

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA
KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU**

Studi Penelitian Research and Development
Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Assalamah
Kota Depok Semester Genap
Tahun Pelajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Nur Alifia Ananda

037119056

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU

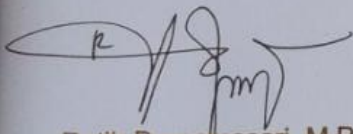
Pendekatan Penelitian Research And Development Pada Peserta Didik
Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Terpadu Assalamah
Kota Depok Semester Genap
Tahun Ajaran 2022/2023

Nur Alifia Ananda (037119056)

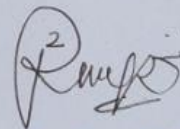
Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Ratih Purnamasari, M.Pd.
NIK. 1.1011047559



Resyi A. Gani, S.Kom., M.Pd.
NIK. 1.0212009583

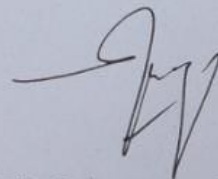
Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhard, M.Si.
NIK. 1.0694021205

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



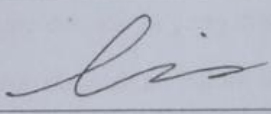
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

**BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS**

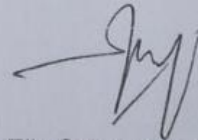
Pada hari : Senin

Tanggal : 19 Juni 2023

Nama : Nur Alifia Ananda
NPM : 037119056
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Yuli Mulyawati, S.Pd.	
2	Dr. Lina Novita, M.Pd.	
3	Fitri Siti Sundari, M.Pd.	

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Alifia Ananda

NPM : 037119056

Judul Akhir : Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan
Aplikasi Canva Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa
Dan Agama Di Negeriku

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir diatas adalah benar karya saya, dengan arahan diri dari komisi pembimbing, dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun.

Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka dibagian akhir tugas ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Pakuan.

Bogor, 9 Juni 2023



Nur Alifia Ananda

NPM. 037119056

13. Rekan – rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 khususnya PGSD kelas C.

14. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

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

Bogor, Desember 2022

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pengertian lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Pembelajaran tematik di SD perlu pengembangan media. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menarik, bermakna dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan metode ceramah penjelasan materi yang disampaikan oleh guru saja tetapi juga dapat berkontribusi belajar mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri melalui media pembelajaran yang digunakan. Salah satunya adalah media video.

Media video adalah media yang bisa didengar serta dilihat. Media ini mengandalkan indra telinga dan indra penglihatan sebagai salurannya. Contohnya media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, *miniature*, alat peraga dan lain sebagainya. Media video merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan

sebagainya. Video adalah media yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar.

Dengan berkembangnya teknologi guru tidak hanya menggunakan bahan ajar yang berupa cetak, tetapi bahan ajar non cetak juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui teknologi jaringan informasi, guru dapat menggunakannya sebagai bahan ajar yang lebih mudah misalnya seperti menggunakan bahan ajar video pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Video merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Peserta didik di sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Sehingga peserta didik lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. Dengan adanya media video dalam pembelajaran, guru terbantu untuk menyampaikan materi dan suasana belajar yang tidak monoton, serta akan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah. Jadi jika materi Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 tersebut dikemas menjadi sebuah video animasi maka dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 30 November 2022, dengan guru kelas IV-B yang bernama Ibu Dewi Astuti, S.Pd di SDIT Assalamah Depok yang menyatakan bahwa

dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah, diskusi, tanya jawab dan demonstrasi. Sedangkan media yang sering digunakan adalah *power point*. Peserta didik di kelas IV-B SDIT Assalamah berjumlah 32 orang, hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan media yang digunakan selama ini terbilang cukup baik terutama bagi peserta didik yang memiliki prestasi, namun bagi siswa yang tingkat pemahamannya kurang, mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran, misalnya dalam hal menganalisa suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan, hal ini dikarenakan model dan cara mengajarnya monoton sehingga timbul rasa jenuh dan bosan yang akhirnya nilai prestasi peserta didik menurun, sedangkan untuk media video pembelajaran jarang sekali digunakan terutama video pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum adanya media elektronik yang dikembangkan seperti video pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva.

Media video pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekolah dasar karena menarik, lucu, dan cocok untuk peserta didik sekolah dasar serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Adapun pendapat para ahli mengenai animasi sebagai berikut: Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai,

maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Peneliti mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi canva untuk peserta didik sekolah dasar. Video animasi ini menampilkan cerita seru dan penuh warna yang disukai peserta didik di sekolah dasar. Dunia anak-anak penuh dengan bermain dan belajar melalui bermain. Tujuan dari video edukatif ini adalah untuk membuat peserta didik sekolah dasar lebih senang dan lebih memahami materi yang mereka pelajari.

Kelebihan dari media video yang menggunakan aplikasi canva antara lain: 1) Lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik, 2) Efektif karena langsung pada sasaran yang dituju, 3) Efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi, 4) Lebih fleksibel mewujudkan hal-hal yang khayal, 5) Dapat diproduksi setiap waktu, 6) Dapat dikombinasi dengan *live action*, dan 7) Kaya akan ekspresi warna.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengkaji tentang bagaimana cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi canva pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dengan tema “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” yang dilaksanakan di SDIT Assalamah Depok melalui Studi Penelitian *Research and Development (R&D)*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan tersebut, diantaranya yaitu :

1. Pendidik belum menggunakan media video pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga media pembelajaran kurang bervariasi.
2. Proses belajar peserta didik kurang efektif, kurang bervariasi dan bersifat monoton.
3. Peserta didik belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
4. Peserta didik kurang tertarik pada proses pembelajaran yang digunakan.
5. Pendidik menggunakan sumber belajar untuk melakukan pembelajaran hanya berfokus pada media buku siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis dapat dibuat membuat rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dengan tema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV SDIT Assalamah Depok ?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada Tema 7 Subtema 1

Pembelajaran 1 dengan tema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IV SDIT Assalamah Depok ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di kelas IV SDIT Assalamah Depok.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di kelas IV SDIT Assalamah Depok.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka diperoleh kegunaan penelitian ini:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut: (a) Memberikan pemahaman dan wawasan keilmuan dalam mengembangkan video pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva terutama pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1

Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SDIT Assalamah Depok, (b) Sebagai referensi yang bisa digunakan pada penelitian-penelitian selanjutnya yang bersangkutan dengan pengembangan video pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru agar dapat mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran kepada sekolah agar dapat mengembangkan media

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman, wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran di kelas.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Canva

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Alim Sumarno (2012) pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut P. Siagian (2012), menyatakan pengembangan (*development*) meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan (*knowledge*) dan keahlian (*skill*) yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani.

Menurut Zakariah (2020) bahwa Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan proses serta langkah-langkah dalam mengembangkan atau menciptakan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai

macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development (R&D)*.

b. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin, yang bermakna “perantara” atau “pengantar”. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar sumber informasi dengan penerima informasi. Menurut Haryono (2020) menjelaskan bahwa media terdiri dari 2 komponen, yaitu perangkat keras sebagai alat yang digunakan untuk mengantarkan informasi dan perangkat lunak yang mengandung informasi. Lain halnya dengan Arsyad (2018) yang mengartikan media sebagai segala bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyebar ide atau menyampaikan informasi dan gagasan, sehingga ide dan gagasan yang disampaikan dapat diterima oleh penerima informasi yang dituju.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian, memberikan stimulus kepada peserta didik untuk terlibat aktif bekerja sama dan berinteraksi dengan lingkungan, sehingga mampu mendukung kegiatan pembelajaran dalam membangun pengetahuan peserta didik (penyampaian materi).

Pentingnya media bagi anak sekolah dasar menurut Pandeiro (2019) meyakini bahwa perkembangan *kognitif* anak diklasifikasikan menjadi empat tahapan yang meliputi : (1) Tahap *Sensorimotor* (0-2 tahun). Pada tahap ini, anak membangun pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indera dan gerakan dimana menjelang akhir tahap bayi melangkah lebih maju ke pemikiran yang lebih simbolis. (2) Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun). Pada tahap ini pemikiran anak yang mulanya memiliki pemikiran simbolis mulai meningkat, sekalipun belum ada pemikiran operasional. (3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun). Pada tahap ini, anak sudah mulai berpikir secara logis berkaitan kejadian-kejadian konkret dan mampu membagi objek kedalam kelompok yang berbeda-beda. (4) Tahap Operasional Formal (≥ 11 tahun).

Pada tahap ini, anak sudah bisa berpikir secara abstrak, idealistis dan logis. Peserta didik pada usia SD/MI (7-12 tahun) berada pada tahapan operasional konkret hingga tahap awal operasional formal. Peserta didik pada tahapan tersebut memiliki beberapa kecenderungan perilaku, yakni mulai memandang segala sesuatu secara objektif, bergeser dari satu aspek ke aspek yang lain secara reflektif, mulai berpikir secara operasional, mampu menggunakan cara berpikir operasional untuk menggolongkan benda-benda dan dapat memahami

konsep substansi, luas, panjang, lebar, tinggi, rendah, serta ringan. Hal tersebut selaras dengan pernyataan *Santrock*, yang menegaskan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan peserta didik pada usia (7-12 tahun), hendaknya melakukan beberapa alternatif sebagai berikut: (1) Memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mendapatkan sendiri konsep dan prinsip. (2) Melibatkan peserta didik dalam tugas-tugas yang memiliki aturan. (3) Menyusun kegiatan belajar dimana peserta didik dapat berlatih konsep mengurutkan secara menaik atau menurun. (4) Melakukan kegiatan yang membutuhkan usaha untuk mempertahankan area, berat dan isi. (5) Meminta peserta didik untuk mengurutkan dan membalikkan suatu urutan tertentu. (6) Meminta peserta didik untuk menyampaikan suatu jawaban dalam memecahkan sebuah masalah. (7) Mengajak peserta didik bekerja kelompok dan saling bertukar pikiran. (8) Memastikan bahwa materi kelas sudah cukup memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2018) menyebutkan beberapa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Peserta didik menjadi lebih berkonsentrasi selama proses pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi belajar. (2) Materi pembelajaran akan lebih bermakna sehingga

informasi yang diberikan lebih mudah untuk dipahami dan memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih baik. (3) Metode pembelajaran yang digunakan pendidik akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi *verbal*, sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan materi, terlebih bila pendidik mengajar untuk setiap jam pelajaran. (4) Peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas belajar, sehingga mereka mendapatkan pengalaman langsung, untuk mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll. (Daryanto, 2018).

Media memiliki beberapa fungsi diantaranya: 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman setiap peserta didik berbeda-beda tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman peserta didik seperti ketersediaan buku dan sebagainya. 2) Media dapat melampaui batasan ruang kelas banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik tentang suatu obyek yang disebabkan karena: a. Obyek terlalu besar b. Obyek terlalu kecil c. Obyek yang bergerak terlalu lambat d. Obyek yang bergerak terlalu cepat e. Obyek mengandung bahaya dan resiko tinggi. 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan

lingkungannya. 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis. 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru. 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar. Jadi, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Seorang guru perlu memahami prinsip-prinsip atau faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media. Prinsip-prinsip pemilihan media tersebut, yaitu: a. Memilih media harus berdasarkan tujuan pembelajaran dan bahan pembelajaran yang akan disampaikan. b. Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. c. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dalam pengadaannya dan penggunaannya. d. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. e. Memilih media harus memahami dari karakteristik dari media itu sendiri (Sumantri, 2018). Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah: a. Objektivitas, artinya pemilihan media tidak didasarkan karena kerusakan pribadi atau sekedar hiburan

sehingga menghiraukan kegunaan dan relevansinya dengan bahan dan karakteristik peserta didik. b. Program pembelajaran, memilih media harus disesuaikan dengan program pembelajaran karena tidak semua media dapat digunakan untuk semua program. c. Situasi dan kondisi pemilihan media harus disesuaikan dengan situasi belajar mengajar artinya disesuaikan dengan metode mengajar, materi pelajaran, serta lingkungan kelas dan sekolah. d. Kualitas teknik, yaitu kesiapan operasional media sebelum digunakan keefektifan dan keefesiensian penggunaan.

c. Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah suatu media yang menyajikan audio dan visual yang berisi materi-materi pembelajaran dengan konsep, prinsip, prosedur, teori, dan aplikasi pengetahuan guna untuk membantu peserta didik dalam memahami terhadap suatu materi yang diajarkan. Perkembangan dunia teknologi video semakin populer sebagai media untuk melaksanakan pengajaran berserikat mandiri. Menurut pengertian dasar video merupakan sebuah media audio visual yang dapat menampilkan gambar, suara, gerak sekaligus.

Video merupakan salah satu media yang berisi gerak yang memiliki sifat khusus dalam memanipulasi waktu dan tempat. Hal

ini merupakan proses belajar ketika peserta didik melakukan penggambaran terhadap suatu objek video, dapat menambahkan atau mengurangi waktu pengamatan.

Video sebagai media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Untuk mengetahui apakah sebuah video itu dapat dikatakan dengan baik, maka perlu diketahui terlebih dahulu kriteria sebuah video yang baik.

Membuat sebuah video sebagai media pembelajaran ada beberapa syarat yang harus diperhatikan: pertama sumber daya manusia atau SDM yang memiliki kemampuan dalam merancang dan memproduksi video, kedua peralatan dalam pembuatan video sudah memadai, ketiga merancang naskah untuk dibuat video. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang proses pembelajaran dengan menggunakan media video. Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Sebagai media pembelajaran, video sangat berperan dalam memberikan informasi dari guru untuk peserta didik.

Media video terhadap proses pembelajaran sangat bermanfaat dan cukup memiliki keuntungan dalam proses pembelajaran. Bisa dilihat video mampu menjadikan pengganti terhadap proses. Adanya video pembelajaran dalam praktik yang sulit mampu dipermudah, video dapat dilihat secara berulang-

ulang apabila peserta didik masih belum memahami. Hal ini diharapkan mampu mendorong dan selalu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dengan menggunakan video pembelajaran (Arsyad, 2018). Pada dasarnya video pembelajaran tersebut bertujuan untuk peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Video sebagai media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan-kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Untuk mengetahui apakah sebuah video itu dapat dikatakan dengan baik, maka perlu diketahui terlebih dahulu kriteria sebuah video yang baik.

d. Peran Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu komponen media pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik tentu dilandasi teori yang sesuai dengan karakteristik materi dan media yang digunakan oleh pendidik. Video pembelajaran juga merupakan sarana penunjang data berlangsungnya proses pembelajaran, Melalui video pembelajaran dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan seseorang peserta didik untuk memberikan hasil belajar yang baik secara kognitif. Kemampuan daya serap manusia menurut Daryanto (2010) Indera Daya Serap

Penglihatan 82% Pendengaran 11% Pengecapan 3,5% Penciuman 1% Menurut Edger Date (2018), Kemampuan daya serap manusia adalah penglihatan yang mempunyai nilai 82%, selanjutnya pendengaran mempunyai daya serap 11% dan bagian ketiga pengecapan mempunyai daya serap 3,5% sementara indera penciuman mencakup 1%.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media video sebagai media pembelajaran, bahwa dengan penglihatan dan pendengaran peserta didik mampu menerima informasi sebanyak 93%. Mengatakan bahwa Informasi yang diperoleh melalui indra pendengaran paling sedikit tertinggal dalam ingatan. Diposisi kedua, yang tertinggi melekat pada ingatan adalah informasi yang didapat melalui indra penglihatan dan pendengaran. Perolehan hasil belajar melalui kegiatan membaca adalah sebesar 10%, melalui kegiatan mendengar adalah sebesar 20%, melalui penglihatan sebesar 30%, melalui kegiatan mendengar dan melihat sebesar 50%, berbicara dan menulis 70%, dan dengan melakukan ataulangsung perolehan hasil belajarnya sebesar 90%. Penggunaan video pembelajaran tentunya tidak semua sempurna namun ada kelebihan dan kekurangannya, terdapat kelebihan dan kekurangan video menurut Daryanto (2011) 1. Kelebihan media video sebagai media pembelajaran, sebagai berikut; a. Video menambah suatu

dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada peserta didik disamping suara yang menyertainya. b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata. Gambar proyeksi dapat dibekukan untuk diamati secara seksama. 2. Kekurangan media video sebagai media pembelajaran, sebagai berikut; a. *Opposition* Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. b. Material pendukung Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya. c. *Budget* Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

e. Tujuan Menggunakan Video Pembelajaran

Beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ini dijelaskan sebagai berikut: (1) Tujuan Kognitif dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi, dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis dan video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau

berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi. (2) Tujuan Afektif dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. (3) Tujuan Psikomotori yaitu video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan, dan melalui video peserta didik langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi. Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, peserta didik dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat peserta didik dalam merasakan unsur emosi dan

penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik atau gerak dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

f. Manfaat Video Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Arsyad 2019): Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek, Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat, Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri, Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya, Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi, Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten, Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan, Hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan.

Menurutnya manfaat penggunaan video pembelajaran antara lain (Andi Prastowo 2019): (a) Memberikan pengalaman yang terduga kepada peserta didik. (b) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat. (c) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu. (d) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu. (e) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2020) yaitu: (a) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali. (b) Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan. (c) Pengoperasiannya relatif mudah. (d) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

g. Pengertian Canva

Canva adalah alat bantu desain grafis *online* yang memudahkan penggunaannya untuk membuat berbagai macam desain dengan misi memberdayakan semua orang diseluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya dimanapun. Aplikasi Canva merupakan

aplikasi desain grafis secara *online*, Canva juga menyediakan desain untuk *poster*, foto profil, *banner*, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, *audio*, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik, (Kartowagiran, 2019).

Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, teknologi dan lain sebagainya. Dalam pendidikan canva dapat membantu guru serta peserta didik memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik, (Junaedi, 2021).

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya *platform* desain yang dibutuhkan dalam

kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. Canva merupakan sebuah *tools* desain grafis yang dirancang untuk membantu penggunanya membuat berbagai desain keren dan kreatif. Menyediakan lebih dari delapan ribu *template*, bahkan dalam versi gratis. Kemudahan dalam pengaplikasiannya juga menjadi daya tarik tersendiri dari Canva, (Rahmatullah, 2020).

Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1, (Zulherman, 2021).

h. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Kelebihan yang ada pada aplikasi canva ini bisa dibilang sangat memudahkan kita dalam menggunakannya. Karena canva menghadirkan berbagai macam fitur yang bisa kita pakai dengan mudah, nyaman dan yang penting gratis. Aplikasi canva sangat cocok untuk kita, karena canva tidak perlu di instal di komputer karena berbasis aplikasi web. Serta pemakaiannya

yang sangat mudah membuat kita yang masih pemula akan sangat nyaman menggunakannya. Hasil *design* bisa di *download* dalam format png, jpg, pdf, dll dan bisa juga otomatis ter-save pada web canva dan dapat di share ke sosial media, (Monoarfa, 2021).

Kekurangan pada aplikasi canva berkaitan dengan jaringan internet, karena secara tidak langsung hasil gambar atau video yang kita *ekspor* bisa saja gagal, hal ini berpengaruh langsung dengan jaringan internet, karena canva tanpa internet tidak mampu mengeksport gambar atau video. Beberapa fitur hanya diakses dengan berlangganan atau premium, pada aplikasi canva juga harus memiliki ruang yang cukup besar yaitu terletak pada penyimpanan RAM nya. Bagi kita yang serba menggunakan android dalam mengedit beberapa gambar atau video maka canva bukan saran yang tepat untuk dicoba, karena canva bukanlah aplikasi ringan, sehingga aplikasi ini tidak cocok untuk android yang memiliki RAM kurang dari 1GB, (Monoarfa & Haling, 2021).

i. Langkah – Langkah Pembuatan Video Canva

Berikut langkah–langkah menggunakan aplikasi Canva, (Resmini, dkk 2021) :

- a) *Sign-up* ke Canva dengan *login* di <https://www.canva.com> .
Ada beberapa cara untuk *sign-up* di Canva menggunakan *gmail*, *facebook* maupun registrasi dengan mengisi data pribadi dalam pembuatan akun Canva.
- b) Pilih kebutuhan. Canva menyediakan berbagai pilihan seperti *presentation*, *video*, *instagram post*, dll
- c) Pilih lembar kosong (*template*) yang dapat digunakan untuk mendesain sesuai keinginan. Canva juga menyediakan banyak fitur yang dapat diakses pengguna dengan gratis.
- d) Setelah selesai mendesain, klik bagian menyimpan hasil canva juga memiliki fungsi *auto save*, sehingga pengguna tidak perlu khawatir jika lupa atau *internet* tiba-tiba mati, selain itu juga fungsi bagikan, unduh dan tampilkan.

j. Sintesis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva di buat untuk memudahkan para pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dalam jenis *research and development (R&D)*, dalam metode *R&D* ini

langkah yang dilakukan dalam penelitian menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Developmen, Implementation, and Evaluation*). Media video pembelajaran ini dilakukan terlebih dahulu uji kelayakan oleh beberapa dosen dengan melakukan uji validasi ahli bahasa, uji validasi ahli materi, dan uji validasi ahli media.

Aplikasi canva merupakan sebuah *website* aplikasi yang melingkupi bidang desain grafis dan *brand building*. Aplikasi canva dapat mempermudah membuat desain video pembelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari. Aplikasi canva ini memiliki berbagai fitur atau *template* yang bisa dimanfaatkan oleh penggunanya, maka dari itu aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan keinginan belajar peserta didik, serta berpartisipasi aktif dan aplikasi aplikasi canva ini juga dapat anda disebarkan dalam bentuk link atau file.

