



The Development of Video Learning Media Assisted by Canva on the Earth Changes Material for 5th Grade Students of SDN 01 Kuala Gasib

Margfirotul Khasanah ^{*1}, Fitriyeni²

*margfirotulkhasanah@student.uir.ac.id¹, fitriyeni@edu.uir.ac.id²

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru

ABSTRACT

The lack of variation in learning media used in teaching activities has resulted in less-than-optimal learning effectiveness. One of the causes is the limited variety of learning media. This study aims to produce valid and practical video learning media assisted by Canva on the topic of Earth Changes for 5th-grade students at SDN 01 Kuala Gasib. This research is a type of Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The subjects of this study were content experts, media experts, language experts, teachers, and 10 students from class VA of SDN 01 Kuala Gasib. The data collection techniques and instruments included interview guidelines and validation questionnaires from content experts, media experts, language experts, as well as practicality questionnaires from teachers and students. Data analysis was conducted qualitatively based on suggestions and comments, and quantitatively based on validation scores and responses. Based on the research results, the final outcome was concluded to be 95.91%, categorized as highly valid. The design expert evaluation obtained a percentage of 97.7%, categorized as highly valid. The language expert evaluation achieved an average percentage of 93.8%, categorized as highly valid. The content expert evaluation achieved an average percentage of 96.3%, categorized as highly valid. Additionally, the teacher response questionnaire yielded 94.50%, while the student response questionnaire scored 94.00%. Therefore, the Canva-assisted video learning media is considered feasible for use in teaching and learning activities.

Keywords: Canva, Earth Changes Material, Media, Video Learning.

PENDAHULUAN

Dalam dunia Pendidikan, guru memainkan peran utama dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Umumnya, pendekatan yang digunakan adalah metode konvensional, dimana guru berperan sebagai penyampai materi. Namun, jika pembelajaran hanya terfokus pada penjelasan satu arah, siswa cenderung mudah merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif.

Proses pembelajaran yaitu suatu usaha yang dirancang tenaga pendidik guna menciptakan pengalaman efektif peserta didik. Dalam pelaksanaannya, dan pengarah agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi materi dengan baik. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses penyusunan pengalaman belajar yang melibatkan dua elemen utama, yaitu Guru dan siswa, (Ariani & Suciptaningsih, 2023). Salah satu faktor yang mendukung efektifitas proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas materi, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VA pada tanggal 20 februari 2025 bahwa pada proses pembelajaran dikelas VA lebih banyak menggunakan metode ceramah dan media cetak dengan berbantu buku siswa, guru dan media cetak yang disediakan guru. Dan dengan menggunakan metode dan media tersebut, siswa cenderung bosan dan kurang aktif. Berdasarkan informasi yang saya peroleh melalui wawancara, SDN 01 Kuala Gasib memiliki LCD, laptop, dan komputer, tetapi pemanfaatannya oleh guru masih kurang optimal. Padahal, alat dan sumber daya ini dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran, misalnya dengan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik bagi siswa.

Kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan, jika tidak segera ditangani, dapat berdampak pada motivasi dan minat belajar siswa. Permasalahan terkait metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta rendahnya capaian pembelajaran siswa dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar mereka. Media yang dibutuhkan adalah media yang dapat menyampaikan materi dengan tampilan visual yang menarik, mendorong siswa untuk lebih fokus dalam proses belajar, serta memungkinkan materi dipelajari berulang kali sesuai kebutuhan, (Widiarti et al., 2021).

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar, sehingga komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentuan keberhasilan kelas. Media pembelajaran berperan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran struktur secara efektif dan efisien. Munadi (dalam, Mahardika, 2021), (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mendukung proses belajar siswa agar mencapai hasil yang optimal. Penerapan media pembelajaran bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar.

Secara umum, terdapat tiga jenis media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual meliputi gambar, grafik, tabel, dan sejenisnya. Media audio mencakup rekaman suara atau materi yang hanya dapat didengar. Sementara itu, media audiovisual, seperti video atau sinetron pendidikan, menggabungkan unsur suara dan gambar sekaligus. Video sebagai media audiovisual memungkinkan siswa untuk menyaksikan secara langsung tindakan atau peristiwa yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka (Wisada et al., 2019).

