

Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Yuyun Asnawati

Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

yyunasnwt@gmail.com

Sutiah

Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

sutiah@pai.uin-malang.ac.id

ABSTRAK

Article history:

Received

Revised

Accepted

Keywords: Media development; animated videos; Canva applications; learning motivation; R&D methods.

Penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode RND (Research and Development) yang melibatkan tahap Analisis, desain, Depelopment, Implementasi dan evaluasi. Data mengenai motivasi belajar siswa dikumpulkan menggunakan angket dan observasi. Hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian dianalisis untuk melihat dampak penggunaan media video animasi berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan minat dan partisipasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran ketika menggunakan media ini. Selain itu, siswa juga melaporkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap penggunaan media video animasi berbasis Canva dalam proses pembelajaran. Evaluasi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengungkapkan tingkat kelayakan video animasi berbasis aplikasi Canva. Nilai persentase 93,33% dengan kriteria sangat baik diperoleh dari penilaian ahli media, dan 74% diperoleh dari hasil penilaian ahli media dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan kelayakan penggunaan konten video animasi yang dibuat menggunakan alat Canva untuk tujuan pendidikan.

ABSTRACT

This research was written with the aim of developing animated video media using the Canva application as a learning tool that can increase student learning motivation. The method used in this study is the RND (Research and Development) method which involves the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. Data regarding students' learning motivation was collected using a questionnaire and observation. The results of the data collection were then analyzed to see the impact of using Canva-based animated video media on student learning motivation. The results of the study show that the use of Canva-based animated video media is effective in increasing student learning motivation. Students show higher interest and participation in learning when using this medium. In addition, students also reported a high level of satisfaction with the use of Canva-based animated video media in the learning process. Evaluation of the validation results from media experts and material experts reveals the feasibility level of animated videos based on the Canva application. The percentage value of 93.33% with very good criteria was obtained from the media expert's assessment, and 74% was obtained from the results of the media expert's assessment with good criteria. This demonstrates the feasibility of using animated video content created using Canva tools for educational purposes.

Corresponding Author:

This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. PENDAHULUAN.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari. Mengutip Kemdikbud RI, perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia. Maka dari itu kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi.

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dan media digital telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Video animasi adalah salah satu jenis media yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi dengan cara yang visual dan menarik bagi siswa. Sementara itu, Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan, dengan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten visual yang menarik.

Motivasi belajar siswa adalah salah satu faktor penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Dalam konteks ini, pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan alasan, keunikan dan daya tarik visual, pemahaman yang lebih baik, kreativitas dan eksplorasi, dan aksesibilitas dan fleksibilitas. Dalam pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva, peran guru sangat penting dalam memberikan panduan, mendukung dan memberikan umpan balik kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan media video animasi berbasis canva dapat meningkatkan motivasi dan Prestasi belajar siswa.

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis online. Aplikasi ini mempunyai berbagai macam template atau desain yang ingin dibuat. tidak hanya dalam presentasi. Namun, Canva juga menawarkan desain spanduk, poster, dan foto profil.¹ Guru dapat menghasilkan bahan ajar lebih cepat dan efisien dengan Canva, yang juga memudahkan mereka menyampaikan pelajaran kepada siswa. Selain itu, media Canva dapat membantu pemahaman bagi siswa.

Berdasarkan konteks di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah konstruksi media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak dapat meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa? Bagaimanakah hasil dari pembuatan media video animasi berbasis aplikasi Canva agar praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan jenis penelitian Reserch and Depelopment (R&D) yaitu penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan mengkaji keefektivan dari produk tersebut, serta menyempurnakan sebuah produk yang dibuat dengan ketentuan serta kriteria yang ditetapkan agar menghasilkan produk berkualitas melalui berbagai tahapan pengujian (Ernawati (2018). dan model yang digunakan adalah model Pengembangan ADDIE Yang merupakan kerangka kerja yang runut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian

¹ Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>

kegiatan penelitian desain dan pengembangan.² yang terdiri dari 5 tahap, *Pertama, Analisis Kedua, Design Ketiga, Development Keempat, Implementation, dan yang Kelima, Evaluation.*

Metodologi penelitian yang akan digunakan adalah metode survei. Pendekatan survei ini memanfaatkan ujian, kuesioner, dan dokumen untuk mengumpulkan data. Dengan memverifikasi keabsahan barang yang telah kami buat, maka ditemukanlah suatu produk dengan menggunakan pendekatan kuisisioner. Validasi ahli, atau komentar dari para ahli, diperlukan untuk menjaga kualitas instrumen (Wisdom & Purnamasari, 2017). Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli media, pengguna (Guru), dan respon siswa. Untuk mengevaluasi media pembelajaran diperlukan 1 ahli media, 1 ahli materi.

Metode tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar pretest-posttest berupa tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektifitas produk hasil belajar siswa.³ Tes hasil belajar dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah dilakukan uji coba produk pengembangan. Tes ini membantu untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan yaitu formulir google form dengan soal pretest-posttest. Data hasil pretest-posttest dianalisis menggunakan uji N-Gain score untuk mengetahui meningkatnya prestasi belajar siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Canva

Aplikasi Canva adalah Perangkat lunak yang terdiri dari berbagai macam alat atau produk atau desain online, seperti presentasi, resume, poster, brosur, pamflet, infografis, spanduk grafis, bookmark, dll.⁴ Aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis online. Canva juga memiliki berbagai macam template dan desain. Ini bukan hanya tentang presentasi. Namun, canva juga menawarkan desain untuk poster, gambar profil, spanduk, dan lainnya. (Leryan et al., 2018),

Media Canva ini tidak hanya dapat menampilkan teks video, gambar, grafik dll. Tergantung pada tampilan dan nuansa yang ingin digunakan. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya yang menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka. Aplikasi ini biasanya tidak digunakan hanya untuk membuat video pendidikan, melainkan juga digunakan untuk membuat modul, presentasi, poster, dll. Objek yang dipilih dapat didesain dengan berbagai macam animasi yang diinginkan, sehingga membuat tampilannya lebih menarik untuk disajikan (Zulherman, 2021). (Rahmawati and Atmojo 2021). Video pembelajaran yang memanfaatkan program Canva ini dapat membantu guru membuat representasi seni yang nyata dari konten yang luas dan menantang secara fisik untuk diakses sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya. Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi Canva

1. Kekurangan

² Muhammad Rusdi. Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan. (Depok: PT Raja Grafindo Persada. 20019)

³ Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.

⁴ Tanjung, Rahma Elvira., & Delsina Faiza. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronik. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika: 2019)* 7(2); 79.

Kekurangan aplikasi canva ini itu tergantung pada jaringan internet yang hanya dapat diakses secara online karena di dalam aplikasi canva itu tidak hanya disediakan template saja tetapi juga berbagai macam stiker ilustrasi font dan lain-lain

2. Kelebihan

Kemudian untuk kelebihan dari aplikasi Canvas itu sendiri adalah sebagai alat bantu proses belajar berlangsung sehingga pendidik dapat memberikan pengetahuan secara praktis. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan aplikasi mudah diterapkan

2. Media Pembelajaran Video Animasi

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medius yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, medoe yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁵ media berfungsi sebagai salah satu jenis perantara yang digunakan oleh masyarakat untuk menyampaikan atau menyebarkan gagasan, pemikiran, atau pandangan sehingga sampai pada penerima yang dituju. Hal ini didukung oleh pernyataan Romiszowski bahwa media adalah penyampai pesan yang berjalan dari sumber pesan—bisa berupa orang atau benda—kepada penerima pesan (Basuki Wibawa dan Farida Mukti, 1991: 8).

Menurut beberapa definisi media yang diberikan di atas, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan dan membangkitkan minat dan motivasi siswa sekaligus merangsang proses mental mereka sendiri. Media pembelajaran sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Ada banyak media pembelajaran yang tersedia, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang rumit, dan dari yang hanya menggunakan indera visual hingga menggabungkan banyak indera. Dari yang murah dan tidak membutuhkan tenaga hingga yang mahal dan sangat bergantung pada perangkat keras.

Seiring berkembangnya teknologi, muncullah berbagai macam bahan atau media ajar baru yang semakin canggih, dari bahan ajar yang berbentuk cetak lalu merambah ke bahan ajar audio-video. Semua ini menunjukkan bagaimana materi pendidikan selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penegasan Webster bahwa teknologi merupakan perpanjangan dari gagasan media (Azhar Arsyad, 2011: 5) bahwa teknologi bukan semata-mata barang, alat, bahan, atau alat tetapi juga mencakup sikap, perilaku, organisasi, dan manajemen yang terkait dengan penerapan pengetahuan memberikan lebih banyak dukungan untuk ini. Percetakan, yang beroperasi dengan prinsip mekanis, adalah teknologi paling awal yang digunakan dalam proses pendidikan.

3. Pengertian Video Animasi

⁵ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada: 2011)

Video menurut Azhar Arsyad (2011) adalah rangkaian gambar diam yang di proyeksikan secara mekanis satu persatu ke layar menggunakan proyektor lensa. Sesuai dengan yang telah dijelaskan sebelumnya, video adalah salah jenis media audio visual yang dapat menampilkan suatu benda bergerak bersama-sama dengan suara yang natural atau suara yang sesuai. Kemudian video Animasi Menurut Gardenia dan Teman-temannya, adalah alat pembelajaran terbaik dan mungkin memiliki berbagai manfaat pendidikan untuk anak-anak. Video Animasi adalah gerakan gambar dengan gambar yang berbeda untuk waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan rasa gerak dan juga suara yang mendukung gerakan gambar, misalnya suara, percakapan atau dialog, dan suara lainnya. (Husni 2021:17).

4. Tujuan Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran

Ronal Anderson (1987:104) mengemukakan beberapa tujuan pembelajaran menggunakan media video yang mencakup Tiga Aspek, Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. Diantaranya:

a. Aspek Kognitif

1. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sesansi.
2. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis
3. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi

b. Afektif

1. Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Psikomotorik

1. 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
2. Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi

5. Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Tahap selanjutnya dalam pengembangan video yang sudah disebut kemudian di validasikan ke ahli media, dan ahli materi untuk melihat kelayakan video yang dikembangkan sudah layak atau tidak untuk di uji cobakan ke peserta didik. Setelah data diperoleh peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh Validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Setelah melakukan revisi maka akan diperoleh presentase skor validitas yang diberikan oleh para ahli masing dengan jumlah

hasil dan kriteria yang sangat layak atau sangat sesuai. Berikut hasil uji validitas ahli media dan ahli materi.

a. Hasil Validasi Media

Gambar 1. Tabel Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Presentase	Kriteria
1	Tampilan	36	40	90%	Sangat Baik
2	Bahasa	33	35	94,28 %	
3	Kejelasan Materi	15	15	100%	
Rata-Rata		84	90	93,33%	Sangat Baik

b. Hasil Validasi Materi

Tabel 2. Tabel Ahli Materi

N o	Aspek	Jumla h Skor	Skor Minimu m	Presentas e	Kriteri a
1	Relevans i Materi	26	35	74,28%	Baik
2	Bahasa	11	15	73,33%	Baik
Rata-Rata		37	50	74%	Baik

Pada tahap ini skor 93,33% yang diperoleh dari validasi ahli media, dengan kategori sangat baik digunakan selama tahap uji coba untuk siswa. hasil validasi ahli materi memperoleh skor 74% dalam kategori baik digunakan untuk pengujian. Sedangkan pada penelitian sebelumnya oleh Hapsari & Zulherman 2021 menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva memperoleh skor 0,56% dengan kategori sedang dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Ani Rohma & Ummu Sholihah (2021), menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berbasis aplikasi canva menunjukkan peningkatan di dalam proses belajar siswa.

c. Hasil Uji coba Produk

Penulis melakukan uji coba pada sejumlah siswa atau kelompok kecil selama pelaksanaan dengan menggunakan angket jawaban dan lembar pretest dan posttest.

Tabel. 3 Hasil Belajar Siswa Pretest-Posttest Kelompok Kecil

No	Nama	Pretes	Postes	Kriteria
1	A	80	100	Tinggi

2	B	80	100	Tinggi
3	C	60	80	Sedang
4	D	75	80	Sedang
5	E	70	80	Sedang
6	F	75	75	Sedang
7	G	75	90	Sedang
8	H	65	75	Sedang
9	I	70	75	Sedang
10	J	70	75	Sedang
Rata-Rata		0,39% Sedang/Cukup Efektif		

Setelah data dari hasil tes pretes dan posttesr terkumpul, maka untuk membandingkan kedua skor dari data tersebut menggunakan rumus N-Gain. Berdasarkan dari hasil perbandingan tersebut diperoleh nilai 0,39%. Dan Kategori ini menunjukkan bahwa Video Animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran dengan demikian sangat berhasil untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian ini, pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran dengan beberapa tahap pertama pembuatan video yang telah disetujui oleh ahli media dan materi kemudian diuji coba oleh siswa yang kemudian dievaluasi kualitas video yang dibuat.

Evaluasi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengungkapkan tingkat kelayakan video animasi berbasis aplikasi Canva. Nilai persentase 93,33% dengan kriteria sangat baik diperoleh dari penilaian ahli media, dan 74% diperoleh dari hasil penilaian ahli media dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan kelayakan penggunaan konten video animasi yang dibuat menggunakan alat Canva untuk tujuan pendidikan.

REFERENSI

- Aryad, Ahmad (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Ernawati, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kegiatan Siswa (Lks) Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Siswa Kelas Vlli Semester 2 Mtsn Tulungagung. In *Skripsi*. (Online). <http://repo.uinsatu.ac.id/7103/>. Diakses 20 Juli 2022. Retrieved from

- <https://www.who.int/news-room/factsheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Maulana Arifin, A., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm><https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Putri, A. S. (2020). *Pengaruh Perkembangan Ilmu dan Teknologi Terhadap Perubahan Ruang*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/06/24/163000969/pengaruh-perkembangan-ilmu-dan-teknologi-terhadap-perubahan-ruang?page=all>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva
- Rusdi, M. (2019). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan. In Depok: PT Raja Grafindo Pesada.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 486–495.
- Tanjung, R.E, & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Rahma Elvira Tanjung. 1) Delsina Faiza. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik & Informatika*, 7 (2), 79-8
-