

---

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS II SD NEGERI 117478 SIMATAHARI**

Oleh

Wita Triyani Dalimunthe<sup>1</sup>, Umar Darwis<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan

Email: <sup>1</sup>[witatriyanidalimunthe@umnaw.ac.id](mailto:witatriyanidalimunthe@umnaw.ac.id), <sup>2</sup>[umardarwis@umnaw.ac.id](mailto:umardarwis@umnaw.ac.id)

---

**Article History:**

Received: 26-08-2024

Revised: 02-09-2024

Accepted: 19-09-2024

**Keywords:**

Learning Media,  
Animation Video,  
Canva, Indonesian

**Abstract:** *This research aims to develop animated video-based media using Canva that is suitable for use in Indonesian language subjects in class II of SD Negeri 117478 Simatahari. This research is development research (Research and Development) using the ADDIE development procedure which consists of 5 stages. In this research, researchers implemented the ADDIE development model only up to the Development stage. The instrument used to collect data was a questionnaire given to several expert validators, namely media expert validators, material expert validators and learning expert validators. The total score obtained from media expert validation is 86 in the "Very Decent" category. The score obtained from material expert validation is 92 in the "Very Eligible" category. The score obtained from validation by learning experts is 95.2 in the "Very Decent" category. The average score from the experts' assessments is 91.06. From this score it can be said that the animated video-based media using Canva which was developed is "very suitable" for use in the learning process*

---

**PENDAHULUAN**

Manusia membutuhkan pendidikan sebagai sarana baginya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Dalam perjalanan hidupnya, manusia membekali dirinya dengan berbagai ilmu pengetahuan. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Dunia pendidikan memberikan berbagai ilmu pengetahuan dengan melaksanakan proses belajar kepada siswa. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai (Sukmawarti dkk, 2022:202).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran pokok dalam pendidikan formal. Terlebih lagi pada peserta didik yang berada di tingkat kelas II SD, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sangat penting, karena pada pembelajaran ini peserta didik diajari dan dibekali tentang keterampilan membaca dan menulis. Menurut Ali (2020:35) Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi.

Namun dari observasi yang dilakukan di kelas II SDN 117478 Simatahari, ditemukan permasalahan dan hambatan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, siswa tampak jenuh dan merasa bosan saat mengikuti

proses pembelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung belum ada penggunaan media pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD. Penyampaian materi pembelajaran hanya bersumber dari buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah. Temuan ini dikuatkan oleh hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru kelas II SD Simatahari pada tanggal 06 Januari 2024. Dari hasil wawancara ini diketahui bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan cara menyuruh siswa untuk membaca buku materinya.

Dari yang telah dikemukakan di atas, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran di kelas II SDN 117478 Simatahari. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memengaruhi ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajarana, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Dasopang, S & Darwis, U (2023:323) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SDN 117478 Simatahari, yaitu media video animasi. Video animasi merupakan sebuah media yang dibuat menggunakan kecanggihan teknologi untuk membuat gambar yang dapat bergerak. Menurut Bulu. Y. K, dkk (2022:47-48) Video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi sehingga menarik perhatian siswa.

Menurut Khayroiyah, dkk (2022:77) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini juga berdampak pada dunia pendidikan. Menurut Hutagalung A.P & Silalahi B.R (2023:7778) perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat alat dan bahan ajar menggunakan kecanggihan teknologi untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Salah satu kecanggihan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video animasi, yaitu aplikasi *Canva*. Menurut Wahyuni R & Darwis U (2023:225) *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti presentasi, poster, animasi, video dan konten visual lainnya.