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang memuat pesan-pesan edukatif. Sebagai media audiovisual yang menampilkan gambar bergerak, video mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Parlindungan et al., 2020). Video pembelajaran adalah salah satu alat bantu belajar yang sering digunakan di sekolah. Dengan menonton video, siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran. Hal ini karena dalam video biasanya ada gambar, suara, dan penjelasan yang menarik. Gambar-gambar tersebut bisa membuat siswa seperti melihat langsung apa yang sedang dipelajari, jadi tidak hanya membayangkan saja. Karena menarik dan mudah dimengerti, materi yang disampaikan lewat video juga jadi lebih gampang diingat oleh siswa.

Media pembelajaran berbasis video memiliki beberapa keunggulan. Media ini mampu menggambarkan secara nyata suatu proses, fenomena, atau peristiwa. Selain itu, video dapat memperkaya penjelasan apabila dipadukan dengan media lain seperti gambar dan ilustrasi. Penyampaian materi pun menjadi lebih cepat dan efektif dibandingkan dengan penggunaan media berbasis teks. Video juga dapat menjelaskan dan menampilkan prosedur atau simulasi

secara lebih jelas dan menarik (Rizki Ailulia et al., 2022). Video pembelajaran ini dapat membentuk karakter siswa agar lebih peduli terhadap lingkungan. Kepedulian terhadap lingkungan merupakan salah satu karakter yang harus diterapkan dan ditanamkan di semua jenjang pendidikan kepada peserta didik, Purwanti (Yudiyanto et al., 2020).

Canva merupakan perangkat lunak yang mampu diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan menarik. *Canva* merupakan platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis media visual dengan cepat dan mudah, yang menyediakan beragam fitur menarik untuk menyempurnakan konten audiovisual (Mair et al., 2024). Dengan aplikasi ini, guru bisa lebih bebas berkreasi dalam menyampaikan materi, membuat video pembelajaran jadi lebih hidup, dan pastinya lebih mudah dipahami oleh siswa. Jadi, selain materi yang disampaikan dengan cara biasa, pembelajaran pun jadi lebih seru dan interaktif.

Salah satu materi yang dapat di aplikasikan dengan media video pembelajaran berbantu *Canva* yaitu materi Bumi berubah, Bumi berubah, oh lingkungan menjadi rusak, Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan. Dari judul materi diatas, apabila menggunakan media ceramah kemungkinan besar siswa akan merasa jenuh dan tidak akan memperhatikan pembelajaran yang dijelaskan. Maka dari itu dengan media *Canva* guru dapat membuat media video pembelajaran yang menarik.

Pernyataan tersebut selaras terhadap pendapat (Ayunia Lestari et al., 2022). Pendidik memiliki ketertarikan terhadap aplikasi *Canva* karena kemudahannya dalam penggunaan. Dengan *Canva*, tenaga pendidik mampu membuat media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan tidak membosankan. Selain itu, *Canva* juga membantu guru meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi atau yang disebut dengan literasi digital. Jadi, guru tidak hanya mengajar dengan cara lama, tapi juga bisa mengikuti perkembangan zaman. Kemudian, variasi media yang dibuat dengan *Canva* bisa membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Begitu juga dengan penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan skor posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. *Canva* membantu guru dan siswa menciptakan materi ajar yang menarik, seperti poster dan presentasi, yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Secara keseluruhan, penggunaan *Canva* berkontribusi positif terhadap antusiasme dan minat belajar siswa (Putra et al., 2024). Penggunaan media *Canva* dapat membantu meningkatkan kualitas belajar.

Media video pembelajaran memiliki beberapa keistimewaan, antara lain mampu menjelaskan proses atau fenomena secara nyata, memperkaya penjelasan dengan integrasi media lain, dan memungkinkan pengguna untuk mengulang bagian tertentu untuk pemahaman yang lebih fokus. Selain itu, media video lebih cepat dan efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan teks, serta dapat menunjukkan simulasi atau prosedur langkah-langkah secara jelas. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas ukuran tampilan video yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara langsung melalui berbagai media digital. (Nurwahidah et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terkenal sebagai model desain pembelajaran yang terdiri dari lima tahap yaitu yang terdiri dari lima tahap yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 3 tahap yakni

analisis, desain, pengembangan. Hal ini dikarenakan peneliti memiliki sumber daya, waktu, dan kemampuan yang terbatas.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah enam ahli validator dengan dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli media, satu orang guru, dan 10 siswa kelas VA SDN 01 Kuala Gasib. Dalam pengembangan media video pembelajaran berbantu canva ini peneliti memperoleh data dari data primer dan data sekunder. Perolehan data primer dalam penelitian ini adalah langsung dari hasil wawancara guru dan siswa, penilaian uji validitas dengan validator, serta respon guru dan siswa. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal, serta berbagai sumber sebagai referensi yang berkaitan dengan pengembangan.

Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa dan lembar validasi ahli media serta lembar angket respon guru dan siswa. Dalam penelitian pengembangan ini, analisis data yang diperlukan yakni dari data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, kemudian dianalisis sebagai acuan untuk menyempurnakan suatu produk hingga siap diterapkan. Data yang digunakan berasal dari komentar, saran, diskusi, serta masukan lain yang diperoleh melalui validator. Sedangkan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan data berupa angka yang diperoleh dari lembar validasi. Analisis validitas dilakukan dengan menerapkan skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti disajikan dan dikembangkan dengan mengikuti tahapan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti membatasi penelitian hanya pada tahap analisis, desain dan pengembangan. Pengembangan media video pembelajaran berbantu Canva pada materi Bumi berubah di kelas VA SDN 01 Kuala Gasib dilakukan dengan rangkaian 3 tahapan sebagai berikut.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi kebutuhan dasar yang diperlukan dalam proses pengembangan video pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal serta identifikasi kebutuhan guna memahami permasalahan yang ada dan menentukan kebutuhan terkait penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

a. Analisis Awal

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal dengan cara mewawancarai guru kelas serta menelaah sejumlah jurnal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran di lingkungan sekolah. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa pemanfaatan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran di kelas masih belum optimal. Selain itu, hasil telaah terhadap beberapa jurnal menunjukkan bahwa sebagian besar sekolah menghadapi kendala yang serupa dalam hal pengembangan media pembelajaran. Dimana pada proses pembelajaran kebanyakan siswa kehilangan fokus terhadap materi yang dijelaskan oleh guru serta rendahnya minat siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan turunnya nilai pembelajaran yang diraih oleh siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan terdiri dari analisis guru dan siswa, dan analisis materi pelajaran.

1. Analisis Guru

Analisis terhadap kebutuhan guru akan media pembelajaran dilakukan setelah peneliti melaksanakan wawancara awal dengan guru saat proses pembelajaran

berlangsung. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di SDN 01 Kuala Gasib masih belum mendukung terciptanya proses belajar yang efektif. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video guna menyampaikan materi "Bumi Berubah" untuk siswa kelas VA. Pengembangan media pembelajaran ini mencakup beberapa kebutuhan, seperti integrasi materi pelajaran, pemilihan media yang menarik, kemudahan dalam memahami materi bagi siswa, serta kemudahan dalam penggunaannya.

2. Analisis Siswa

Analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran dilakukan setelah melakukan wawancara kepada guru kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari analisis tersebut didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sukar untuk dipahami, karena materi yang monoton sehingga siswa kurang tertarik untuk menggunakan media pembelajaran. Hal ini berdampak pada siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, memilih mengembangkan media pembelajaran berbentuk video Pembelajaran dalam menjelaskan materi Bumi Berubah Kelas VA.

Kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran diantaranya adalah pemilihan gambar yang tepat dan menarik, teks penjelasan yang mudah dibaca, kejelasan suara pada video, kemudahan penggunaan media, serta kemudahan penyimpanan.

3. Analisis Materi Pelajaran

Analisis materi pelajaran dilakukan setelah melakukan wawancara awal dengan guru mengetahui materi pelajaran yang kurang dikuasai siswa. Materi pelajaran yang dipilih untuk menjadi bahan media pembelajaran video yaitu hak dan kewajibanku di rumah yang mana materi ini dikatakan kurang dikuasai oleh siswa. Setelah selesai merangkai bagaimana konsep dan alur dari materi hak dan kewajibanku di rumah, analisis materi pelajaran ini diawali dengan penentuan karakter, tempat, dan alur cerita sesuai dengan pemaduan materi pelajaran yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah video animasi. Sesuai dengan analisis materi pelajaran yang telah dilakukan, diketahui bahwasannya karakteristik siswa yang cocok dengan video animasi yang dirancang ini adalah untuk siswa kelas rendah, salah satunya kelas VA Sekolah Dasar. Dengan materi "Bumi Berubah".

Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini dilakukan perancangan awal dalam membentuk produk. Pada tahap ini peneliti merancang bagaimana penyajian alur cerita yang akan dituangkan kedalam media video yang disesuaikan dengan analisis jurnal yang telah dilakukan pada tahap analisis sebelumnya. Produk yang dihasilkan pada tahap ini adalah sebuah media video pembelajaran sebagai bahan pendukung pembelajaran untuk kelas VA SDN 01 Kuala Gasib. Pada tahap perancangan media video pembelajaran dilakukakan terlebih dahulu kegiatan menulis menulis dialog sesuai materi pembelajaran

a. Membuat Naskah Cerita

Setelah mengetahui materi pelajaran mana yang cocok dilakukanlah pembuatan naskah cerita dari pemikiran peneliti sesuai dengan materi pelajaran yang didapat agar mempermudah proses perancangan. Penelitian ini diawali dengan membuat alur cerita setiap adegan yang disusun secara sistematis pada lembar script. Script yang disusun berisi scenario, narasi, dan posisi. Scenario menggambarkan rutan cerita yang disusun dan digunakan dalam proses pembuatan video. Narasi berisi naratif untuk narrator agar

memperjelas tayangan dalam video. Sedangkan posisi berisikan keterangan karakter dalam kejadian. Tujuan dari pembuatan naskah adalah untuk mempermudah jalannya proses pengembangan video animasi.

b. Pembuatan Cover Video dan Penambahan Font

Langkah-langkah pembuatan cover video menggunakan aplikasi Canva dimulai dengan membuka aplikasi dan memilih ukuran atau template yang sesuai untuk cover video. Setelah itu, pengguna dapat mengklik menu “Teks” untuk menambahkan tulisan ke dalam desain, kemudian memilih bentuk tulisan yang diinginkan dengan mengklik “Font” sesuai preferensi yang tersedia di Canva, sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1 tentang pemilihan font tulisan. Setelah semua elemen teks dan gaya tulisan disesuaikan, maka hasil akhir berupa cover video yang menarik dan sesuai dengan tema konten dapat dirancang dengan baik.



Gambar 1. Cover dan Penambahan Font

c. Membuat Video Pembelajaran secara keseluruhan

Setelah melalui tahap teknik pembuatan karakter, tahap terakhir adalah penggabungan komponen-komponen yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan pembuatan scene, memposisikan karakter di tempat yang diinginkan, serta menggerakkan karakter sesuai dengan alur scene yang telah dibuat, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2 tentang pembuatan video pembelajaran secara keseluruhan. Selanjutnya, suara dimasukkan ke dalam video untuk mendukung narasi atau penjelasan materi, dan tahap akhir adalah menyimpan video pembelajaran yang telah selesai dirancang agar siap digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Pembuatan Video dan Memasukkan Sound

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, merupakan tahap untuk melakukan studi kelayakan terhadap produk yang telah dirancang. Validasi video pembelajaran ini dilakukan oleh validasi ahli materi, media dan bahasa. Yang terdiri dari 2 validator ahli media, 2 validator ahli materi, 2 validator ahli bahasa. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang peneliti dapatkan saat penelitian.

a. Validasi Ahli Materi

Berikut adalah hasil validasi ahli materi dari video pembelajaran yang telah

ditunjukkan melalui angket validasi yang diberikan.

Tabel 1. Data Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Tingkat kevalidan
IH	38	40	95,0%	Sangat valid
S	39	40	97,5%	Sangat valid
Rata-rata			96,3%	Sangat valid

Berdasarkan table 1. dapat dilihat bahwa nilai yang diberikan oleh validator pertama ahli bahasa memperoleh skor 37 dengan presentase 92,5% kategori sangat valid. Sedangkan nilai yang diberikan validator kedua ahli bahasa memperoleh skor 38 dengan presentase 95,5% Kategori sangat valid.

b. Validasi Ahli Bahasa

Berikut adalah data hasil validasi ahli Bahasa dari video pembelajaran yang telah ditunjukkan melalui angket yang ditunjukkan melalui angket validasi yang diberikan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Tingkat Kevalidan
L	37	40	92,5%	Sangat valid
EM	38	40	95,0%	Sangat valid
Rata-rata			93,8%	Sangat valid

Berdasarkan table 2. dapat dilihat bahwa nilai yang diberikan oleh validator pertama ahli bahasa memperoleh skor 37 dengan presentase 92,5% kategori sangat valid. Sedangkan nilai yang diberikan validator kedua ahli bahasa memperoleh skor 38 dengan presentase 95,5% Kategori sangat valid.

c. Validasi Ahli Media

Berikut adalah data hasil validasi ahli media dari video pembelajaran yang telah ditunjukkan melalui angket yang ditunjukkan melalui angket validasi yang diberikan.

Tabel 3. Data Validasi Ahli Media

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Tingkat Kevalidan
MN	42	44	95,5%	Sangat Valid
AP	44	44	100,0%	Sangat Valid
Rata-rata			97,7%	Sangat Valid

Berdasarkan table 3 dapat dilihat bahwa nilai yang diberikan oleh validator pertama ahli desain memperoleh 42 dengan presentase 95,5% kategori sangat valid. Sedangkan nilai yang diberikan validator kedua ahli desain memperoleh skor 44 dengan presentase 100,0% Kategori sangat valid.

d. Respon Guru

Setelah selesai validasi, kemudia peneliti menyebarkan angket respon guru. Hal ini bertujuan untuk melihat bagaimana respon dan tanggapan guru terhadap video pembelajaran yang dirancang. Angket respon guru berisi 16 pertanyaan. Berikut hasil dari angket respon guru adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

Komponen	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	95,3%	Sangat Layak
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		
Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD		
Kesesuaian materi gambar dan video dengan materi bumi berubah		
Kejelasan uraian materi bumi berubah		
Keruntutan penyajian		

Tampilan media video pembelajaran pada materi bumi berubah menarik		
Pemberian motivasi sesuai		
Peningkatan kualitas pembelajaran		
Keefektifan waktu penyampaian materi		
Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar		
Kemudahan tulisan yang dibaca		
Kesesuaian bahasa yang digunakan		

Berdasarkan table 4. hasil angket guru, terdapat 16 komponen penilaian video pembelajaran untuk melihat kelayakan media. Diperoleh rata-rata skor yaitu sebesar 95,3% dengan katagori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran sangat layak

e. Respon Siswa

Setelah selesai validasi, kemudia peneliti menyebarkan angket respon siswa. Hal ini bertujuan untuk melihat bagaimana respon dan tanggapan siswa terhadap video pembelajaran yang dirancang. Angket respon siswa berisi 10 pertanyaan. Berikut adalah hasil respon siswa dari video pembelajaran yang telah ditunjukkan melalui penyebaran angket respon.

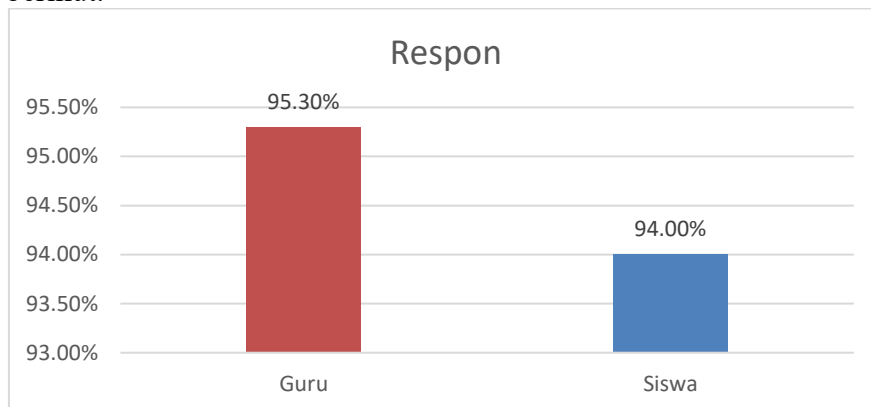
Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

Pertanyaan	Persentase	Kategori
Video pembelajaran yang ditampilkan menari kuntuk dilihat	100%	Sangat Layak
Saya berpendapat bahwa desain video pembelajaran ini menarik	100%	Sangat Layak
Saya lebih senang belajar dengan media video pembelajaran dari pada mendengarkan penjelasan	80%	Sangat Layak
Penyajian materi pada media video pembelajaran ini sangat lengkap	100%	Sangat Layak
Dengan media video pembelajaran ini saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentangmatei bumi berubah	90%	Sangat Layak
Media video pembelajaran ini memberikan motivasi saya untuk belajar	100%	Sangat Layak
Saya dapat memahami materi dengan bantuan gambar dan video yang tertera di media video pembelajaran	80%	Sangat Layak
Saya bisa belajar aktif dengan media video pembelajaran ini	80%	Sangat Layak
Saya dapat membaca teks dengan mudah karena jenis dan ukuran huruf yang dipilih variatif	100%	Sangat Layak
Media video pembelajaran ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami	100%	Sangat Layak
Rata-rata skor	94,0%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5. hasil angket respon siswa, terdapat 10 pernyataan penilaian video pembelajaran untuk melihat kelayakan media. Diperoleh rata-rata skor yaitu sebesar 94,0% dengan kata gori sangat layak.hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran sangat layak.

Berdasarkan hasil perhitungan respon guru dan siswa, media video pembelajaran sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar pada

pembelajaran IPAS. Media ini dapat dikatakan sangat layak karena telah memenuhi kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Adapun grafik peningkatan dari respon guru dan siswa dari video pembelajaran yang telah ditunjukkan melalui angket respon adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Persentase Respon Guru dan Siswa

Pada grafik persentase respon guru dan siswa diatas, dapat dilihat lebih jelas bahwa penilaian yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan memperoleh penilaian yang bisa dikatakan sudah sangat layak digunakan.

Pembahasan

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar adalah menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa dan mampu membangkitkan minat mereka untuk belajar (Wardani et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan perlu disesuaikan dengan materi yang disampaikan oleh pendidik, agar peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran. Berbagai inovasi media pembelajaran juga telah banyak diterapkan di sejumlah lembaga pendidikan untuk mendukung kelancaran proses belajar-mengajar (Tiara Febriani Harahap & Zainal Efendi Hsb, 2024). Media pembelajaran merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar. Media ini berfungsi sebagai alat fisik yang membantu penyampaian materi pelajaran kepada siswa (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan adanya berbagai strategi dan media pembelajaran, diharapkan guru dapat memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas (Pamungkas & Koeswanti, 2022). Media adalah bagian penting dalam suatu struktur yang membantu menyatukan karya sebagai hasil dari komunikasi tanpa kata-kata (Husna & Supriyadi, 2023).

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan bantuan media yang tepat, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Inovasi media berbasis teknologi kini menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran harus dilakukan secara cermat dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pengembangan suatu media pembelajaran dapat dikatakan layak atau valid disegit materi, bahasa, dan desain. Maka harus melalui tahap-tahap pengembangan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tetapi pada tahap ini peneliti hanya menggunakan tiga tahap yaitu analysis,

desain, dana development.

Penelitian ini diawali dengan tahap *Analysis* (analysis). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal dan analisis kebutuhan. Pada tahap awal, peneliti melakukan wawancara awal kepada guru kelas dan menganalisis jurnal-jurnal pengembang media pembelajaran di sekolah. Berdasarkan beberapa jurnal yang telah ditemui, hampir semua sekolah memiliki permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran. Dimana pada proses pembelajaran kebanyakan siswa kehilangan fokus terhadap materi yang dijelaskan oleh guru serta rendahnya minat siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan turunnya nilai pembelajaran yang diraih oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang, siswa akan dapat belajar dengan senang, dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Dewi (dalam Zahwa & Syafi'i, 2022) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung bagi peserta didik. Penggunaan media tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam berbagai aktivitas. Dengan demikian, siswa tidak hanya bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan dapat mengeksplorasi materi secara mandiri melalui media yang tersedia. Kemudian pada analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis guru, siswa dan materi pembelajaran. Analisis guru dilakukan setelah melakukan wawancara awal dengan guru serta observasi sederhana saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari analisis tersebut didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran di SDN 01 Kuala Gasib belum mendukung pembelajaran efektif. Analisis siswa dilakukan setelah melakukan observasi sederhana saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari analisis tersebut didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan suka untuk dipahami, karena materi yang monoton sehingga siswa kurang tertarik untuk menggunakan media pembelajaran. Hal ini berdampak pada siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dan analisis materi pelajaran dilakukan setelah melakukan wawancara awal dengan guru mengetahui materi pelajaran yang kurang dikuasai siswa. Materi pelajaran yang dipilih untuk menjadi bahan media pembelajaran video yaitu "bumi berubah" yang mana materi ini dikatakan kurang dikuasai oleh siswa. Kemudian peneliti mencari materi pelajaran yang sulit menurut siswa yang nantinya akan dijadikan sebuah media pembelajaran. Video merupakan salah satu jenis media audio-visual, yaitu media pembelajaran yang dapat dilihat melalui indera penglihatan dan didengar melalui indera pendengaran (Kis et al., 2021). Video pembelajaran adalah media yang menggabungkan suara dan gambar secara bersamaan, sehingga efektif digunakan dalam proses belajar. Menurut Purwanti (Octavyanti & Wulandari, 2021) Penggunaan media video dalam pembelajaran cenderung memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi, karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar. Media ini bersifat konkret dalam menyampaikan informasi, membentuk opini, dan menarik empati. Video pembelajaran dirancang khusus untuk mendukung kegiatan belajar, seperti merangsang sikap, menampilkan tempat secara virtual dan realistis, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan lainnya. Oleh karena itu, media ini mampu digunakan untuk menyampaikan berbagai topik pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Hasiru et al., 2021).

Tahap kedua adalah tahap *Design* (perancangan) pada tahap ini dilakukan dengan merancang bagaimana skema media yang akan dibuat. Dalam mendesain pembelajaran, penting untuk memperhatikan berbagai aspek yang dimiliki peserta didik, agar desain pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan mereka. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang desain

pembelajaran serta memilih media atau bahan ajar yang tepat (Zunita & Asmendri, 2023). Peneliti membuat skema cerita untuk dijadikan sebuah media audio visual (video pembelajaran). Pertama, peneliti merancang naskah cerita dari pemikiran peneliti sesuai dengan materi pelajaran yang didapat agar mempermudah proses perancangan. Kemudian, merancang karakter serta tahap perancangan media video pembelajaran yang menggunakan gambar otomatis pada aplikasi canva. Kemudian melakukan pembuatan over video menggunakan aplikasi canva.