2. Materi Pembelajaran subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Pembelajaran tematik juga mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Karakteristik yang dimiliki oleh pembelajaran terpadu, maka karakteristiknya meliputi empat macam, sebagai

berikut : *holistic*, bermakna, *autentik*, dan aktif. Pada pembelajaran Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1, terdapat 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan IPA.

Sub tema Indahnya Keragaman di Negeriku adalah salah satu sub tema yang akan di pelajari oleh peserta didik kelas IV (Empat) pada semester genap dari Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

Dikutip dari sebuah buku Arya Duta (2018:71) Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan atau motto bangsa Indonesia. Bhineka Tunggal Ika menunjukkan bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa yang heterogen, bangsa yang memiliki keanekaragaman, baik dalam aspek agama, budaya, maupun ras dan suku bangsa. keanekaragaman yang dimiliki Indonesia merupakan sebuah kekayaan dan tantangan besar untuk negara Indonesia. Kekayaan atau potensi dapat dilihat bahwa Indonesia mempunyai banyak budaya, suku, ras, bahasa yang tersebar di sekitar 33 provinsi yang menjadi sebuah keindahan yang dapat menarik wisatawan.

Keanekaragaman yang dimiliki di Indonesia juga menjadi tantangan besar untuk bangsa Indonesia, karena menyatukan masyarakat yang heterogen sangat sulit, sehingga diperlukan rasa persatuan dan kesatuan yang besar dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Keanekaragaman bangsa Indonesia dilatar belakangi oleh jumlah suku-suku bangsa Indonesia yang tersebar luas di Indonesia dengan jumlah yang banyak. Setiap suku di Indonesia memiliki ciri dan karakter yang berbeda. Keanekaragaman ini juga tampak pada budaya yang merupakan ciri khas setiap daerah, karena setiap daerah di Indonesia memiliki bahasa, tarian, serta nyanyian yang berbeda-beda. Keragaman pada Indonesia juga dapat dilihat pada keragaman agama yang ada di Indonesia. Agama di Indonesia terdiri dari agama Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha dan Kong Hu Cu.

Berikut KD dan Indikator pada Pembelajaran 1 Subtema 1 Tema 7 Kelas IV :

**Tabel 2.1 KD dan Indikator pada Pembelajaran 1 Subtema 1
Tema 7 Kelas IV**

Bahasa Indonesia			
Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1	Menemukan informasi tentang suku bangsa di Indonesia. (C4)
4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1	Membuat kata sulit dalam bacaan dan mampu menjelaskan artinya dengan tepat. (P5)

Ilmu Pengetahuan Alam			
Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.3	Mengidentifikasi macam – macam gaya, antara lain : gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi dan gaya gesekan.	3.3.1	Menyimpulkan pengertian gaya. (C6)
4.7	Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	4.3.1	Melakukan percobaan gaya otot pada benda-benda dikelas. (P5)

Sintesis Keberagaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku

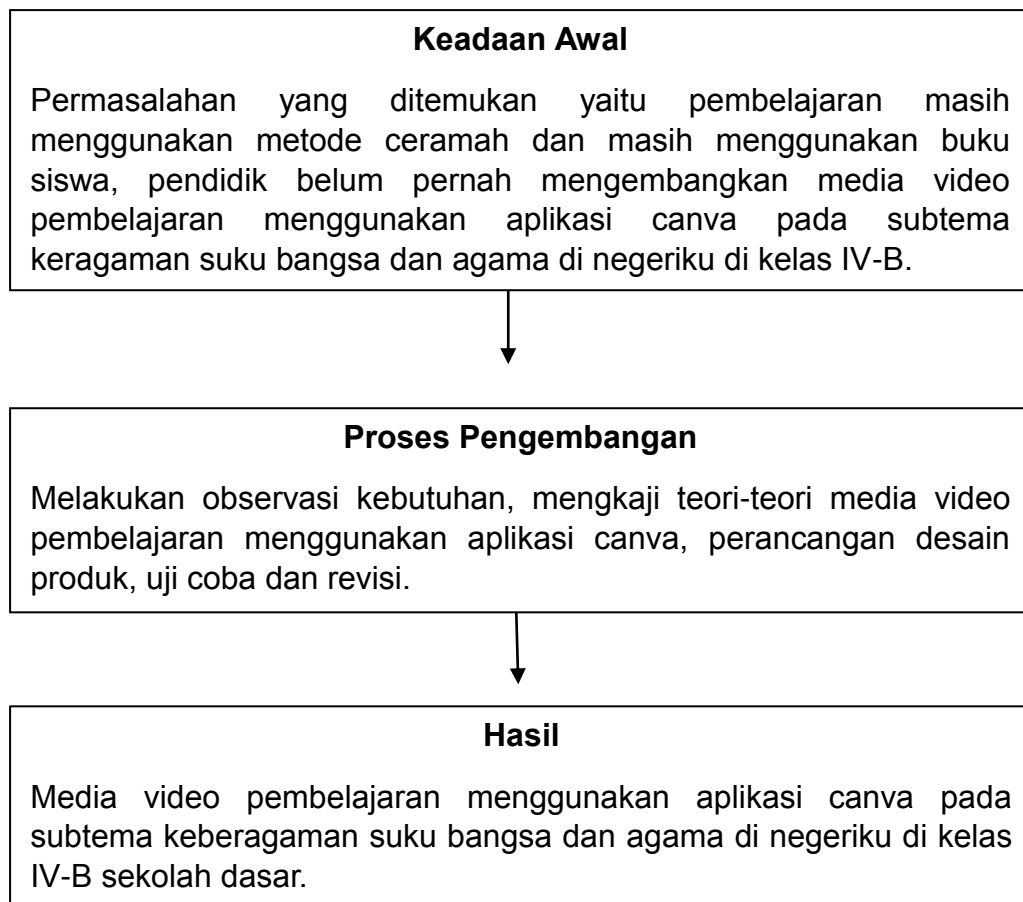
Pada saat kita membaca teks kadang kita menemukan kata sulit, maka yang harus kita lakukan mencari artinya pada kamus besar bahasa indonesia dan untuk memahami teks kita dapat menentukan ide pokok atau gagasan pokok setiap paragraf dalam teks. Ide pokok biasanya terdapat dalam kalimat utama. Kalimat utama adalah kalimat yang dijelaskan oleh kalimat-kalimat lainnya. Kalimat utama sering kali berada pada awal atau akhir paragraf.

Gaya berarti tarikan atau dorongan. Ketika kita menarik atau mendorong sesuatu benda, artinya kita sedang memberikan gaya

kepada benda tersebut. Jika gaya diberikan kepada benda, maka benda akan bergerak dan dapat merubah bentuk benda itu sendiri. Macam-macam gaya antara lain gaya otot, gaya gravitasi bumi, gaya pegas, gaya magnet, gaya listrik, dan gaya pegas

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori diatas dari masalah yang muncul yaitu belum digunakannya media pembelajaran berupa video yang menggunakan aplikasi canva di SDIT ASSALAMAH. Proses pembelajaran masih menggunakan media ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, power point dan buku cetak. Dengan adanya bahan ajar video pembelajaran dengan aplikasi canva ini bertujuan agar dapat mengembangkan dan memotivasi anak agar lebih mudah lagi dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konsep

C. Hasil Penelitian Relevan

Berkaitan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya mengenai uji coba media video pembelajaran dengan aplikasi canva dalam pembelajaran yang sudah dilakukan, diantaranya :

- 1) Penelitian yang telah dilakukan oleh Riono dan Fauzi (2022) dari Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva” penelitian ini menunjukkan bahwa media

yang dibuat berbasiskan canva ini valid, diperoleh hasil bahwa produk canva dengan materi pembelajaran PAI yang dihasilkan ini layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

- 2) Penelitian Elvira dan Wahyu (2021) berasal dari Universitas Negeri Surabaya, dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Untuk Pembelajaran Apresiasi Sastra Melalui Dongeng Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SD” menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Penelitian Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021) dari Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka Jakarta, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD” dari hasil penelitian ini menunjukan media video berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

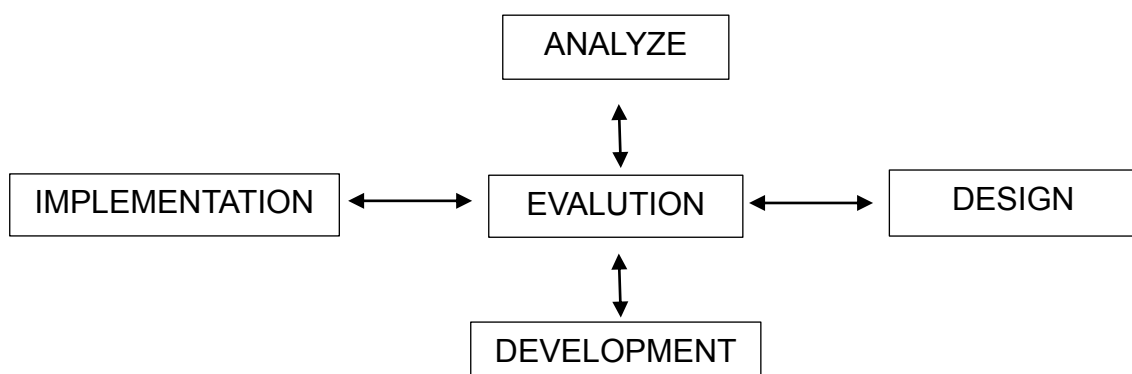
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam jenis *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut, (Sugiyono, 2019). Menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Sebelum produk dihasilkan, peneliti melakukan survei awal terlebih dahulu survei yang dilakukan yaitu survei lapangan, bertujuan mengetahui media atau produk yang akan dikembangkan menggunakan penelitian yang bersifat analisis agar dapat digunakan secara luas, maka diperlukan peneliti untuk menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan pada peneliti ini adalah Media Video Pembelajaran Menggunakan

Aplikasi Canva Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di SDIT Assalamah Depok.

2. Prosedur Penelitian dan Tahapan Pengembangan

Langkah-langkah dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model pengembangan ini prosedur kerjanya sistematis, yaitu setiap langkah yang akan dilewati mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki. Dengan prosedur tersebut, diharapkan dapat menghasilkan produk yang efektif. Selain itu, terdapat langkah-langkah pengembangan media yang ada dalam prosedur pengembangan produk sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahap utama.



Sumber: Tanjung, 2014

Gambar 3.1 Langkah- langkah metode *Research and Development (R&D)*

Pengembangan model yang digunakan dalam penelitian adalah model penelitian pengembangan *ADDIE*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis suatu permasalahan dalam proses pembelajaran. Tahapan analisis ini meliputi kegiatan sebagai berikut; (a) Melakukan analisis kompetensi yang dituntut pada peserta didik. (b) Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik. (c) Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini penulis merancang dan menentukan *design* produk media pembelajaran berupa video audio visual yang menggabungkan teks, suara, gambar dan animasi yang sesuai dengan menggunakan aplikasi canva untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut; (a) Untuk siapa pembelajaran dirancang (peserta didik). (b) Kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari (kompetensi). (c) Bagaimana materi pembelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik. (d) Bagaimana anda

menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai (*assesment and evaluation*).

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap kegiatan pengembangan ini ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu; (a) Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. (b) Sebelum diuji cobakan produk tersebut, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada para ahli yaitu, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap user yaitu guru kelas IV-B sebagai praktisi pembelajaran dan peserta didik kelas IV-B dalam uji coba. Guru dan peserta didik diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba oleh guru kelas dan peserta didik kelas IV-B dalam kelompok kecil, dan produk mendapat tanggapan layak untuk digunakan dan dapat memotivasi belajar peserta didik, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasi produk media audio video pembelajaran yang menggunakan canva tersebut pada peserta didik kelas IV dalam kelompok besar, yaitu sebanyak 32 peserta

didik. Komentar dan saran dari user baik guru maupun peserta didik pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik lagi.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Apabila hasil akhir media video pembelajaran ini tidak sesuai yang diharapkan maka akan ada revisi produk media pembelajaran pada tahap evaluasi, sehingga produk media pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

3. Tahapan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berupa video pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan. Berikut ini tahapan-tahapan :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Peneliti menganalisis melalui observasi dan wawancara di SDIT Assalamah. Pada tahap wawancara dan observasi, ditemukan

masalah dalam penggunaan bahan ajar di sekolah tersebut khususnya di kelas IV-B SDIT Assalamah.

Guru menggunakan buku cetak, dimana materi yang terdapat di buku penyajian kurang menarik. Permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut, nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian dan desain produk yang akan dikembangkan. Tujuan umum yang dirumuskan yaitu mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan inovatif yang mudah digunakan berbentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV-B SDIT Assalamah dengan materi Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku.

b. Desain

Tampilan desain pada video pembelajaran ini mengkombinasikan visual dan audio untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran baik berupa konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan dengan materi Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku untuk kelas IV SDIT Assalamah. Materi video pembelajaran ini terdapat teks serta animasi yang bervariasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar, dan di dalam video pembelajaran ini juga terdapat gambar yang sesuai dengan isi materi.

Tahap yang dilakukan dalam pembuatan video pembelajaran yaitu :

- 1) Menentukan materi pembelajaran yang akan ditampilkan
- 2) Memasukkan materi pembelajaran serta gambar yang akan disajikan ke dalam video pembelajaran
- 3) Menentukan rancangan video pembelajaran
- 4) Mengedit rancangan video pembelajaran dengan memberikan animasi agar tampilan lebih menarik, setelah selesai
- 5) Video pembelajran di simpan dalam bentuk format video MP4
- 6) Video pembelajaran disusun dengan bantuan dari aplikasi canva
- 7) Setelah desain selesai dibuat menggunakan aplikasi canva, kemudian disimpan dalam bentuk video
- 8) Pada tahap akhir dari pengembangan video pembelajaran menggunakan canva pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 berupa tautan link atau dalam bentuk video.

c. Pengembangan

Setelah produk yang telah dibuat selesai, pada tahap pengembangan ini dilakukan dengan beberapa kegiatan seperti: mengumpulkan dari berbagai sumber relevan untuk menjadi bahan materi, mencari gambar ilustrasi, bagan, grafik

yang dibutuhkan, dan pengaturan tampilan video pembelajaran. Selanjutnya, melakukan validasi produk yang meliputi validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

1) Ahli materi yaitu untuk menguji kelayakan dari segi materi.

Pemilihan ahli materi ini didasarkan oleh yang bersangkutan memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan khususnya untuk materi pembelajaran Tematik. Ahli materi dalam pengembangan video pembelajaran yaitu pada guru kelas IV.

2) Ahli bahasa yaitu untuk menguji kelengkapan dan kejelasan bahasa dari bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran. Ahli bahasa memberikan komentar dan saran mengenai penggunaan dan tata bahasa yang terdapat pada video pembelajaran.

3) Ahli media untuk menguji desain tampilan video pembelajaran menggunakan canva. Ahli media dalam pengembangan ini adalah seorang ahli dalam bidang ilmu computer. Ahli media memberikan komentar dan saran mengenai tampilan yang terdapat pada video pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Setelah melakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Maka dari itu peneliti dapat mengetahui kekurangan yang terdapat pada video pembelajaran menggunakan canva kemudian diperbaiki agar produk menjadi lebih baik. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SDIT Assalamah. Siswa juga memberikan respon mengenai penggunaan video pembelajar melalui instrument yang diberikan. Instrument tersebut dilakukan untuk mengukur keefektifan video pembelajaran yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi dalam pengembangan model *ADDIE*. Setelah produk dibuat dan dikembangkan serta telah melakukan validasi oleh beberapa ahli. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari validator.

Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran menggunakan canva dalam proses pembelajaran dan sebagai solusi dalam memecahkan rumusan masalah. Hasil angket digunakan untuk perbaikan video pembelajaran, apabila hasil yang didapatkan baik, maka video pembelajaran tersebut dikatakan telah selesai dikembangkan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari dua subjek, yaitu :

1. Validator yang terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media.
2. Peserta didik kelas IV di SDIT Assalamah Depok sebagai responden untuk mengetahui respon dalam penggunaan Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva sejumlah 32 peserta didik sebagai respon dalam kelas IV-B

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penilaian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan observasi. Angket ini bertujuan untuk melihat hasil penilaian validasi ahli dan respon peserta didik. Sedangkan wawancara dan observasi digunakan untuk tahap analisis kebutuhan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan Media video pembelajaran menggunakan dua jenis, yaitu :

a. Wawancara dan Observasi

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti mengumpulkan data sesuai dengan pertanyaan kepada narasumber. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada kepala sekolah, guru kelas IV-B dan peserta didik kelas IV-B SDIT Assalamah sebagaimana dipaparkan oleh (Hamzah, 2020). Wawancara yang dilakukan

untuk mengetahui proses pembelajaran dikelas, sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan.

Tujuan dilakukannya wawancara untuk mengetahui penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dan memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan persoalan dilapangan. Sedangkan observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap suatu keadaan. Observasi ini digunakan untuk mengetahui penggunaan sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran.

b. Angket (*Kusioner*)

Angket atau *kuisisioner* merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara tertulis sebagaimana dipaparkan oleh (Hamzah,2020). Angket ini nantinya akan diberikan kepada peserta didik. Angket validasi ahli bahasa, ahli materi dan ahli media dengan berjumlah 10 butir pertanyaan.

c. Tes Tertulis

Angket atau *kuisisioner* merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara tertulis sebagaimana dipaparkan oleh (Hamzah, 2020). Angket tes materi keragaman suku bangsa dan

agama di negriku berjumlah 25 soal yang nantinya akan diberikan kepada peserta didik

d. Dokumentasi

Informasi dapat ditemukan juga dalam bentuk dokumentasi, Teknik pengumpulan data dapat berupa dokumen ini berupa arsip foto dari kegiatan penelitian yang dilakukan sebagaimana dipaparkan oleh (Hamzah, 2020).

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengolah dan menginterpretasikan hasil uji coba produk (Munir, 2020). Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengolah dan menginterpretasikan hasil uji coba produk.

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket atau kuesioner yang telah dibuat peneliti berdasarkan turunan dari teori yang digunakan, kemudian dijadikan dalam kisi-kisi instrumen. Instrumen penelitian diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan responden untuk menguji kelayakan produk media video pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan sebagai berikut :

a. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh *validator* untuk mengetahui kevalidan dari media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini digunakan sebagai acuan. Adapun kisi-kisi angket ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai berikut :

1) Validasi ahli bahasa

Instrument validasi ahli bahasa meliputi kebahasaan yang berfungsi untuk memberikan suatu masukan dalam pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Adapun kisi – kisi angket ahli bahasa sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket validasi ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kelayakan kebahasaan	1) Kalimat yang digunakan mudah dipahami 2) Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan banyak pengertian 3) Kejelasan informasi yang diberikan	1,2,3,4
2	Komunikatif	1) Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang siswa dalam memahami video pembelajaran 2) Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa 3) Bahasa yang digunakan	5,6,7

		dapat membuat siswa menumbuhkan rasa ingin tahu	
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1) Kesesuaian penggunaan simbol dan tanda baca 2) Ketepatan penggunaan EYD 3) Menggunakan bahasa yang efektif dan efisien	8,9,10

2) Validasi Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk uji kelayakan oleh ahli materi berupa angket tanggapan atau penilaian dari materi-materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran dari aspek pendidikan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kesesuaian dalam KI, KD, Silabus dan Indikator	1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator, silabus, dan tujuan pembelajaran 2) Kelengkapan materi sesuai dengan kompetensi dasar pada subtema 1 pembelajaran 1	1,2,3,4,5
2	Kelayakan Isi	1) Menyajikan materi sesuai dengan karakteristik siswa 2) Materi pembelajaran mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan	1,2,3,4,5

		afektif 3) Gambar pada media video pembelajaran disajikan sesuai dengan materi dan kalimatnya mudah dipahami oleh siswa.	
3	Bahasa	1) Kejelasan dalam memberikan informasi 2) Kesesuaian dengan kaedah bahasa Indonesia 3) Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien.	1,2, 3,4,5

3) Validasi Ahli Media

Instrument validasi ahli media ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian media dalam suatu proses pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media digunakan untuk mengetahui kesesuaian media dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan video pembelajaran	1) Ketepatan warna background 2) Ketepatan penggunaan huruf 3) Ketepatan penggunaan animasi yang menarik	1,2,3,4,5
2	Desain gambar	1) Ketepatan penempatan gambar yang menarik 2) Kesesuaian gambar dengan materi	5,6,7
3	Kemudahan	1) Kemudahan dalam	6,8

	penggunaan	mengoperasikan media video pembelajaran	
--	------------	---	--

b. Angket Respon Peserta Didik

Instrumen uji kelayakan yang digunakan responden berupa angket atau penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran menggunakan canva untuk mengetahui respon dan mengukur kemampuan peserta didik.

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket respon peserta didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Media video pembelajaran	1) Warna, gambar, dan isi materi dapat menarik perhatian dalam belajar 2) Video pembelajaran yang ditampilkan memudahkan dalam memahami isi materi 3) Media video pembelajaran tidak membuat bosan dan menambah rasa keingintahuan dalam belajar	1,2,3,4,5
2	Materi	1) Materi yang disampaikan mudah dipahami 2) Materi yang disajikan secara runtut dan jelas 3) Penyajian materi sesuai indikator pembelajaran	6,7,8,9,10

c. Tes Tulis dan Kisi-Kisi

Adapun kisi-kisi soal evaluasi berupa test sumatif yang di berikan kepada peserta didik kelas IV SDIT Assalamah Depok, sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen test

Indikator	Nomor Soal
Menemukan informasi tentang suku bangsa di Indonesia	2, 3, 7, 10, 11
Membuat kata sulit dalam bacaan dan mampu menjelaskan artinya dengan tepat.	13, 14, 18, 19
Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gayagesekan	1, 4, 5, 6, 8, 9, 12
Melakukan percobaan gaya otot pada benda-benda dikelas	15,16,17,20
Jumlah	20

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah mendeskripsikan data kuantitatif dan kualitatif. Pengujian media video pembelajaran akan memperoleh data yang didapatkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli bahasa dan uji kelayakan kepada peserta didik kelas IV-B SDIT Assalamah Depok. Data dihimpun menggunakan angket penilai terbuka untuk memberikan keritikan, saran, masukan serta perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi canva agar lebih menarik

minat dan mudah dipahami peserta didik. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert yang berkereteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Menurut Sudaryono (2018), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.