Media Video Animasi menggunakan *Canva* dinilai dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan pada saat observasi di kelas II SDN 117478 Simatahari. Dengan menggunakan media Video Animasi, para siswa kelas II SDN 117478 Simatahari akan dapat lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengembangkan Media Video Animasi menggunakan *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

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

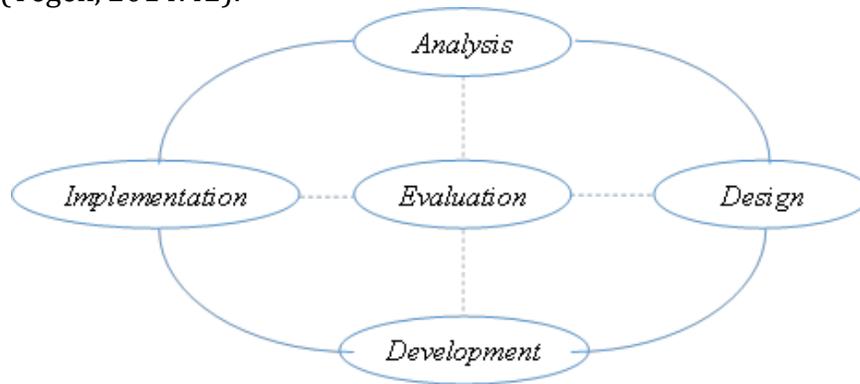
1. Bagaimana mengembangkan media berbasis video animasi menggunakan *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD?
2. Bagaimana kelayakan media berbasis video animasi menggunakan *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media berbasis video animasi menggunakan *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media berbasis video animasi menggunakan *Canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019:394) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang memang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut. Penelitian yang akan dilakukan dirancang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima langkah pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh, 2014:42).



**Gambar 1. Tahapan-Tahapan ADDIE Yang Dilakukan**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan respon guru. Adapun objek dalam penelitian ini adalah media video animasi menggunakan *Canva* pada pelajaran Bahasa Indonesia yang layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas II SDN Simatahari.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian pengembangan media video animasi menggunakan *Canva*, yaitu angket. Angket yang digunakan pada penelitian ini, yaitu berupa angket validasi terhadap media video animasi menggunakan *Canva* yang dikembangkan. Adapun ahli yang memberikan penilaian terhadap media video animasi menggunakan *Canva*, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran (Respon Guru).

Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Skor Kevalidan

F = Rata-rata skor

N = Skor maksimal

Kriteria skor penilaian yang dilakukan oleh validator ahli pada angket validasi terhadap media video animasi menggunakan *Canva* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Skor Penilaian**

Nilai	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Sumber: Hutagalung, A.P & Silalahi, B.R (2023:7779)

Adapun kriteria skor penilaian kelayakan media video animasi menggunakan *Canva* yang dikembangkan menggunakan kategori penilaian sebagai berikut ini:

**Tabel 2. Kriteria Skor Penilaian Kelayakan Bahan Ajar**

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

Sumber: Hutagalung, A.P & Silalahi, B.R (2023:7779)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah media berbasis video animasi menggunakan *canva* yang layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 117478 Simatahari. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Akan tetapi pada penelitian ini peneliti melakukan pengembangan dengan prosedur ADDIE hanya sampai tahap ke 3, yaitu sampai tahap *Develompent* (Pengembangan). Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini, yaitu:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis, antara lain:

#### a. Analisis Kebutuhan Siswa

Dari 20 siswa di kelas II SD Negeri 117478 Simatahari, terdapat sebanyak 12 siswa yang cepat merasa bosan selama mengikuti pelajaran. Hanya terdapat sebanyak 8 siswa yang masih tetap tertarik mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung belum ada penggunaan media pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD Negeri 117478 Simatahari pada umumnya. Oleh sebab itu peneliti berupaya mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar.

#### b. Analisis Kebutuhan Media

Proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar, seperti buku paket yang