Tahap terakhir adalah *Development* (Pengembangan), pada tahap ini peneliti melakukan validasi produk, yaitu validasi materi, validasi bahasan dan validasi desain. Validator yang digunakan pada media video pembelajaran ini terdiri dari 6 validator ahli. 2 ahli desain, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi desain validator 1 memperoleh hasil presentase 95,5% dengan katagori valid. Sedangkan validasi ahli desain validator 2 memperoleh hasil presentase sebesar 100,0% dengan katagori sangat valid. Perolehan hasil tersebut menandakan bahwa media audio visual (video pembelajaran) yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan layak dan valid digunakan pada siswa kelas VA SDN 01 Kuala Gasib. Kemudian pada hasil validasi ahli bahasa validator 1 memperoleh presentase 92,5% dengan katagori sangat valid. Sedangkan validasi ahli Bahasa validator 2 memperoleh presentase 95,0% dengan katagori sangat valid. Saran perbaikan dari validasi yakni gunakan kaidah yang baik dan sesuai dengan pemahaman siswa, lebih perhatikan intonasi pada setiap kejadian dan penjelasan artikulasi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi validator 1 memperoleh rata-rata skor 95,0% dengan katagori valid. Saran perbaikan dari validator yakni sesuaikan dengan pemahaman siswa. Kemudian video pembelajaran lebih disesuaikan dengan siswa kelas V SD. Setelah melakukan validasi, selanjutnya melakukan uji coba terhadap produk. Peneliti melakukan uji coba bertahap yaitu tahap 1 dan tahap 2. Pada tahap 1, peneliti mengambil sample 10 orang siswa untuk menyaksikan video pembelajaran yang dikembangkan. Setelah menyaksikan isi video, siswa diberikan lembar angket yang berkaitan dengan materi pada video pembelajaran. Hasil angket respon siswa memperoleh hasil presentase 94,0%, sedangkan hasil respon guru memperoleh 95,30%. Jika hasil presentase dari siswa dan guru digabungkan dan dibagi 2, maka hasil akhir dari respon guru dan siswa pada media video pembelajaran sebesar 94,65% dengan katagori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, media video pembelajaran dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam proses kegiatan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian pengembangan pada produk akhir dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan produk video pembelajaran materi bumi berubah untuk kelas VA SDN 01 Kuala Gasib menggunakan metode Research and Development dan dengan model *ADDIE* yang memiliki 5 tahap yaitu; *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 3 tahap yaitu, *Analysis* (Analisi), *Desain* (desain), *Development* (development).
2. Pemilihan validator ahli terhadap video pembelajaran memperoleh hasil akhir yaitu 95,91% dengan katagori sangat valid. Dari penilaian ahli desain memperoleh hasil presentase sebesar 97,7% dengan katagori sangat valid. Kemudian penilaian ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata 93,8% dengan katagori sangat valid. Kemudian penilaian ahli materi memperoleh presentase rata-rata 96,3% dengan katagori sangat valid.

3. Respon guru dan siswa terhadap video pembelajaran yaitu setelah melakukan validasi, selanjutnya melakukan uji coba terhadap produk. Hasil angket respon guru memperoleh 94,50%, sedangkan hasil angket siswa memperoleh 94,00%. Jika hasil presentase dari guru dan siswa di gabungkan dan dibagi 2, maka hasila akhir dari respon guru dan siswa pada media video pembelajaran sebesar 94,25% dengan kata gori sangat layak digunakan dalam prose kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. Dwi., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5(6), Hlm:11.
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSSEE)*, 2(1), 47–54.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Kis, K., Kirana, C., Romadiana, P., Wijaya, B., Supardi, & Raya, A. M. (2021). Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i2.423>
- Mair, Z. R., Sartika, D., Heriasyah, R., Gasim, G., Permatasari, I., & Purnamasari, E. (2024). Pelatihan Canva Dan Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Kreativitas Guru Dan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 7(3), 398–404. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v7i3.3331>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>Media Video Pembelajaran Dalam Men. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD.

- Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Putra, L. D., Denanda, F., Pradana, H. W., Azahwa, M. N., & Cynthia, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sd Bakalan. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 342–348. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i1.2237>
- Rizki Ailulia, Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–56. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57>
- Tiara Febriani Harahap, & Zainal Efendi Hsb. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, Adr. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yudiyanto, Y., Hakim, N., Hayati, D. K., & Carolina, H. S. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.8959>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

Zunita, I., & Asmendri, A. (2023). Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MI. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(1), 17. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v6i1.9562>

