahun

2007-2013, SMPN 18 Kota Bogor pada tahun 2013-2016, SMAN 1 Ciawi

Kabupaten Bogor 2016-2019, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan

tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan pada tahun 2019-2023.