



Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Canva Materi Cahaya Dengan Penguatan Karakter Mandiri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Erlin Meilina Purwati*, Sukanti, Arda Purnama Putra

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: erlin.meilina.1801516@students.um.ac.id

Paper received: 5-8-2022; revised: 25-8-2022; accepted: 28-8-2022

Abstract

The purpose of this study is to produce *Canva*-assisted learning video media on light material with independent character strengthening for grade IV elementary school students that is valid according to material experts, media experts, and teachers, and is of interest to teachers and students. This research and development applies the Borg and Gall model which consists of 10 stages. *Canva*-assisted learning media is presented in the form of learning videos that present materials and guidelines for conducting experiments independently so that it can help students develop independent characters, and is equipped with a combination of animation, images, text, and sound. Product validity tests are carried out by material experts, media experts, and users (teachers). The trial was carried out on 21 grade IV students of SDN Sananwetan 1 Kota Blitar. The results of product validation from material experts obtained a value of 90 percent, media experts by 93.75 percent, users (teachers) by 94.4 percent and belong to the very valid category. As for the attractiveness aspect test, students get a score of 99.4 percent. *Canva*-assisted learning video media on light material with independent character strengthening for grade IV elementary school students can be said to be very valid according to material experts, media experts, and users (teachers), and is very attractive to teachers and students, so it can be used as a medium in learning.

Keywords: learning videos; light; independent character

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran berbantuan Canva pada materi cahaya dengan penguatan karakter mandiri untuk siswa kelas IV SD yang valid menurut ahli materi, ahli media, dan guru, serta menarik bagi guru dan siswa. Penelitian dan pengembangan ini menerapkan model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Media pembelajaran berbantuan Canva disajikan dalam bentuk video pembelajaran yang menyajikan materi dan pedoman untuk melakukan percobaan secara mandiri sehingga dapat membantu siswa mengembangkan karakter mandiri, serta dilengkapi dengan kombinasi antara animasi, gambar, teks, dan suara. Uji kevalidan produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru). Uji coba pemakaian dilakukan kepada 21 siswa kelas IV SDN Sananwetan 1 Kota Blitar. Hasil validasi produk dari ahli materi diperoleh nilai sebesar 90 persen, ahli media sebesar 93,75 persen, pengguna (guru) sebesar 94,4 persen dan termasuk kategori sangat valid. Sedangkan untuk uji aspek kemenarikan dari siswa mendapatkan nilai sebesar 99,4 persen. Media video pembelajaran berbantuan Canva pada materi cahaya dengan penguatan karakter mandiri untuk siswa kelas IV SD dapat dikatakan sangat valid menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru), serta sangat menarik bagi guru dan siswa, sehingga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Kata kunci: video pembelajaran; cahaya; karakter mandiri

1. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang terjadi saat ini sangat berpengaruh terhadap kemajuan teknologi. Perkembangan juga terjadi pada aspek pendidikan yang ditandai dengan penggunaan media pembelajaran dengan berbagai macam variasi. Perubahan ini tentunya

akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar. Guru harus bisa beradaptasi dengan berbagai kondisi pembelajaran seperti saat diadakan pembelajaran daring akibat dari pandemi *Covid-19*. Dalam prosesnya, pembelajaran daring mengalami banyak permasalahan. Akan tetapi pembelajaran harus tetap dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan bisa dilakukan dengan memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran (Sugiyono, 2019). Fakta di lapangan menunjukkan mutu pembelajaran terpantau belum optimal dikarenakan menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang tidak menarik dan kurangnya keberagaman media sehingga memicu rasa bosan siswa saat kegiatan pembelajaran (Dwipayana, 2020). Selain itu media yang digunakan tidak disesuaikan dengan gaya atau tipe belajar siswa. Guru harus mengetahui gaya belajar siswa untuk mempersiapkan pembelajaran yang efektif (Bintartik dkk., 2017). Pemanfaatan media pembelajaran yang sudah ada seperti modul, buku ajar dan media yang kurang menarik lainnya merupakan akibat dari keterlambatan dalam pemanfaatan teknologi (Hapsari & Zulherman, 2021). Dalam hal ini inovasi dalam pembelajaran diperlukan, seperti pengembangan media pembelajaran.

Dalam pembuatan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran serta potensi yang dimiliki siswa (Rusman, 2018). Media pembelajaran yang menarik berpengaruh pada minat dan keberhasilan belajar siswa (Zulfadewina dkk., 2020). Guru harus lebih kreatif lagi dalam hal menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa. Dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus lebih kreatif dan menggunakan media pembelajaran menarik (Sukamti & Untari, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat membuat materi tersampaikan dengan baik, dengan begitu siswa dapat menjadi lebih tertarik dan merespon materi yang disampaikan guru.

Guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada sesuai kebutuhan siswa seperti menggunakan berbagai platform aplikasi untuk membuat media video yang menarik seperti pada aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan sebuah aplikasi desain grafis secara online yang memiliki beragam template video, animasi dan gambar yang menarik. Animasi yang digunakan untuk media pembelajaran memiliki tujuan untuk pemrosesan memori jangka panjang siswa. Gambar atau tulisan yang berwarna akan lebih mudah diterima dan diingat oleh anak usia sekolah dasar (Putra dkk., 2019). Implementasi media video dengan animasi dan gambar yang beragam dapat membantu konsep abstrak pada materi materi cahaya.

Menurut Waldrip dkk (dalam Fitriyati dkk., 2017) Ilmu Pengetahuan Alam atau *Sains* adalah ilmu yang mengkaji gejala-gejala alam berupa fakta, proses, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya dengan melewati beberapa penelitian dan temuan. Dalam belajar IPA tidak bisa dilakukan dengan menghafal dan mendengarkan penjelasan guru saja. Akan tetapi harus dilakukan siswa itu sendiri melalui percobaan maupun pengamatan secara langsung. Dalam pembelajaran IPA diperlukan konsep yang kuat yang bisa didapatkan melalui percobaan ataupun dalam kehidupan sehari-hari (Sukamti dkk., 2014). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu mewujudkan kemandirian siswa dalam belajar. Seperti yang telah dikemukakan oleh Yudianto (2017) bahwa salah satu upaya untuk menumbuhkan kemandirian pada siswa adalah menggunakan media berupa video sebagai bentuk kemajuan teknologi saat ini.

Observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap guru kelas IV SDN Sananwetan 1 Kota Blitar menunjukkan hasil bahwa siswa sulit memahami materi tentang sifat-sifat cahaya

dan keterkaitan sifat cahaya dengan proses melihat. Hal ini dipengaruhi oleh terbatasnya sumber belajar karena hanya menggunakan buku tematik saja dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan karena guru hanya menggunakan video pembelajaran dari *Youtube* dan memiliki desain sama untuk beberapa materi sehingga membuat siswa bosan dan tidak tertarik. Selain itu, dalam video pembelajaran pada materi cahaya tidak ada pedoman untuk siswa melakukan percobaan terkait sifat-sifat cahaya sehingga percobaan tidak dilakukan. Hal ini membuat siswa kurang memahami materi cahaya. Potensi yang dimiliki adalah semua siswa memiliki *smartphone* sebagai media untuk mengakses video atau sumber belajar lainnya dan terdapat fasilitas di kelas berupa *LCD* proyektor, laptop dan jaringan WiFi yang bisa mendukung penggunaan media berbasis digital.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukan penelitian dan pengembangan media berupa video pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantuan *Canva* Materi Cahaya dengan Penguatan Karakter Mandiri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

2. Metode

Borg and Gall (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) digunakan untuk melakukan validasi dan pengembangan suatu produk. Pada penelitian ini dikembangkan sebuah media video pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi cahaya dengan penguatan karakter mandiri untuk siswa kelas IV SD yang mengacu pada model Borg and Gall (Sugiyono, 2019) yang memiliki 10 tahapan yaitu, (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi massal.

Sumber data dalam penelitian pengembangan ini ialah ahli materi, ahli media, guru sebagai pengguna dan siswa. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari lembar angket validasi oleh ahli materi, ahli media, pengguna (guru) untuk mengetahui kevalidan produk dan siswa untuk mengetahui kemenarikan produk. Sedangkan data kualitatif didapat dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Sananwetan 1 serta saran dan masukan dari para ahli dan pengguna (guru) terhadap produk yang dikembangkan.

Skor uji kevalidan didapatkan dengan menggunakan pedoman skala *likert* dari Sugiyono (2016) berikut.

Tabel 1. Skala Likert untuk Validasi Para Ahli dan Pengguna (guru)

Skor	Penilaian	Keterangan
4	Sangat Baik	Jika muncul 3 deskriptor
3	Baik	Jika muncul 2 deskriptor
2	Tidak Baik	Jlka muncul 1 deskriptor
1	Sangat Tidak Baik	Jika tidak muncul deskriptor sama sekali

Sumber: Sugiyono (2016)

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan video pembelajaran berbantuan *Canva*. Data dianalisis menggunakan Skala *Guttman* yang terdiri dari 2 interval “ya” dan “tidak” yaitu “ya” dengan skor 1 dan “tidak” dengan skor 0.

Berdasarkan perolehan skor data angket validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru dapat diolah dengan merujuk pada Akbar (2017) sebagai berikut.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal yang diharapkan

Hasil skor validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru) dapat diinterpretasikan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Kategorisasi Kevalidan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
86,00 – 100,00	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
71,00 – 85,00	Valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi
56,00 – 70,00	Cukup valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
41,00 – 55,00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan dan perlu revisi
25,00 – 40,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: (Akbar, 2017)

Berdasarkan kategorisasi pada tabel 2, produk media video pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi cahaya dengan penguatan karakter mandiri untuk siswa kelas IV SD dapat digunakan apabila persentase tingkat kevalidannya mencapai 71%. Apabila nilai kurang dari 71% maka revisi besar perlu dilakukan sesuai saran dan masukan dari para ahli dan pengguna.

Untuk data angket respon siswa tentang kemenarikan produk dapat diinterpretasikan menggunakan kriteria pada tabel 3 berikut.

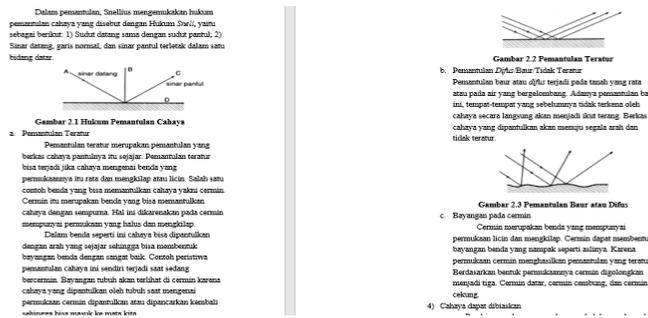
Tabel 3. Kriteria Kategorisasi Kemenarikan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
81,00 – 100,00	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
61,00 – 80,00	Menarik	Dapat digunakan, namun perlu revisi
41,01 – 60,00	Cukup menarik	Boleh digunakan dengan revisi besar
21,00 – 40,00	Kurang menarik	Tidak boleh digunakan dan perlu revisi
00,00 – 20,00	Tidak menarik	Tidak boleh digunakan

Sumber: (Akbar, 2017)

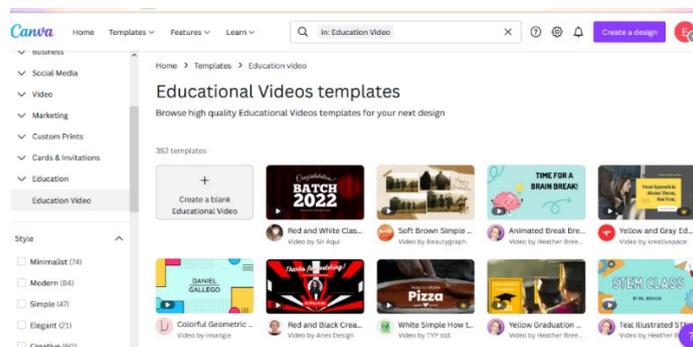
Berdasarkan kriteria pada tabel 3 maka produk video pembelajaran berbantuan *canva* pada materi cahaya dengan penguatan karakter mandiri untuk siswa kelas IV SD dapat digunakan apabila persentase angket kemenarikan mencapai 61%. Apabila hasil dari persentase angket kemenarikan tidak mencapai 61% maka video pembelajaran perlu dilakukan revisi besar.

2. Menyusun materi cahaya



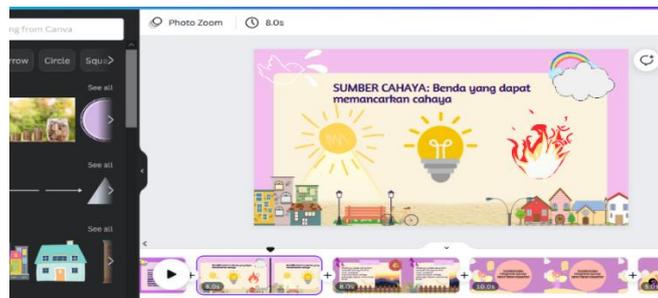
Gambar 2. Penyusunan Materi

3. Menentukan *template*, sticker dan animasi di *canva*



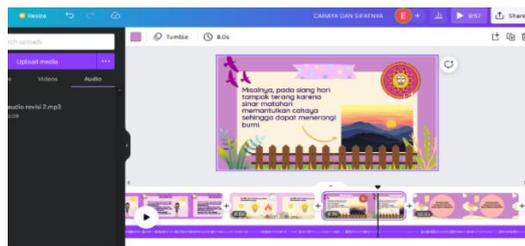
Gambar 3. Penentuan Template, Sticker dan Animasi

4. Menyusun materi secara runtut di *Canva* dan membuat soal



Gambar 4. Penyusunan Materi di Canva dan Membuat Soal

5. Mengunggah rekaman narasi dan musik di *Canva* untuk digabungkan dengan videonya



Gambar 5. Mengunggah Rekaman Narasi dan Musik di Canva

6. Produk video diunduh dengan format MP4



Gambar 6. Pengunduhan Video

3.1.1.4. Validasi Produk

Validasi produk bertujuan menghasilkan produk media video pembelajaran berbantuan *canva* yang valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan pengguna (guru). Validasi produk dilakukan setelah produk dikonsultasikan dengan dosen pembimbing 1 dan 2.

3.1.1.5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan dengan mengubah dan memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator. Revisi dari ahli materi terdapat pada bagian tujuan pembelajaran dan keterkaitan sifat cahaya dengan proses melihat; menambahkan pedoman dan pertanyaan pada video saat melakukan percobaan; menambahkan detail alat dan bahan yang harus disiapkan pada langkah percobaan; dan merubah beberapa kata. Revisi dari ahli media dan pengguna (guru) adalah tempo narasi diubah menjadi lebih pelan, memperbaiki intonasi dan pelafalan; dan mengurangi volume pada backsound musiknya.

3.1.1.6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan dengan 6 siswa kelas IV SDN Sananwetan 1 Kota Blitar pada tanggal 13 Juni 2022. Kegiatan uji coba yang dilakukan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berbantuan *Canva*, melakukan percobaan secara mandiri. Kemudian siswa mengisi angket respon kemenarikan terhadap media video pembelajaran berbantuan *canva*. Berikut dokumentasi kegiatan uji coba produk.

1. Awal pembelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 7. Uji Coba Produk

2. Siswa belajar mandiri dengan menyimak video pembelajaran.



Gambar 8. Uji Coba Produk

3. Siswa melakukan percobaan secara mandiri menyelidiki sifat-sifat cahaya dengan memperhatikan perintah pada video.



Gambar 9. Uji Coba Produk

4. Siswa mengisi angket respon kemenarikan.



Gambar 10. Uji Coba Produk

3.1.1.7. Revisi Produk

Produk dilakukan perbaikan setelah ditemukan kekurangan pada uji coba produk. Revisi dilakukan pada bagian warna tulisan agar lebih jelas dan gambar pada bagian materi pemantulan cahaya diperbesar.

3.1.1.8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan setelah revisi produk yaitu dilaksanakan 3 kali pembelajaran pada tanggal 17 dan 20 Juni 2022 dengan sasaran uji coba 21 siswa kelas IV SDN Sananwetan 1 Kota Blitar. Kegiatan yang dilakukan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berbantuan *canva* dan melakukan percobaan secara mandiri. Kemudian siswa mengisi angket respon kemenarikan terhadap produk media video pembelajaran berbantuan *canva*. Berikut dokumentasi kegiatan uji coba pemakaian.

1. Awal pembelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 11. Uji Coba Pemakaian

2. Siswa belajar mandiri dengan menyimak video pembelajaran.



Gambar 12. Uji Coba Pemakaian

3. Siswa melakukan percobaan secara mandiri menyelidiki sifat-sifat cahaya dengan memperhatikan perintah pada video.



Gambar 13. Uji Coba Pemakaian

4. Siswa mengisi angket respon kemenarikan.



Gambar 14. Uji Coba Pemakaian

3.1.1.9. Revisi Produk

Setelah pelaksanaan uji coba pemakaian dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan produk. Respon siswa terhadap produk yaitu siswa menyukai media videonya dan lebih mudah memahami materi cahaya karena melakukan percobaan secara langsung. Revisi produk dilakukan dengan menambah gambar contoh peristiwa pembiasan cahaya dalam kehidupan sehari-hari.

3.1.1.10. Produksi Massal

Setelah produk dinyatakan valid, dilakukan produksi massal dengan mengunggah produk media video pembelajaran berbantuan *Canva* di *Youtube* dan *Google Drive* dengan link: <https://drive.google.com/file/d/1xZkT1kzrFJgXHsHsMhGrIQdW6WeM51eU/view?usp=sharing> atau <https://youtu.be/ZCRYGQmmZCY> dan dikirimkan melalui *WhatsApp* yang kemudian disebarakan kepada guru dan siswa kelas IV sekolah lain.

3.1.2. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Oleh Ahli Materi, Ahli Media, Pengguna (Guru) Serta Hasil Angket Respon Siswa

Tabel 4. Hasil Validasi Produk

No.	Aspek	Penilaian dalam %				Jumlah (%)	Rata-rata	Kategori
		Ahli Materi	Ahli media	Pengguna	Peserta didik			
1.	Keseuaian materi	100	-	100	-	200	100	Sangat valid
2.	Teknik penyajian materi	75	-	100	-	175	87,5	Sangat Valid
3.	Struktur kalimat	75	-	75	-	150	75	Valid
4.	Karakter mandiri	100	100	100	-	300	100	Sangat Valid
5.	Memuat soal	100	-	100	-	200	100	Sangat valid
6.	Tampilan	-	100	100	-	200	100	Sangat valid
7.	Penyajian ilustrasi dan gambar	-	100	100	-	200	100	Sangat valid

No.	Aspek	Penilaian dalam %				Jumlah (%)	Rata-rata	Kategori
		Ahli Materi	Ahli media	Pengguna	Peserta didik			
8.	Penyajian audio	-	75	75	-	150	75	Valid
9.	Kemenarikan	-	-	100	99,4	199,4	99,6	Sangat menarik
Jumlah		450	375	850	99,4	1774,4	836,1	
Rata-Rata		90	93,75	94,4	99,4	197,1	92,9	
Kategori		Sangat valid dan sangat menarik						
Keputusan		Dapat digunakan tanpa revisi						

Berdasarkan tabel 4 diketahui validasi media video pembelajaran berbantuan *Canva* dari ahli materi diperoleh hasil sebesar 90% kategori sangat valid, dari ahli media diperoleh hasil sebesar 93,75% kategori sangat valid dan dari pengguna (guru) diperoleh hasil sebesar 94,4% dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk hasil uji coba produk memperoleh hasil sebesar 98,9% dan pada uji coba pemakaian memperoleh hasil sebesar 100% dengan kategori sangat menarik.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Validasi Produk Media Video Pembelajaran Berbantuan *Canva* Pada Materi Cahaya Dengan Penguatan Karakter Mandiri Untuk Siswa Kelas IV

Hasil pengembangan produk media video pembelajaran berbantuan *Canva* divalidasi oleh 3 validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru) yang mencakup beberapa aspek antara lain, aspek kesesuaian materi; teknik penyajian materi; struktur kalimat; karakter mandiri; memuat soal; tampilan; penyajian ilustrasi dan gambar; dan penyajian audio. Hasil validasi produk media video pembelajaran berbantuan *Canva* diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategorisasi rumus Akbar (2017) dari ahli materi diperoleh hasil 90%, dari ahli media diperoleh hasil 93,75%, dari pengguna (guru) diperoleh hasil sebesar 94,4% dan ketiganya mencapai kategori sangat valid.

Aspek kesesuaian materi dinilai oleh ahli materi dan pengguna (guru). Ahli materi dan pengguna memberikan nilai 100% dengan kategori sangat valid. Penetapan materi dalam media video pembelajaran ini telah melalui proses analisis Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, serta potensi siswa (Rusman, 2018).

Aspek teknik penyajian materi dinilai oleh ahli materi dan pengguna (guru). Ahli materi memberikan nilai 75% dan pengguna (guru) memberikan nilai 100%. Pada teknik penyajian materi dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari ahli materi yaitu agar menambahkan pedoman dan pertanyaan stimulasi pada tampilan langkah percobaan; dan menambahkan detail alat dan bahan yang dibutuhkan saat percobaan. Media pembelajaran harus dikemas sebaik mungkin dan mampu menampilkan stimulasi agar siswa berpikir secara kritis, sehingga materi dapat diterima dengan baik. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran harus didukung dengan adanya media pembelajaran yang didalamnya memungkinkan terjadinya hubungan yang tepat antara stimulus dan respon (Rohma, A. & Ummu, S., 2021).

Aspek struktur kalimat dinilai oleh ahli materi dan pengguna (guru). Ahli materi dan pengguna (guru) memberikan nilai 75%. Pada aspek struktur kalimat dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari ahli materi yaitu agar mengubah beberapa kata menjadi kata yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Struktur kalimat yang ditujukan kepada siswa SD harus dikemas dengan baik dan sesederhana mungkin. Hal ini sejalan dengan pendapat Wati (2021) yang menyatakan bahwa apabila bahasa dan susunan kalimat dalam media pembelajaran sudah baik tentu akan dapat membantu dalam pembelajaran dengan maksimal.

Aspek karakter mandiri dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru). Ahli materi, ahli media, dan pengguna memberikan nilai 100%. Produk yang dikembangkan telah mencapai kriteria sebagai media pembelajaran yang mendukung kemandirian belajar karena dilengkapi pedoman untuk melakukan sebuah percobaan secara mandiri. Penguatan karakter mandiri pada siswa sangat diperlukan untuk membiasakan siswa percaya diri dan tidak bergantung kepada orang lain. Hal serupa dikemukakan oleh Diniyah dkk (2018) bahwa kemandirian siswa sangat diperlukan karena berpengaruh terhadap rasa percaya diri siswa saat berada di lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

Aspek memuat soal dinilai oleh ahli materi dan pengguna (guru). Ahli materi dan pengguna memberikan nilai 100%. Latihan soal pada video pembelajaran yang dikembangkan dibuat sesuai dengan Kompetensi Dasar, indikator, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan materi yang digunakan sebagai dasar pembuatan soal. Hal serupa dikemukakan oleh Hapsari (2021) bahwa pembuatan soal merupakan pengembangan dari kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran.

Aspek tampilan dinilai oleh ahli media dan pengguna (guru). Ahli media dan pengguna memberikan nilai 100%. Produk media video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kesesuaian tampilan yang menarik baik pada penggunaan font dan tampilan background dengan dominasi warna ungu. Video pembelajaran dengan tampilan menarik akan membuat siswa senang untuk belajar dan membuat belajar tidak membosankan (Yudianto, 2017).

Aspek penyajian ilustrasi dan gambar dinilai oleh ahli media dan pengguna (guru). Ahli media dan pengguna memberikan nilai 100%. Produk media video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran untuk siswa SD yang meliputi ilustrasi yang menarik, kualitas gambar bagus dan gambar sesuai dengan materi. Hal serupa menurut pendapat Putra dkk (2019) mengemukakan bahwa susunan gambar atau tulisan yang berwarna lebih mudah diterima dan diingat oleh anak usia sekolah dasar.

Aspek penyajian audio dinilai oleh ahli media dan pengguna (guru). Ahli media dan pengguna memberikan nilai 75%. Video pembelajaran dilengkapi dengan audio berupa narasi dan *background* musik. Pada aspek penyajian audio dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari ahli media dan pengguna (guru) yaitu agar mengurangi tempo narasi pada video. Tempo narasi pada video disesuaikan dengan anak usia Sekolah Dasar agar media layak digunakan dan materi dapat diterima dengan baik. Hal ini serupa dengan pendapat Rahmatullah dkk (2020), bahwa media yang layak dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dan menjadikan siswa lebih mudah menguasai materi.

3.2.2. Kemenarikan Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva Pada Materi Cahaya Dengan Penguatan Karakter Mandiri Untuk Siswa Kelas IV

Kemenarikan media video pembelajaran berbantuan *canva* materi cahaya diperoleh dari hasil uji coba yang dilaksanakan dua kali, yaitu uji coba produk pada tanggal 13 Juni 2022 dengan 6 siswa dan uji coba pemakaian pada tanggal 17, 20 Juni 2022 dengan 21 siswa. Selain itu juga didukung hasil validasi pengguna (guru). Nilai aspek kemenarikan pada uji coba produk diperoleh nilai sebesar 98,9% dengan jawaban “Ya” dan 1,1% dengan jawaban “Tidak”. Pada uji coba pemakaian semua siswa memberikan jawaban “Ya” dan diperoleh nilai 100%. Dan hasil validasi dari pengguna untuk aspek kemenarikan diperoleh nilai 100%.

Berdasarkan hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian ditemukan bahwa, (a) siswa menyukai video pembelajaran berbantuan *Canva*, (b) video pembelajaran berbantuan *Canva* mudah diakses dan didownload, (c) siswa tertarik dengan gambar dan animasi pada video pembelajaran, (d) siswa lebih mudah memahami materi cahaya ketika belajar menggunakan video yang dilengkapi dengan gambar dan animasi, (e) siswa memahami langkah-langkah percobaan pada video pembelajaran, (f) siswa memahami semua kata yang terdapat pada video pembelajaran, (g) jenis dan ukuran huruf pada video dapat dibaca dengan mudah oleh siswa, (h) siswa dapat mendengarkan suara pada video dengan jelas, (i) siswa tertarik dengan musik pada video pembelajaran, (j) siswa tidak bosan dan jenuh saat belajar menggunakan video pembelajaran berbantuan *Canva*.

3.2.3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Video Pembelajaran Berbantuan Canva Pada Materi Cahaya Dengan Penguatan Karakter Mandiri Untuk Siswa Kelas IV

Kelebihan yang dimiliki produk adalah memiliki tampilan menarik yang dilengkapi dengan gabungan teks, gambar, audio, animasi dan ilustrasi yang menarik; dilengkapi dengan pedoman melakukan percobaan sehingga mendukung siswa untuk belajar secara mandiri; memiliki durasi 16 menit dengan kualitas video HD; tidak memiliki keterbatasan waktu dalam penggunaannya karena penyimpanan melalui *Google Drive* dan *Youtube*; bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Kekurangan yang dimiliki produk adalah fokus pengembangan hanya untuk materi cahaya; hanya bisa diakses di *smartphone* dan *laptop/PC*; membutuhkan jaringan yang baik untuk *download* sebelum bisa dilihat secara gratis atau *offline*; ukuran file cukup besar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh hasil validasi dari ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 93,75%, dan dari pengguna (guru) diperoleh nilai sebesar 94,4% dan ketiganya termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil angket respon siswa untuk kemenarikan pada uji coba produk dan uji coba pemakaian memperoleh rata-rata sebesar 99,4%. Hasil kemenarikan dari pengguna (guru) diperoleh nilai sebesar 100%. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbantuan *Canva* pada materi cahaya dengan penguatan karakter mandiri untuk kelas IV SDN Sananwetan 1 Kota Blitar dinyatakan sangat valid menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru) dan sangat menarik menurut guru

dan siswa. Sehingga video pembelajaran berbantuan *Canva* dapat digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bintartik, L., Yuniawatika, & Untari, E. (2017). Learning Style Of Grade V Students At Elementary Schools In Blitar. *International Research-Based Education Journal*, 1(2), 103–107.
- Diniyah, A., Bernard, M., Nurjaman, A., & Akbar, G. (2018). Analisis Kemampuan Kemampuan Penalaran dan Self Confidence Siswa SMA dalam Materi Peluang. *Journal on Education*, 1(1), 14–21.
- Dwipayana, P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Fitriyati, Ida, Hidayat, A., & Munzil. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 1(1), 27–34.
- Hapsari & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *PSEJ*, 6, 22–29.
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299–306.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12, 317–327.
- Rohma, A. & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9, 292–306.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukamti, Kartini, H., & Kartinilasari, R. (2014). Pengaruh Penerapan Model Group Investigation Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Di SDN. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 23(2), 177–188.
- Sukamti & Untari, E. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dari Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 159–163.
- Wati, I. F. (2021). *Pengembangan "Ayo Bermain" Inovasi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Based Learning Tema Ekosistem dalam Penguatan Karakter Kreatif Siswa Kelas V SDN Bendogerit 2 Kota Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 234–237.
- Zulfadewina, Sucipto, Iba, & Zulherman. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314.