**Tabel 3.7 Kriteria skor yang digunakan dalam
Memberikan penilaian pada media video pembelajaran**

keterangan	Lima Tingkatan Penilaian				
	1	2	3	4	5
Klasifikasi	Sangat kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik

Sedangkan untuk menentukan hasil presentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Hasil dari skor penilaian menggunakan Skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan

pendapat pengguna, hasil dari perhitungan ini kemudian akan dinilai kelayakan berdasarkan tabel skala linkert berikut:

Tabel 3.8 Tabel skala kelayakan

Skor	Kriteria
$0\% \leq x \leq 45\%$	Tidak layak
$45\% < x \leq 60\%$	Kurang layak
$60\% < x \leq 70\%$	Cukup layak
$70\% < x \leq 85\%$	Layak
$85\% < x \leq 100\%$	Sangat layak

Selain itu pada penelitian ini juga menggunakan rumus N-Gain yang berfungsi mengukur keberhasilan dalam peningkatan belajar kognitif antara sebelum dan setelah pembelajaran dari ujicoba serta penelitian yang telah dilakukan, dengan rumus sebagai berikut, (Panggabean, Danis, 2020)

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

Keterangan :

Skor Pretest = Skor Tes Awal

Skor Posttest = Skor Tes Akhir

Skor Maksimal = Skor Maksimal

Tabel 3.9 Nilai N-Gain

Nilai (N-Gain)	Kriteria
$G \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq G < 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV-B SDIT Assalamah Depok yang bertempat di Jl. Masjid Subulussalam Cipayung Depok, dengan adanya data penelitian awal sekolah tersebut menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam pembuatan media video pembelajaran di kelas IV-B SDIT Assalamah Depok, yang selama ini pendidik menggunakan media pembelajaran seadanya dalam proses belajar mengajar di kelas IV-B SDIT Assalamah Depok.

Berdasarkan penelitian awal tersebut maka perlu diadakan pengembangan dalam membuat media video pembelajaran agar peserta didik tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. pada pengembangan video pembelajaran perlu dilakukan prosedur dan langkah-langkah agar pembuatan media video pembelajaran menjadi lebih baik. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis ini, merupakan tahap awal dalam mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi

canva. Dalam tahap ini melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara kepada guru kelas IV-B SDIT Assalamah Kota Depok untuk menganalisis kebutuhan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi. Tahap ini dilakukan pada tanggal 30 November 2022 yang meliputi beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Guru

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran berupa video audio pembelajaran yang menggabungkan gambar, warna, suara, dan materi tentang Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku kelas IVB di SDIT Assalamah Depok. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah bahwa pendidik sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan tetapi media yang digunakan seadanya dan kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang memahami dan kurang perhatian mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga timbul kejenuhan dan merasa bosan. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa media video audio pembelajaran yang menarik, inovatif, dan bervariasi dari sebelumnya, agar peserta didik lebih aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Setelah potensi dan masalah selesai. selanjutnya tahap berikutnya adalah pengumpulan data. Pengumpulan data

sangatlah penting dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Tahap pertama yang dilakukan yaitu, mengumpulkan informasi yang didapat melalui wawancara kepada pendidik yang mengajar di kelas IV-B SDIT Assalamah Depok dengan Ibu Dewi Astuti, S.Pd pada tanggal 30 November 2022. Adapun hasil dari wawancara sebaagai berikut:

Tabel 4.1 Wawancara guru Kelas IVB SDIT Assalamah

No	Nama	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Dewi Astuti, S.Pd	Seberapa sering guru memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran ?	Dalam proses pembelajaran pemanfaatan teknologi disesuaikan dengan materi yang diajarkan
2		Media pembelajaran apa saja yang sering digunakan di kelas ?	Media pembelajaran yang sering digunakan menggunakan aplikasi power point
3		Apakah pernah	Selama ini media

		menggunakan bahan ajar berbasis video ?	yang digunakan hanya ppt dan tidak menggunakan video
4		Bagaimana hasil belajar peserta didik selama ini dengan media pembelajaran berupa ppt ?	Selama ini peserta didik sebagian besar nilai harian dibawah kkm, hanya sedikit peserta didik yang mendapatkan di atas kkm
5		Kesulitan apa saja yang dialami dalam kegiatan belajar menggunakan media ppt tersebut ?	Peserta didik kadang suka merasa bosan, banyak ngobrol dengan teman, dan kurang perhatian dalam belajar

b. Analisis Kurikulum

SDIT Assalamah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 tentunya memiliki kelemahan dan kelebihan. Pada kelebihannya yaitu fokus pada pengembangan seluruh aspek ranah pembelajaran peserta didik mulai dari kognitif, afektif dan psikomotorik serta mendorong pembelajaran aktif dan kreatif sehingga peserta didik didorong untuk menjadi subjek pembelajaran yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, proyek, eksperimen dan pengalaman nyata di luar kelas.

Sumber belajar yang dipakai oleh guru hanya bersumber dari buku siswa yang membuat peserta didik kurang antusias dan merasa cepat bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan kurikulum 2013 ini, bahan ajar harus lebih bervariasi agar peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan bahan ajar berupa media video pembelajaran menggunakan canva dengan materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku.

c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada saat observasi di kelas IV SDIT Assalamah, guru hanya menggunakan bahan ajar cetak saja, sedangkan peserta didik mengharapkan bahan ajar yang interaktif dan memanfaatkan

perkembangan teknologi, sebab itu peserta didik kurang semangat dan cepat merasa bosan pada saat proses pembelajaran.

Peneliti melaksanakan penelitian di kelas IV-B SDIT Assalamah dengan jumlah 32 peserta didik. Tahapan uji efektivitas dan penelitian respon peserta didik terhadap pengembangan media video pembelajaran menggunakan canva pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku ini membuat peserta didik merasa lebih termotivasi dan menjadi lebih menyenangkan setelah proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran ini.

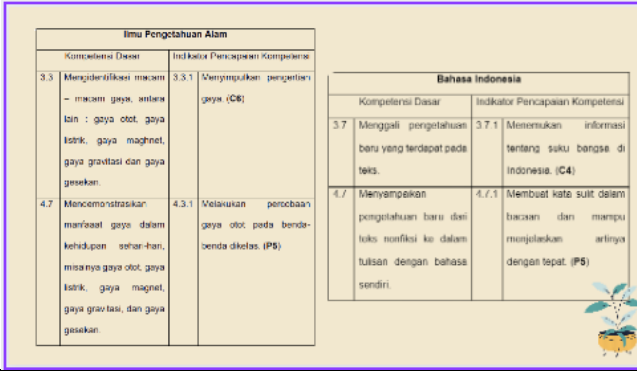
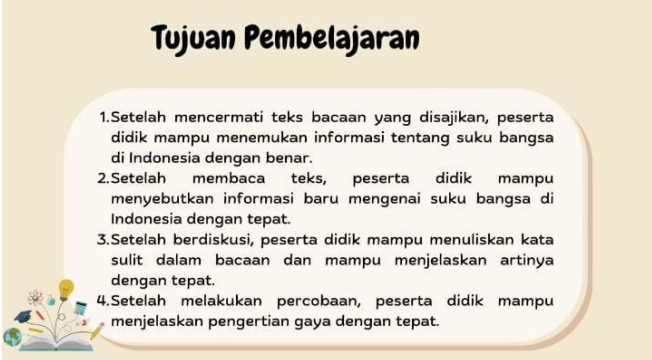
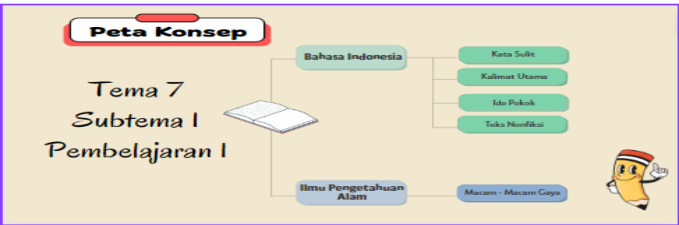
2. Desain

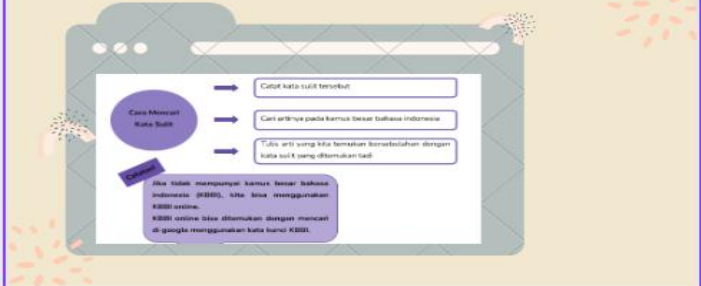
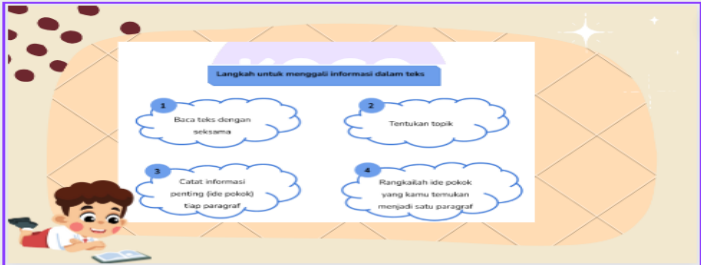
Setelah mengumpulkan data yang didapat melalui wawancara kepada pendidik kemudian ditunjang informasi baik dari buku, jurnal maupun internet, tahap selanjutnya yaitu mendesain produk media video pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di kelas IV-B SDIT Assalamah Depok. Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai mendesain video pembelajaran berbasis aplikasi canva. Proses mendesain video pembelajaran dengan menggabungkan gambar yang menarik dan sesuai dengan materi, pilihan background warna yang kontras dan suara, dan memasukan materi yang akan dipelajari dan disampaikan ke peserta didik. Media ini didesain

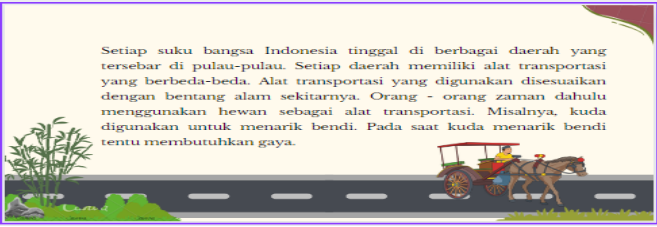
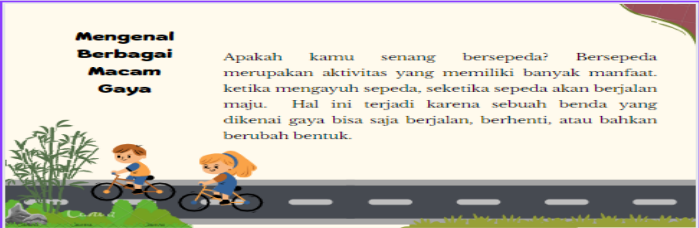
sebagai media video pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi peserta didik dalam belajar.

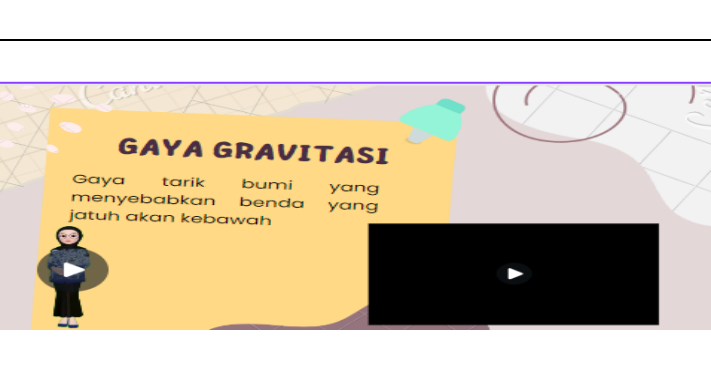
Tabel 4.2 Story Board

	Tampilan awal media video pembelajaran berbasis canva akan menampilkan cover berisi Subtema yang diajarkan dan gambar keberagaman suku bangsa.
	Selanjutnya sebelum pembelajaran terdapat slide mengenai informasi yang berisi peneliti, dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing pendamping

	Slide ini berisi mengenai kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi
	Slide ini berisi mengenai tujuan Pembelajaran, guna siswa mengetahui dasar dan pencapaian yang dicapai melalui media ini
	Slide ini berisi peta konsep materi yang diajarkan pada media Pembelajaran Interaktif ini
	Pada slide ini berisikan penjelasan mengenai submateri awal yang diajarkan

	Tampilan ini ditujukan untuk desain isi submateri awal pembelajaran mengenai teks nonfiksi dan kata sulit dalam teks
	Pada slide ini menampilkan cara mencari kata-kata sulit dalam teks
	Tampilan ini menginformasikan langkah untuk menggali informasi dalam teks
	Tampilan ini menginformasikan cara menemukan pokok pikiran pada paragraf

	Tampilan ini menginformasikan pembelajaran berikut yang berkaitan dengan IPA
	Tampilan ini menginformasikan Alat transportasi di jaman dahulu yang kaitannya dengan gaya
	Tampilan ini menginformasikan dan mengenal macam-macam gaya
	Pada informasi ini dipaparkan mengenai pengertian gaya pada peserta didik

	Tampilan ini menjelaskan macam macam gaya dan contohnya
	Tampilan ini menjelaskan jenis gaya listrik dan contohnya
	Pada slide ini menginformasikan gaya magnet beserta contoh-contohnya
	Slide ini menampilkan penjelasan mengenai gaya gravitasi beserta contohnya
	Pada slide ini menjelaskan jenis gaya gesek yang sering dijumpai peserta didik

	Tampilan akhir media video pembelajaran berbasis canva menampilkan ucapan terimakasih kepada peserta didik atas pembelajaran hari ini dengan submateri yang telah disampaikan.
--	---

3. Development

Produk media video pembelajaran ini setelah dikerjakan nantinya akan di validasi oleh validator ahli, yakni: validator ahli bahasa Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd, validator ahli media Ibu Dian Kartika Utami, M.Kom, validator ahli materi Ibu Dewi Astuti, S.Pd. Validasi ini dilakukan agar produk berupa media video pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan pada penulisan bahasa, kesalahan dan kekurangan materi, sehingga pada pengembangan video pembelajaran ini tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat diujicobakan di kelas pada saat proses belajar mengajar. Adapun

data hasil dari validator ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa terhadap media video pembelajaran yang telah dibuat tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik Kelas IV-B SDIT Assalamah Depok, untuk dapat menilai bahasa yang digunakan dalam penyampaian melalui video pembelajaran, sehingga dapat diketahui kekurangan serta kelayakan dari video pembelajaran yang telah dibuat. Validasi bahasa ini dilakukan oleh seorang ahli bahasa yaitu Ibu Ainiyah Ekowatoi, M.Pd. Proses validasi dari video pembelajaran dilakukan pada tanggal 17 Mei 2023 dengan aspek yang dinilai yakni aspek kelayakan bahasa dan aspek kelayakan komunikatif. Berikut penilaian hasil validasi ahli bahasa:

Tabel 4.3 Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Kelayakan	Skor
A. Aspek Kelayakan Bahasa		
1	Kalimat yang digunakan mudah dipahami.	5
2	Kalimat yang digunakan tidak timbul banyak pengertian.	5
3	Kelayakan informasi yang diberikan.	5
4	Kejelasan menyampaikan informasi.	5
B. Aspek Kelayakan Komunikasi		

5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karekteristik peserta didik.	5
6	Penggunaan bahasa yang efektif dan efesien.	5
7	Kesesuaian penggunaan symbol dan tanda baca.	5
8	Ketepatan penggunaan EYD.	5
9	Video pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.	5
10	Video pembelajaran menggunakan struktur kalimat yang jelas.	5
	Skor	50

Dengan aspek kelayakan bahasa dan aspek kelayakan komunikasi, validasi bahasa ini digunakan untuk melihat kelayakan bahasa pada media video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi bahasa oleh validator ahli bahasa disajikan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Bahasa	20	20	100 %	Sangat Layak
2.	Komunikasi	30	30	100 %	Sangat Layak
Jumlah		50	50		
Rata-rata		100	100	100 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan bahasa yang terdiri dari 4 butir soal penilaian memperoleh jumlah 20 dari skor maksimal 20 memperoleh nilai persentase 100% dan aspek kelayakan komunikasi yang terdiri dari 6 butir soal penilaian yang memperoleh jumlah 30 dari skor maksimal 30 memperoleh nilai presentase 100%. Berdasarkan persentase dari skor keduanya didapati rata-rata persentase sebesar 100% katagori “Sangat Layak”. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap media video pembelajaran yang telah dibuat tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik Kelas IV-B SDIT Assalamah Depok, untuk dapat menilai materi yang disampaikan melalui video pembelajaran, sehingga dapat diketahui kekurangan serta kelayakan dari video

pembelajaran yang telah dibuat. Validasi materi ini dilakukan oleh seorang ahli materi yaitu Ibu Dewi Astuti, S.Pd.

Proses validasi dari video pembelajaran dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023 dengan aspek yang dinilai yakni aspek kelayakan materi dan aspek kelayakan isi materi. Berikut penilaian hasil validasi ahli materi:

Tabel 4.5 Validasi Ahli Materi

No	Aspek Kelayakan	Skor
A. Aspek Kelayakan Materi		
1	Bagaimana kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	5
2	Bagaimana penggunaan bahasa yang efektif dan efisien.	4
3	Kejelasan dalam memberikan informasi.	5
4	Bagaimana kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.	5
B. Aspek Kelayakan Isi Materi		
5	Materi pembelajaran sesuai dengan kontesktual peserta didik.	4
6	Materi pembelajaran mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.	5

7	Gambar pada media video pembelajaran sesuai dengan materi peserta didik.	5
8	Kalimat pada materi video pembelajaran mudah dipahami.	5
9	Materi dan tugas yang disajikan dalam video pembelajaransesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	5
10	Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	4
Jumlah skor		47

Dengan aspek kelayakan materi dan aspek kelayakan isi materi, validasi materi ini digunakan untuk melihat kelayakan materi pada video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi materi oleh validator ahli materi disajikan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Materi	19	20	95 %	Sangat Layak
2.	Isi Materi	28	30	93 %	Sangat Layak
Jumlah		47	50		
Rata-rata		0,94	100	94 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa aspek kelayakan materi yang terdiri dari 4 butir soal penilaian memperoleh jumlah 19 dari skor maksimal 20 memperoleh nilai persentase 95% dan aspek kelayakan isi materi yang terdiri dari 6 butir soal penilaian yang memperoleh jumlah 28 dari skor maksimal 30 memperoleh nilai presentase 93%. Berdasarkan persentase dari skor keduanya didapati rata-rata persentase sebesar 94% dengan katagori “Sangat Layak”. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik Kelas IV-B SDIT Assalamah Depok, dengan validator ahli media yaitu Ibu Dian Kartika Utami, M.Kom. Aspek yang dinilai adalah aspek kelayakan Pemograman dan aspek kelayakan tampilan. Validasi media digunakan untuk melihat kelayakan media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses validasi dari media video pembelajaran ini dilakukan pada

tanggal 17 Mei 20223. Berikut merupakan hasil dari validasi ahli media melalui instrumen angket yang diberikan:

Tabel 4.7 Validasi Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Skor
A. Pemograman		
1	Memiliki daya tarik	5
2	Susunan materi sudah jelas	5
3	Kesesuaian gambar animasi dengan materi	5
B. Tampilan		
4	Ketepatan pilihan jenis dan ukuran huruf	5
5	Ketepatan penggunaan animasi yang menarik peserta didik	5
6	Tampilan video materi pembelajaran yang memotivasi belajar peserta didik	5
7	Ketepatan penempatan gambar yang menarik	5
8	Kalimat yang di gunakan mudah dipahami	5
9	Kualitas video baik	5
10	Video yang disajikan sesuai dengan topik	5
	Jumlah Skor	50

Dengan aspek kelayakan pemograman dan aspek kelayakan isi tampilan, validasi media ini digunakan untuk melihat kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi media oleh validator ahli media disajikan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Pemograman	15	15	100 %	Sangat Layak
2.	Tampilan	35	35	100 %	Sangat Layak
Jumlah		50	50		
Rata-rata		1.00	1.00	100 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Diketahui bahwa aspek kelayakan pemograman yang terdiri dari 3 butir soal penilaian memperoleh Skor berjumlah 15 dari Skor maksimal 15 sehingga memperoleh nilai persentase 100% dan aspek kelayakan tampilan yang terdiri dari 7 butir soal penilaian yang memperoleh skor berjumlah 35 dari skor maksimal 35 dan memperoleh nilai presentase 100%. Berdasarkan persentase dari skor keduanya didapati rata-rata persentase sebesar 100% dengan katagori “Sangat Layak”. Sangat layak untuk digunakan dan diuji cobakan dalam pembelajaran peserta

didik, adapun saran dan komentar dari ahli media untuk video pembelajaran yakni, keseluruhan video pembelajaran sudah bagus, baik dari penyajian dan pemaparan materi, dan suara serta latar musik sudah disesuaikan dengan usia pengguna atau peserta didik.

4. Implementasi

Setelah melakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Maka peneliti dapat mengetahui kekurangan yang terdapat pada video pembelajaran menggunakan aplikasi canva kemudian dikembangkan dan diperbaiki agar media video pembelajaran menjadi lebih baik, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasi produk media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada peserta didik kelas IV-B sebanyak 32 peserta didik. Setelah itu peserta didik juga memberikan respon mengenai penggunaan video pembelajar melalui instrument yang diberikan. Instrument tersebut dilakukan untuk mengukur keefektifan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Komentar dan saran dari user baik guru maupun peserta didik pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik lagi.

5. Evaluasi

Uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil yang berjumlah 15 peserta didik kelas IV-B SDIT Assalamah Depok, berdasarkan pada

permasalahan kurangnya inovasi serta pengembangan media video pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan kurang efektif, tidak hanya itu kurangnya pengembangan juga mengakibatkan terbatasnya informasi serta pengetahuan peserta didik terhadap materi dengan tema keragaman suku bangsa dan agaman di negeriku.

Peneliti melaksanakan uji coba pertama kepada kelompok kecil yang berjumlah 15 peserta didik kelas IV-B dengan materi subtema keberagaman budaya bangsa dan agama di negeriku, peneliti memberikan pemamaparan terlebih dahulu kepada guru kelas mengenai media video pembelajaran berbasis canva yang telah dibuat, kemudian selanjutnya media video pembelajaran akan digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Setelah media video pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, peserta didik mengisi lembar angket respon mengenai bahan ajar yang telah digunakan.

Pelaksanaan uji coba terhadap kelompok kecil yang berjumlah 15 peserta didik kelas IV-B dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku, ini dilakukan agar peneliti mengetahui kekurangan dari produk yang telah dibuat dari sisi peserta didik. Uji coba pada kelompok kecil peserta didik kelas IV-B didapatkan respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor Max	Skor Penilaian
1	Video Pembelajaran	375	260
2	Materi Pembelajaran	375	293
Jumlah		750	553
Presentase (%)			73.33

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dihitung dengan rumus persentase berikut ini:

$$\text{Persentas (\%)} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Aspek pada angket ini ada 2 aspek yang masing-masing memiliki nilai skor dari 1-5, dan disebar ke 15 peserta didik, maka dari itu jumlah skor maksimalnya yaitu 750 dan skor yang diperolehnya sebesar 553 dari skor yang diperoleh maka bahan ajar memiliki peringkat kategori layak dan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentas (\%)} = \frac{553}{750} \times 100 \% = 73,33$$

Setelah uji coba dilakukan peneliti barulah melaksanakan penelitian terhadap kelompok besar dengan jumlah 32 peserta didik pada kelas IV-B, dimana pada kelompok besar dengan jumlah 32 peserta didik kelas IV-B sebagian besar belum mempelajari materi subtema keberagaman budaya dan suku bangsa dan agama di negeriku. Peneliti memaparkan mengenai media video pembelajaran yang telah dibuat terhadap peserta didik serta guru, yang kemudian digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan hasil uji coba penelitian ini dapat diperoleh hasil skor respon dari peserta didik kelas IV-B sebagai berikut:

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Penelitian Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Skor Max	Skor Penilaian
1	Video Pembelajaran	800	759
2	Materi Pembelajaran	800	762
Jumlah		1600	1521
Presentase (%)			95.06

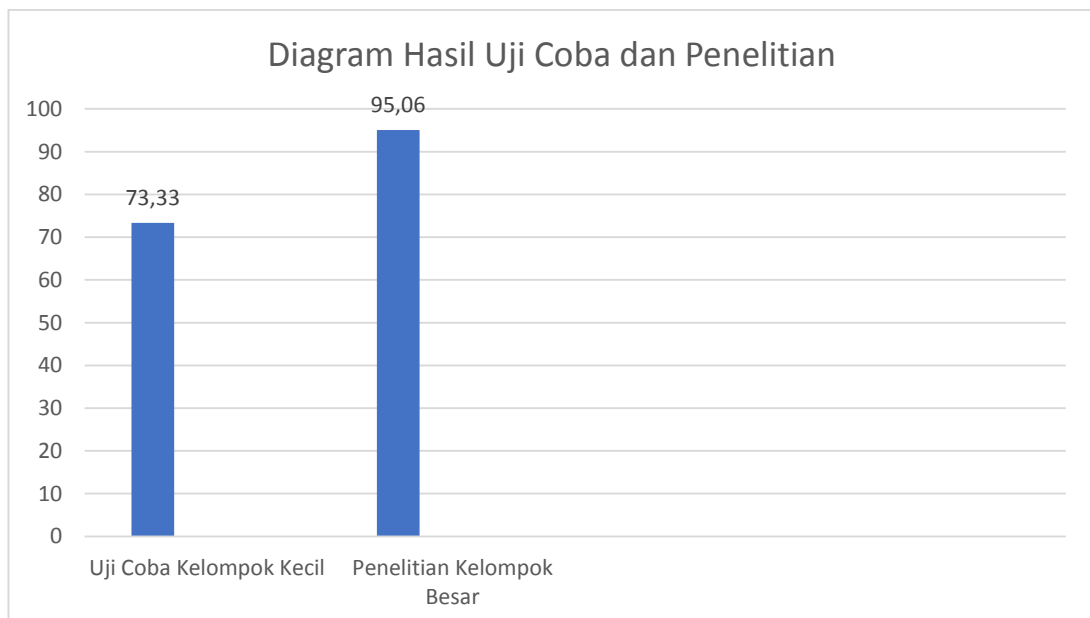
Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat dihitung dengan rumus persentase berikut ini:

$$\text{Persentas (\%)} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Aspek pada angket ini ada 2 aspek yang masing-masing memiliki nilai skor dari 1-5, dan disebar ke 32 peserta didik, maka dari itu jumlah skor maksimalnya yaitu 1600 dan skor yang diperolehnya sebesar 1521. dari skor yang diperoleh maka bahan ajar memiliki peringkat kategori sangat layak dan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentas (\%)} = \frac{1521}{1600} \times 100\% = 95.06$$

Berdasarkan perolehan skor hasil dari respon peserta didik dapat dinyatakan bahwa media video pembelajaran dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase sebesar 95,06%.



Gambar 4.4 Diagram Persentase

Dengan rumus N-Gain Keduanya dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{95,06 - 73,33}{100 - 73,33} = 0,81$$

Pada rumus N-Gain didapatkan hasil sebesar 0,81 sehingga dapat dikategorikan dengan kriteria tinggi, dimana peserta didik setelah belajar dengan menggunakan media video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan dan dinilai bahwa pengembangan media video pembelajaran dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku di nilai berhasil dalam menyampaikan materi yang diajarkan melalui media video pembelajaran.

Setelah dianalisis hasil pengembangan media video pembelajaran dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku pada kelas IV-B SDIT Assalamah Depok, ternyata juga dapat berpengaruh pada penilaian peserta didik dalam belajar, hal ini terlihat dari nilai banyak peserta didik memperoleh nilai di atas kkm, nilai kkm pada sub materi ini sebesar 75, informasi nilai sebagai berikut:

SDIT ASSALAMAH**KKM=75**

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	Ahlan Wisadana	76	Mencapai kkm
2	Al Faqih Ardysta Faizullah	84	Mencapai kkm
3	Annisa Nayla Fitria	84	Mencapai kkm
4	Aqila Azkia Rahmah	96	Mencapai kkm
5	Arva Firas Fistian	92	Mencapai kkm
6	Daffa arya Pratama	100	Mencapai kkm
7	Delisha Artanti Gunawan	88	Mencapai kkm
8	Dzaky Arsyad Pratama	88	Mencapai kkm
9	Fakhir Rizqi Aqhar	88	Mencapai kkm
10	Hafizhan Naufal Hirzi	88	Mencapai kkm
11	Hana Maritza	84	Mencapai kkm
12	Hilal Farras Ghazali	100	Mencapai kkm
13	Kayla Kurnia Childira	84	Mencapai kkm
14	Kenzie Noval Radityawan	68	Belum mencapai kkm
15	Keysha Malaeka Zahra	84	Mencapai kkm
16	Luthfiyyah Triaprameiswari	100	Mencapai kkm
17	Maura Ashilla Putri	84	Mencapai kkm
18	Melisa Aria Ghassani	100	Mencapai kkm
19	Muhamad Athar Pratama	92	Mencapai kkm
20	Muhammad Azka Setiawan	100	Mencapai kkm
21	Muhammad Davin Asyrafi	100	Mencapai kkm
22	Muhammad Fatirrahman	84	Mencapai kkm
23	Muhammad Fauzan Alfakhri	100	Mencapai kkm
24	Najla Asilah Tsabitah	100	Mencapai kkm
25	Nur Isnaini	92	Mencapai kkm
26	Omar Ahmad Kenzie Pradapit	84	Mencapai kkm
27	Raihan Ismail Hadi	72	Belum mencapai kkm
28	Raira Khansa azzahra	80	Mencapai kkm
29	Randi Achmad Al Ghiffari	96	Mencapai kkm
30	Rif'at Sauki	92	Mencapai kkm
31	Zaskia Adelia Meta	96	Mencapai kkm
32	Zhafira Amanda Nurwidi	92	Mencapai kkm
Jumlah Nilai Peserta Didik		2868	
Rata-rata		89.63	Mencapai kkm

$$\text{Rata-rata nilai peserta didik} = \frac{2868}{32} = 89,63$$

$$\text{Keberhasilan peserta didik} = \frac{30}{32} \times 100 \% = 93,75 \%$$

Berdasarkan perhitungan dan tabel di atas dapat diketahui rata-rata nilai peserta didik 89,63 dan presentase jumlah keberhasilan peserta didik memperoleh sebesar 93,75%, hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran yang telah dikembangkan dan berpengaruh juga pada meningkatnya nilai peserta didik dengan banyaknya nilai peserta didik di atas kkm, hanya dua peserta didik yang masih di bawah kkm yaitu Kenzie Noval Radityawan dengan nilai 68 dan Raihan Ismail hadi dengan nilai 72.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva, dengan materi subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku. Validasi dari penelitian ini dilakukan oleh tiga ahli yakni ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, untuk validasi ahli bahasa pada materi dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku menunjukkan hasil persentase sebesar 100% sehingga media

video pembelajaran yang telah dibuat dapat dinyatakan sangat layak. Validasi oleh ahli materi dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku menghasilkan persentase sebesar 94% sehingga dapat dinyatakan sangat layak, dan pada validasi ahli media dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku menghasilkan persentase sebesar 100% sehingga dapat dinyatakan sangat layak.

Media video pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, baik itu berupa informasi materi pembelajaran, ataupun produk, adanya media video pembelajaran ini mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, hingga tercapainya tujuan dari pembelajaran, serta mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Berdasar pada hasil observasi serta wawancara didapati adanya kendala yang menghambat dalam berjalannya proses pembelajaran, salah satunya dikarenakan kurangnya inovasi atau pengembangan media video pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dari peserta didik dalam belajar, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, sehingga perlu dilakukan pengembangan atau inovasi dalam membuat media video pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dan peserta didik, agar peserta didik lebih tertarik,

mudah memahami materi yang dipelajari dan membuat rasa senang dalam belajar.

Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam mengembangkan media video pembelajaran dengan aplikasi canva.

Aplikasi canva merupakan sebuah website aplikasi yang melingkupi bidang desain grafis dan brand building dan merupakan salah satu website dan aplikasi populer saat ini, dengan bantuan canva dapat mempermudah setiap orang untuk bisa membuat desainnya sendiri, dengan menggunakan aplikasi canva ini guru dapat berkreasi dalam mendesain media video pembelajaran sesuai dengan materi yang dipelajari dan sesuai dengan kreativitasnya. Aplikasi canva ini memiliki berbagai vitur atau template yang bisa dimanfaatkan oleh penggunanya, maka dari itu aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan keinginan belajar peserta didik, serta berpartisipasi aktif dalam belajar.

Pada penelitian pengembangan media video pembelajaran dengan aplikasi canva ini digunakan model *ADDIE yakni Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan, pada tahap ini dilakukan observasi serta wawancara untuk dapat mengetahui kebutuhan serta permasalahan yang dialami dan terjadi dalam proses pembelajaran di kelas IV-B SDIT Assalamah Depok. Wawancara ini dilakukan sebagai sumber informasi yang nantinya dibutuhkan dalam pengembangan

produk, sehingga sesuai dengan kebutuhan. Pada wawancara yang telah dilakukan didapati bahwa peserta didik kurang dalam memahami materi yang dipelajari, disebabkan pembelajaran yang kurang efektif serta media pembelajaran digunakan terpaku pada buku tema peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh pengembangan media video pembelajaran dilakukan agar peserta didik mampu belajar secara positif serta sesuai dengan kurikulum yang ada, dan pengembangan ini baiknya dilakukan dengan landasan teknologi informasi. Media video pembelajaran yang dibuat dalam aplikasi canva juga mampu digunakan dimana saja dan kapan saja. Tahap selanjutnya ada *design* atau desain pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal atas media video pembelajaran yang akan dibuat, serta menentukan tampilan dari media video pembelajaran. Desain yang dibuat ini disesuaikan dengan kebutuhan atau materi pada subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku, pada aplikasi canva dipilih fitur sesuai dengan yang diinginkan dan desain di dalamnya disesuaikan dengan kebutuhan materi.

Tahap *development* atau pengembangan, pada tahap ini dilakukan pengembangan terhadap media video pembelajaran yang sebelumnya telah didesain. Hasil dari tahap ini yaitu pengembangan media video pembelajaran yang berisikan materi subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku, media video pembelajaran ini nantinya

akan diserahkan kepada ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media untuk dievaluasi dan divalidasi, agar media video pembelajaran yang telah dibuat layak untuk dipergunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Media video pembelajaran ini memperoleh hasil validasi sangat layak oleh ahli bahasa yakni ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd dengan hasil sebesar 100% dengan tidak ada perbaikan. Pada ahli materi diperoleh hasil kategori sangat layak oleh ibu Dewi Astuti, S.Pd dengan hasil skor sebesar 94% dalam kategori sangat layak dan dengan perbaikan huruf kecil ke besar pada awal di beberapa kalimat. Pada ahli media diperoleh hasil kategori sangat layak oleh ibu Dian Kartika Utami, M.Kom dengan hasil skor sebesar 100% dalam kategori sangat layak dengan tidak ada perbaikan.

Tahap Implementasi atau diuji cobakan, pada tahap ini media video pembelajaran yang telah dibuat di uji cobakan kepada Kelas IV-B SDIT Assalamah Depok pada kelompok besar sebanyak 32 peserta didik. Peneliti pada tahap ini melaksanakan uji coba penelitian terhadap media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku dengan dibantu oleh guru kelas dan peserta didik kelas IV-B SDIT Assalamah Depok, setelah itu peserta didik diminta untuk mengisi angket sebagai respon peserta didik terhadap media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva yang telah digunakan, pada tahap ini pula

peserta didik memberikan respon yang baik dengan perolehan jumlah skor sebesar 95,06%.

Tahap *Evaluation* atau evaluasi, pada tahap ini dilakukannya analisis terhadap respon yang diberikan oleh peserta didik, setelah digunakannya bahan ajar berbasis canva pada subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku. Berdasarkan analisis yang dilakukan maka diketahui bahwa media video yang menggunakan aplikasi canva pada subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku yang telah dirancang dan dikembangkan dinyatakan berhasil, ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh yakni 95,06% dengan kriteria sangat layak.

Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku yang telah dikembangkan ini tidak luput dari kelebihan dan kekurangan, kelebihan atas bahan ajar ini yakni dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, materi di dalamnya sesuai dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku, serta terdapat gambar atau ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Kekurangan dari bahan ajar ini sendiri terdapat pada suara yang terlalu pelan dan kesalahan penempatan huruf besar pada kalimat, namun keduanya tersebut sudah diperbaiki.

Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku dapat ditemukan dalam aplikasi canva dengan melalui link berikut, [https://drive.google.com/file/d/1DbE06ErkkFKA5B0hY8f1PFco1U3RzSRy/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1DbE06ErkkFKA5B0hY8f1PFco1U3RzSRy/view?usp=drive_link). Media video pembelajaran ini memiliki kategori sangat layak oleh validator ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Media video pembelajaran ini ditanggapi dengan baik dan dapat dilihat dari skor yang diperoleh dari angket respon yang telah diisi oleh peserta didik sebesar 95,06% dengan kategori sangat layak.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD” berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap media pembelajaran ini, secara keseluruhan nilai rata-rata sebanyak 85,57% dan hasil rata-rata respon siswa diatas menunjukkan sebanyak 90%. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva ini juga sudah dilakukan uji implementasi kepada peserta didik dalam skala kecil maupun skala besar dan presentase yang didapatkan termasuk dalam kategori sangat layak. Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021) sebagai perbedaan penelitian sebelumnya dengan peneliti ini yaitu peneliti sebelumnya memperoleh dengan hasil skor validasi 86% dan 85,57% sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil skor validasi 100% dan 94%. Maka dengan ini hasil penelitian yang

dilakukan oleh peneliti lebih besar dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses penelitian dan pengembangan pada media video pembelajaran dengan submateri keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku telah selesai dilakukan dan dibahas. Berdasarkan hasil pengembangan, hasil uji coba dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku pada peserta didik kelas IV-B SDIT Assalamah Depok dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dengan submateri keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku pada peserta didik kelas IV-B SDIT Assalamah Depok yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi ahli bahasa dengan rata-rata penilaian sebesar 100% dikategorikan sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 94% dikategorikan sangat layak, dan angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 100% dikategorikan sangat layak.
2. Media tersebut di uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada peserta dengan jumlah 15 peserta didik dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku, setelah diberikan

dan angket telah diisi maka diperoleh skor dengan rata-rata penilaian sebesar 73,33% yang dinyatakan layak, kemudian dilanjutkan ke tahap penelitian dan pengembangan video pembelajaran ke kelompok besar. Dengan peserta berjumlah 32 peserta didik kelas IV-B SDIT Assalamah Depok yang diperoleh rata-rata penilaian sebesar 95,06% yang dikategorikan sangat layak, sehingga media video pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

3. Dengan menggunakan media video pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan menggunakan aplikasi canva dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan membuat suasana belajar jadi menyenangkan.
4. Media video pembelajaran yang telah dikembangkan dan melalui uji validasi dari tim ahli dapat membantu peserta didik meningkatkan nilai prestasi yang diharapkan, sebagian besar nilai perolehan peserta didik di atas kkm yang telah ditentukan, sehingga dapat dikatakan peserta didik telah tuntas dalam mempelajari materi yang diajarkan khususnya subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku di kelas IV-B SDIT Assalamah Depok.

B. Saran

Hasil media video pembelajaran dengan submateri keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku pada kelas IV-B SDIT Assalamah diajukan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Kepada Pendidik agar media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dengan subtema keberagaman suku bangsa dan agama di negeriku pada kelas IV-B SDIT Assalamah Depok dapat digunakan pada proses pembelajaran.
2. Bagi Peserta Didik, dapat memanfaatkan bahan ajar berbasis canva untuk lebih memahami materi pembelajaran dan membuat suasana proses belajar mengajar lebih menyenangkan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, dapat memotivasi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi canva dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada di dalamnya.

C. Rekomendasi

Pada penelitian ini dapat direkomendasikan mengenai pengembangan media video pembelajaran lebih lanjut, yakni :

1. Media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dapat lebih dikembangkan lagi dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada di dalam aplikasi canva.
2. Uji coba dapat dilakukan lebih luas lagi untuk dapat mengetahui seberapa banyak peningkatan presetasi nilai yang terjadi pada diri

peserta didik selama memanfaatkan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva yang telah dikembangkan, sehingga hasil uji dapat lebih maksimal lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231.
- Ali, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/ali-muhson-mpd/ali-muhson-2010-pengembangan-media.pdf>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Daryono, R. W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station Untuk Pengukuran Stake Out Lengkungan Jalan Pada Mata Kuliah Praktikum Geomatika Ii Di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 1974, 2013–2015.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>
- Elementary, J. (2023). *PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU*. 6(1), 78–83.
- Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, R. A. G. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Jurnal Elementary*, 6(1), 104–108.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

- Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Munir, R. (2014). *“Diktat Kuliah IF3051 Strategi Algoritma”*, Bandung: Institut Teknologi Bandung, 2009, hal 41-84, 171 - 188. 11–26.
- Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Edusains*, 7(1), 57–63. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1215>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- richard oliver (dalam Zeithml., dkk 2018). (2021). 済無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Rodrigo Garcia Motta, Angélica Link, Viviane Aparecida Bussolaro, G. de N. J., Palmeira, G., Riet-Correa, F., Moojen, V., Roehe, P. M., Weiblen, R., Batista, J. S., Bezerra, F. S. B., Lira, R. A., Carvalho, J. R. G., Neto, A. M. R., Petri, A. A., Teixeira, M. M. G., Molossi, F. A., de Cecco, B. S., Henker, L. C., Vargas, T. P., Lorenzetti, M. P., Bianchi, M. V., ... Alfieri, A. A. (2021). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Pesquisa Veterinaria Brasileira* (Vol. 26, Issue 2). <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- Silalahi, B. R. (2022). EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian* ..., 01(September), 55–67. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153%0Ahttps://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1153/749>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>