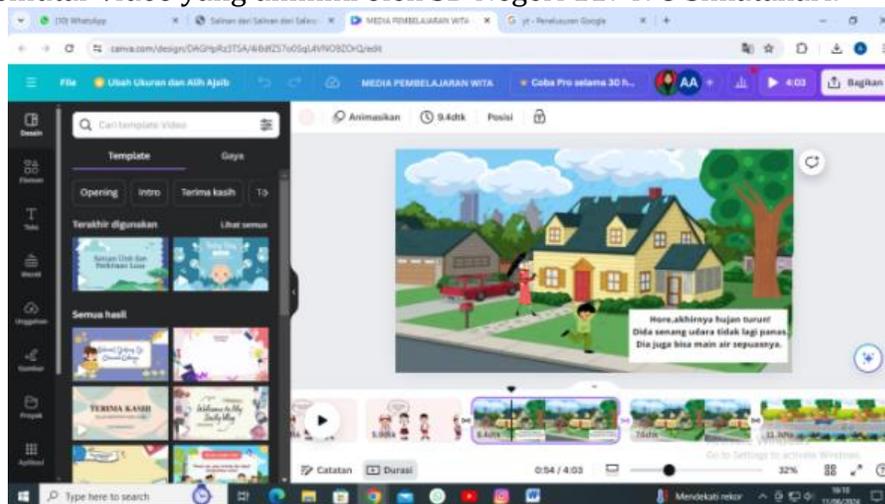
disediakan oleh pihak sekolah. Sementara siswa kelas II SD Negeri 117478 Simatahari merupakan anak-anak yang berada pada rentang usia 7-8 tahun. Pada usia ini anak-anak masih cenderung suka bermain dan melihat hal-hal yang baru. Untuk itu dibutuhkan adanya media yang dapat menghadirkan rasa penasaran. Dari temuan tersebut peneliti tertarik mengembangkan sebuah media berbasis video animasi menggunakan *canva*.

c. Analisis Kurikulum

Dari analisis ini diketahui bahwa SD Negeri 117478 Simatahari sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Adapun Materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 117478 Simatahari, yaitu pelajaran membaca. Dari temuan tersebut peneliti membuat sebuah media berbasis video animasi menggunakan *canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca “Ketika Hujan Turun”.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan untuk merancang media yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 117478 Simatahari. Pada bagian ini terdapat 13 langkah yang peneliti lakukan, dari mulai membuka laman kerja *canva*, *login* menggunakan akun *google*, memilih template desain, membuat data diri, membuat *cover* (sampul) video, membuat tujuan pembelajaran, membuat judul materi, membuat cerita pembuka, pengenalan tokoh, membuat isi cerita, membuat pertanyaan, membuat biodata peneliti dan mengunduh keseluruhan video hasil rancangan. Keseluruhan dari media berbasis video animasi menggunakan *canva* yang dikembangkan berdurasi 5 menit. Media berbasis video animasi menggunakan *canva* diunduh ke dalam format MP4 agar mudah untuk digunakan pada proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai perangkat pemutar video yang dimiliki oleh SD Negeri 117478 Simatahari.



Gambar 2. Hasil Rancangan

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media berbasis video animasi menggunakan *canva* yang dikembangkan dengan cara melakukan validasi ke beberapa ahli, seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

a. Validasi Ahli Media

Adapun hasil penilaian validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Imajinasi	Media menampilkan gambar-gambar yang bergerak dan tampak hidup				√	
		Gambar-gambar yang bergerak pada media dapat menghidupkan imajinasi				√	
2	Manfaat	Media memberikan manfaat bagi proses pembelajaran					√
		Media memberikan dampak positif pada siswa				√	
		Media memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran				√	
3	Isi pelajaran	Media sesuai dan mendukung isi pelajaran					√
		Konsep media mendukung penyampaian materi pelajaran				√	
4	Penggunaan	Media mudah digunakan pada proses pembelajaran				√	
		Media dapat digunakan siswa secara mandiri				√	
5	Alat Bantu	Media membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran				√	
		Media membantu siswa dalam memahami materi pelajaran				√	
6	Minat	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa					√
		Media dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memunculkan gagasan					√
<b>Total Skor</b>			<b>56</b>				
<b>Rata-rata</b>			<b>4,30</b>				

$$\text{Skor Kevalidan} = \frac{4,30}{5} \times 100$$

$$= 86$$

Dari skor tersebut dapat diketahui bahwa media berbasis video animasi menggunakan *canva* yang dikembangkan sudah berada pada kategori "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Adapun hasil penilaian validator ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan indikator				√	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
		Kesesuaian materi terhadap Kompetensi					√

		Dasar/KD					
		Kejelasan materi dengan pembelajaran siswa					√
2	Aspek Materi	Kelengkapan materi					√
		Ketepatan materi				√	
		Kesesuaian tata letak					√
		Kesesuaian kegiatan					√
3	Aspek bahasa	Materi dalam media pembelajaran disajikan sesuai EYD (ejaan yang disempurnakan)				√	
		Materi dalam media pembelajaran menyajikan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar					√
<b>Total Skor</b>							<b>46</b>
<b>Rata-rata</b>							<b>4,6</b>

$$\begin{aligned} \text{Skor Kevalidan} &= \frac{4,6}{5} \times 100 \\ &= 92 \end{aligned}$$

Dari skor tersebut dapat diketahui bahwa materi pada media berbasis video animasi menggunakan *canva* yang dikembangkan sudah berada pada kategori "Sangat Layak" untuk digunakan pada proses pembelajaran.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Adapun hasil penilaian validator ahli pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah				
			1	2	3	4	5
1	Imajinasi	Media menampilkan gambar-gambar yang bergerak dan tampak hidup					√
		Gambar-gambar yang bergerak pada media dapat menghidupkan imajinasi				√	
2	Manfaat	Media memberikan manfaat bagi proses pembelajaran					√
		Media memberikan dampak positif pada siswa					√
		Media memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran					√
3	Isi pelajaran	Media sesuai dan mendukung isi pelajaran					√
		Konsep media mendukung penyampaian materi pelajaran				√	
4	Penggunaan	Media mudah digunakan pada proses pembelajaran					√
		Media dapat digunakan siswa secara mandiri				√	
5	Alat Bantu	Media membantu guru dalam menyampaikan					√

		materi pelajaran						
		Media membantu siswa dalam memahami materi pelajaran						√
6	Minat	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa						√
		Media dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memunculkan gagasan						√
<b>Total Skor</b>			<b>62</b>					
<b>Rata-rata</b>			<b>4,76</b>					

$$\begin{aligned} \text{Skor Kevalidan} &= \frac{4,76}{5} \times 100 \\ &= 95,2 \end{aligned}$$

Dari skor tersebut dapat diketahui bahwa media berbasis video animasi menggunakan *canva* yang dikembangkan sudah berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan dari tahap Anallisis (*Analysis*) sampai pada tahap Pengembangan (*Development*), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media video animasi.
2. Media video animasi yang dikembangkan dibuat berbantuan aplikasi *Canva*.
3. Media berbasis video animasi menggunakan *canva* yang dikembangkan digunakan untuk membantu kelancaran proses Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 117478 Simatahari.
4. Total skor yang didapatkan dari validasi ahli media, yaitu 86 dengan kategori “Sangat Layak”. Dari validasi ahli materi didapatkan skor sebesar 92 dengan kategori “Sangat Layak”. Dari ahli pembelajaran didapatkan skor sebesar 95,2 dengan kategori “Sangat Layak”. Rata-rata skor dari penilaian para ahli, yaitu 91,06. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media berbasis video animasi menggunakan *canva* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Annisah Putri Hutagalung & Beta Rapita Silalahi. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Kontekstual Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 3 No. 9.
- [2] Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- [3] Muhammad Ali. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar*. PERNIK Jurnal PAUD, VOL 3 NO. 1 September.
- [4] Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572.
- [5] Riska Wahyuni & Umar Darwis. 2023. *Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan*

- Aplikasi Canva Dengan Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 2.
- [6] Safrida Dasopang & Umar Darwis. 2023. *Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Sainifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>.
- [7] Siti Khayroiyah, Safrida Napitupulu, Desniarti. 2022. *Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Matematika SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 01 Nomor 01. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1155/751>.
- [8] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- [9] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.
- [10] Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [11] Yuwendi Krista Bulu, Triwahyudianto, Prihatin Sulistyowati. 2022. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD*. Seminar Nasioanal PGSD UNIKAMA <https://conference.unikama.ac.id/artikel/> Vol. 6, November.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN