

## MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA FASE A (KELAS I SD)

Friendha Yuanta<sup>1</sup>, Mulya Fauzah Irmawati<sup>2</sup>, Anindya Maharani Putri Ramadhani<sup>3</sup>,  
Siti Hanifah Khairun Nisa<sup>4</sup>, Tissa Laras Santi<sup>5</sup>, Yustinus Sudarlin<sup>6</sup>  
[www.friendha@gmail.com](mailto:www.friendha@gmail.com)<sup>1</sup>, [mulyafauzah@gmail.com](mailto:mulyafauzah@gmail.com)<sup>2</sup>, [anincupol@gmail.com](mailto:anincupol@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[hanifanisa27@gmail.com](mailto:hanifanisa27@gmail.com)<sup>4</sup>, [larassantit@gmail.com](mailto:larassantit@gmail.com)<sup>5</sup>, [yustinsudarlin@gmail.com](mailto:yustinsudarlin@gmail.com)<sup>6</sup>  
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

### ABSTRAK

Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media video pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD. Pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang mempunyai 5 tahapan yaitu : (1) analisis siswa, (2) perancangan media video animasi pembelajaran, (3) membuat video animasi, (4) menggunakan media dan materi, (5) evaluasi dan perbaikan. Subyek dari pengembangan media video pembelajaran ini adalah siswa kelas I SDN Klakahrejo. Pengembangan media video ini dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I. Hal ini diperoleh dari nilai hasil validasi ahli media, ahli materi, siswa perorangan, kelompok kecil, kelompok besar/ klasikal. Setelah dilakukan uji para ahli dan uji coba kepada siswa kemudian dilakukan pre test yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video pembelajaran ini. Hasil tes yang diperoleh dalam penggunaan media video pembelajaran ini menunjukkan bahwa para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Canva.

### ABSTRACT

*Development of this media aims to produce a valid and effective learning video media product as one of the learning resources for Indonesian learning in grade I of elementary school. The development of this learning video media uses the ADDIE model which has 5 stages, namely: (1) student analysis, (2) designing learning animation video media, (3) making animation videos, (4) using media and materials, (5) evaluation and improvement. The subject of the development of this learning video media is the first grade students of SDN Klakahrejo. The development of this video media was declared valid for use in learning Indonesian in grade I. This was obtained from the results of the validation of media experts, material experts, individual students, small groups, large groups/classical groups. After the expert test and the test was carried out on the students, a pre-test was carried out which aimed to determine the effectiveness of the use of this learning video media. The test results obtained in the use of this learning video media show that the students managed to obtain scores above the set KKM. Thus, it can be concluded that the development of this learning video media is effective to be used in the learning process.*

**Keywords:** Media Development, Learning Media, Indonesian, Canva.

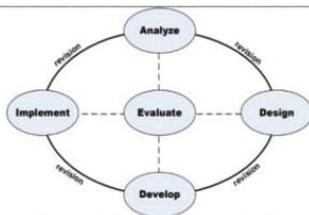
### PENDAHULUAN

Salah satu wujud pemikiran baru dalam perkembangan pembelajaran adalah untuk menampilkan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya media pembelajaran yang efektif. Salah satu perangkat yang dapat digunakan oleh guru agar siswa lebih mengerti dengan apa yang diajarkan adalah dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi atau Information and Communication Technology (ICT digunakan untuk mengurangi noise atau gangguan tetapi media pembelajaran juga dapat di gunakan untuk menarik perhatian siswa). Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan

ruang kelas sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut (Marjuni & Harun, 2019), Multimedia dapat digunakan untuk proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Secara umum multimedia pembelajaran memiliki manfaat untuk mempermudah interaksi guru dan peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Revolusi industri 4.0 yang digagas oleh Profesor Klaus Schwab menjadi tantangan bagi semua kalangan. Berbagai lembaga dan industri mengalami disruptif teknologi yang begitu cepat. Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan memiliki pengaruh yang besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya yaitu dibidang pendidikan. Proses belajar mengajar tidak bisa terlepas dari media pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta kompetensi yang akan dicapai. Dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa, menjaga relevansi antara pembelajaran dengan tujuan belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Kurikulum pendidikan mengharapkan agar guru mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam semua mata pelajaran. Hal ini merupakan tantangan bagi seorang guru sebagai agen pembelajaran untuk memiliki kreativitas dan inovatif dalam mengembangkan bahan atau media pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media dan alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di jenjang sekolah dasar, khususnya kelas 1 SD, media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. Peserta didik pada usia ini berada pada tahap perkembangan kognitif konkret-operasional, di mana pembelajaran yang melibatkan unsur visual, auditori, dan naratif sangat membantu dalam membangun pemahaman konseptual. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi menjadi alternatif yang inovatif untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media video animasi tidak hanya mampu menyajikan informasi dalam bentuk visual dan auditori yang menarik, tetapi juga dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sangat penting terutama dalam tema pembelajaran naratif, seperti tema Pengalamanku dalam kurikulum sekolah dasar kelas 1. Tema ini menuntut Peserta Didik untuk memahami pengalaman sehari-hari melalui cerita, sehingga diperlukan media yang dapat memvisualisasikan konteks cerita secara mendalam. Namun, meskipun media video animasi memiliki banyak kelebihan, implementasinya dalam pembelajaran sering kali menghadapi berbagai kendala. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan akses teknologi, rendahnya literasi digital guru, dan kurangnya sumber daya yang memadai untuk mengembangkan media animasi yang relevan dengan kebutuhan Peserta Didik. Selain itu, materi animasi yang tersedia seringkali belum sesuai dengan karakteristik Siswa SD kelas 1, baik dari segi bahasa, isi, maupun durasi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengembangkan media video animasi yang tidak hanya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan Siswa SD kelas 1, tetapi juga mampu mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum. Pengembangan video animasi yang relevan dapat menjadi langkah strategis untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan kontekstual bagi siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi melalui media video animasi, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan tantangan era Revolusi Industri 4.0. Penelitian ini bertujuan untuk “mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran pada tema Pengalamanku untuk Siswa SD kelas 1, sekaligus mengukur dampaknya terhadap peningkatan pemahaman Siswa dalam proses belajar mengajar”.

## METODOLOGI

Pengembangan pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ADDIE merupakan salah satu kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam merancang dan mengembangkan proses pembelajaran yang efektif. Dengan pendekatan ini, setiap tahap dalam pengembangan pembelajaran diperhatikan secara mendetail untuk memastikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, metode, dan media yang digunakan. Model ADDIE menekankan pentingnya analisis kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran pada tahap awal. Dalam tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi karakteristik siswa serta menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merumuskan rencana pembelajaran yang mencakup pemilihan metode dan media yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan materi ajar berdasarkan desain yang telah disusun. Setelah itu, pada tahap implementasi, materi tersebut diterapkan dalam situasi nyata di kelas dengan dukungan aktif dari guru. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Dengan mengikuti langkah-langkah dalam model ADDIE, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan sistematis dari model ADDIE.



Gambar1. Model ADDIE

Model ADDIE memiliki beberapa tahapan yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan proses pembelajaran. Berikut adalah penjelasan mengenai setiap langkah dalam model ADDIE:

1. Analisis (Analysis): Langkah pertama dalam model ADDIE adalah melakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, penting untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, termasuk latar belakang, gaya belajar, serta pengetahuan dan keterampilan awal yang mereka miliki. Analisis ini juga mencakup pemahaman tentang konteks pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan melakukan analisis yang mendalam, pengembang dapat menentukan apa yang perlu diajarkan dan bagaimana cara terbaik untuk menyampaikannya.
2. Desain (Design): Setelah analisis dilakukan, langkah selanjutnya adalah merumuskan desain pembelajaran. Pada tahap ini, pengembang harus menyatakan tujuan pembelajaran secara spesifik dan jelas. Tujuan yang baik akan mencakup perilaku yang diharapkan dari siswa, kondisi di mana pembelajaran akan berlangsung, serta kriteria penilaian yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan tersebut.
3. Pengembangan (Development): Tahap ini melibatkan pembuatan materi ajar dan sumber daya pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirumuskan. Pengembang akan menciptakan konten, alat peraga, dan media pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung proses belajar. Penting untuk memastikan bahwa semua materi yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Implementasi (Implementation): Pada tahap implementasi, materi ajar dan strategi

pembelajaran diterapkan di kelas. Ini melibatkan penyampaian pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan metode dan media yang telah dipilih sebelumnya. Selama tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation): Tahap terakhir adalah evaluasi dari keseluruhan proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pengajaran dan pencapaian siswa terhadap tujuan yang telah ditetapkan. Penilaian tidak hanya mencakup hasil belajar siswa tetapi juga mencakup umpan balik tentang proses pengajaran itu sendiri. Berdasarkan hasil evaluasi, revisi dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan dalam model ADDIE ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efektif, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di berbagai konteks pendidikan.

Media video ini setelah dikembangkan atau di produksi maka langkah selanjutnya adalah diuji cobakan melalui 2 tahap yaitu uji coba validasi dan uji coba produk. Uji coba validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli isi/materi khususnya pelajaran Bahasa Indonesia. Produk video pengembangan ini akan diuji cobakan dan terdapat saran-saran yang harus diperbaiki agar bisa menghasilkan produk yang benar-benar valid oleh ahli media dan ahli isi/materi. Sedangkan uji coba produk melalui 3 tahapan yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa, dan uji coba kelompok besar/klasikal yang terdiri dari 30 siswa. Uji coba ini dilakukan di SDN Klakahrejo. Tes yang dilakukan untuk uji coba siswa yaitu pre tes hasil pembelajaran menggunakan media video pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah dilakukan pengembangan dan pengujian, video animasi yang dikembangkan berhasil diimplementasikan dalam pembelajaran tema Pengalamanku di kelas 1 SD. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi yang diajarkan. Namun, setelah menggunakan video animasi, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil post-test siswa. Dari segi respon, 85% siswa memberikan respon positif terhadap video animasi ini, menyatakan bahwa video tersebut menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka mengingat materi. Guru juga memberikan respon positif, menyatakan bahwa video animasi dapat memperjelas materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 SD pada tema Pengalamanku. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media animasi berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Video animasi memberikan visualisasi yang jelas dan menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, video animasi juga efektif mengatasi kendala keterbatasan waktu dan tenaga pengajar, karena siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, video animasi dapat menjadi alternatif yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD, terutama pada tema-tema yang memerlukan pemahaman lebih mendalam.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan video animasi tema Pengalamanku untuk siswa SD kelas 1 terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya

peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan video animasi.

Video animasi juga mendapat respon positif dari siswa dan guru, yang menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat diterapkan lebih luas dalam proses pendidikan di masa mendatang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Constantika, L, dkk. (2022). Efektivitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Dental Health Education Pada Anak Tunagrahita. *Dentin: Jurnal Kedokteran Gigi* Vol VI. No 1. April 2022.
- D.R. Anggraeni, H. Elmunsyah, A.N. Handayani, (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno: Jurnal Teknologi, Elektro, dan Kejuruan*, ISSN 1693-8739.
- Faot, S.E, & Hutapea, H.R, (2022). Media Video Pembelajaran Dalam Pencapaian Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Masokan: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Volume 2, No 2, Desember 2022; (116-136).
- Kurniawan, D., & Hidayat, T. (2018). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 45-57.
- Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 25-34.
- Puryono, A.D, (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru SD Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, Vol. 01, No. 04, Nopember 2020. ISSN 2621 – 8801.
- Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, E., & Setiawan, R. (2019).
- Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan*