

## **Pengembangan Media Belajar Video Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Gerak Lurus Beraturan di Kelas XA SMA Negeri 1 Seponti**

Mad Jais<sup>1</sup>, Soka Hadiati<sup>2</sup>, Ira Nofita Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas MIPA dan Teknologi, IKIP PGRI Pontianak

\*Email : madj79096@gmail.com

### **Abstrak**

Pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi Canva yang merupakan media pembelajaran pada materi gerak lurus beraturan dinilai berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta kelayakan respon siswa terhadap penggunaannya yang dimaksudkan untuk menentukan kelayakan dari media tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi, yang dalam penelitian dimodifikasi menjadi model ADD (yaitu Analisis, Desain, Pengembangan). Dalam hal ini, peneliti menggunakan 2 orang validator ahli media dan 2 orang validator ahli materi untuk menguji kelayakan media video pembelajaran dan kesesuaian konsep materi. Selain itu, peneliti mengamati respon penggunaan media dari 32 siswa di SMAN 1 Seponti yang dibuat dengan menggunakan angket validasi. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh validator materi, media pembelajaran video menggunakan canva mencapai skor rata-rata 82% dengan kategori sangat layak untuk materi gerak lurus beraturan yang divalidasi oleh ahli media yaitu dengan presentase rata – rata 88,75% dalam kategori Sangat layak dan respon siswa terhadap penggunaan media mencapai skor rata-rata 80,4% dalam kategori 'Baik' atau 'Setuju'.

Kata kunci : Media Belajar, Video, Canva, Gerak Lurus Beraturan

### **Abstract**

The development of video learning media using the Canva application, which is a learning media in uniform straight motion material, is assessed based on the assessment of material experts and media experts, as well as the feasibility of student responses to its use which is intended to determine the feasibility of the media. This study uses the ADDIE model. This model consists of the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation, which in the study were modified into the ADD model (ie Analysis, Design, Development). In this case, the researcher used 2 media expert validators and 2 material expert validators to test the feasibility of learning video media and the suitability of the material concept. In addition, researchers observed responses to media use from 32 students at SMAN 1 Seponti which were made using a validation questionnaire. Based on the validation carried out by the material validator, video learning media

using Canva achieved an average score of 82% with a very feasible category for uniform straight motion material which was validated by media experts with an average percentage of 88.75% in the category Very feasible and responsive students towards media use achieved an average score of 80.4% in the 'Good' or 'Agree' category

---

Keywords: Learning Media, Video, Canva, Aligned Straight Motion

## 1. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses interaksi manusia antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) untuk mencapai tujuan pendidikannya. Proses ini berlangsung dalam metode lingkungan (lembag pendidikan/sekolah/madrasah). Metode yang berbeda dan pelatihan yang tepat. Pendidikan terus berubah sesuai dengan kebutuhan zaman dan pertumbuhan manusia. Berbagai cara dan inovasi diperlukan untuk menghadapi situasi ini, khususnya di bidang pendidikan.

Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan, pengetahuan setiap siswa sangatlah penting itu dinamis, berkembang dari bawah ke atas dari sifat kompleks diri sendiri dan lingkungan seseorang ke ranah yang lebih luas, dari konkret ke abstrak. Dalam hal ini, siswa merasa aman dan berpartisipasi aktif dalam pengembangan potensi dirinya. Hal ini dijelaskan secara rinci dalam dokumen silabus. Pengalaman belajar berkembang menjadi kebiasaan belajar mandiri dan menjadi salah satu landasan pembelajaran seumur hidup.

Felden dan Soelma (Urfa, 2016:85) Apa itu pendidikan

Pada saat itu, siswa cenderung lebih menyukai gaya belajar aktif, sekuensial, sensorik dan visual. Aktif berarti mampu belajar secara mandiri dari apa yang telah dipelajari, yaitu menguasai isi secara berurutan, berkesinambungan, dan logis dan konsisten. Sensing adalah pembelajaran kebiasaan yang berbasis fakta, praktis, dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Visual adalah apa yang dipelajari siswa dengan melihat bentuk langsung dari gambar, video, grafik, dll. Semua gaya belajar ini konsisten dengan gaya belajar generasi milenial.

Dalam melaksanakan pembelajaran hal harus diperhatikan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa agar lebih maksimal beberapa prinsip pembelajaran penting diperhatikan. Diantara prinsip itu adalah menarik

perhatian siswa yang dapat mendorong minat dan memotivasi siswa pada waktu belajar, yaitu siswa lebih suka dengan hal – hal baru dan menyenangkan. Sebagai pendidik memang seharusnya mempunyai kreatifitas dan berinovasi dalam memaksimalkan proses pembelajaran dengan bermacam media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dan tentunya paham dengan apa yang dipelajarinya. Sejalan dengan kurikulum merdeka yang isinya tentang pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana terdapat berbagai konten yang lebih optimal, membrikan siswa cukup waktu dalam mengeksplorasi konsep dan menguasai berbagai keterampilan, dalam hal ini guru memiliki kebebasan untuk menentukan bermacam perangkat dan media pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hal ini, dalam meningkatkan kualitas pendidikan diantaranya dapat dilakukan dengan pengembangan media belajar di sekolah. Sebenarnya dalam proses pembelajaran di sekolah sudah tersedia medianya kebanyakan berupa buku teks, LKS, slide power point, dan sebagainya, akan tetapi media – media tersebut kurang menarik perhatian siswa, monoton, dan tidak maksimal. Untuk supaya siswa tertarik dan termotivasi maka dikembangkanlah media pembelajaran video yang bisa diputar ulang di PC atau handphone yang mereka miliki. Pengembangan video tersebut menggunakan aplikasi canva yang pada penelitian mengambil sub bab materi tentang gerak lurus beraturan.

## 2. Metodologi

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan (Research and Development) penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE sebagai pengembangan produk. Pada model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implentasi, dan evaluasi (*analysis, design, development, implementation and evaluations*), yang dimodifikasi menjadi tiga tahap yaitu analisis, desain (perancangan), dan development (pengembangan) yang relevan judul penelitian ini.

Dalam penelitian terdiri dari dua subjek penelitian yaitu validator terdiri atas subjek pertama yaitu validator ahli media dan validator ahli materi untuk menilai kelayakan produk dari materi dan media pembelajaran video menggunakan aplikasi canva. Subjek kedua adalah siswa kelas XA SMA Negeri 1 Seponti yang berjumlah 32 orang untuk merespon media terhadap materi gerak lurus beraturan. Salah guru fisika menjadi sumber informasi data terkait masalah yang terjadi dalam pembelajaran fisika di kelas tersebut. Pada penelitian fokusnya adalah hanya pada tahap validasi dan uji coba produk, tidak pada tahap implementasi.

Untuk menjawab rumusan masalah masalah pertama dan kedua yaitu penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa terhadap produk pengembangan media belajar video menggunakan aplikasi canva yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap produk media yang dikembangkan dengan memberikan kuisener (angket validasi dan angket respon siswa). Angket ini dibuat dengan pernyataan positif dengan rentang 5. Skala likert merupakan skala yang dapat digunakan sebagai pembanding sikap dan respon dari responden terhadap pernyataan yang diberikan.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
81% - 100%	Sangat Layak (SL)
61% - 80%	Layak (L)
41% - 60%	Cukup Layak (CL)
21% - 40%	Tidak Layak (TL)
0% - 20%	Sangat Tidak Layak (STL)

Tabel 2 Kriteria Penilaian Respon Siswa

<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
81% - 100%	Sangat Baik (SB)
61% - 80%	Baik (B)
41% - 60%	Cukup Baik (CB)
21% - 40%	Tidak Baik (TB)
0% - 20%	Sangat Tidak Baik (STB)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang mana hasilnya berupa produk media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi canva yang pada pengembangannya menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implentation, an Evaluated*) yang dimodifikasi menjadi model ADD (*Analyze, Design, and Development*). Dalam hal ini peneliti membatasi sampai pada tahap pengembangan (*Development*) dan hanya menguji kelayakan dikarenakan terbatas waktu dan biaya.

#### a. Analisis

##### 1) Analisis Kebutuhan

Tujuan analisis ini adalah untuk menunjukkan potensi akar penyebab masalah. Kemungkinan dan kesulitan belajar fisika yang terjadi di SMA Negeri 1 Seponti menjadi bahan analisis kebutuhan oleh penulis. Angket tentang kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru mata pelajaran fisika di sekolah digunakan untuk melakukan analisis. Siswa diberi angket kebutuhan dengan maksud belajar tentang tantangan yang mereka miliki saat belajar. Sedangkan wawancara guru berupaya mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

##### 2) Analisis Karakter Siswa

Tujuan analisis ini adalah untuk menunjukkan potensi akar penyebab masalah. Kemungkinan dan kesulitan belajar fisika yang terjadi di SMA Negeri 1 Seponti menjadi bahan analisis kebutuhan oleh penulis. Angket tentang kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru mata pelajaran fisika di sekolah digunakan untuk melakukan analisis. Siswa diberi angket kebutuhan dengan maksud belajar tentang tantangan yang mereka miliki saat belajar. Sedangkan wawancara guru berupaya mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

##### 3) Analisis Tujuan

Analisis tujuan ini membantu menetapkan kursus mendasar untuk pengembangan media pembelajaran. Untuk memastikan siswa aktif dan

menarik maka dibuat media pembelajaran video menggunakan aplikasi Canva pada materi Gerak Lurus Beraturan sesuai dengan kurikulum dan keterampilan dasar yang ingin dicapai siswa. Berdasarkan hal tersebut maka akan dikembangkan indikator dan tujuan pembelajaran

#### 4) Analisis Materi

Analisis material dilakukan untuk menentukan kebutuhan Pengembangan media pembelajaran video. Gerakan lurus beraturan adalah materi yang dikembangkan untuk produk ini. Kurikulum SMA Negeri 1 Seponti yang dijadikan sebagai tempat penelitian dan pengembangan memastikan bahwa isi media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan keterampilan yang harus dikuasai siswa.

#### b. Desain(perancangan)

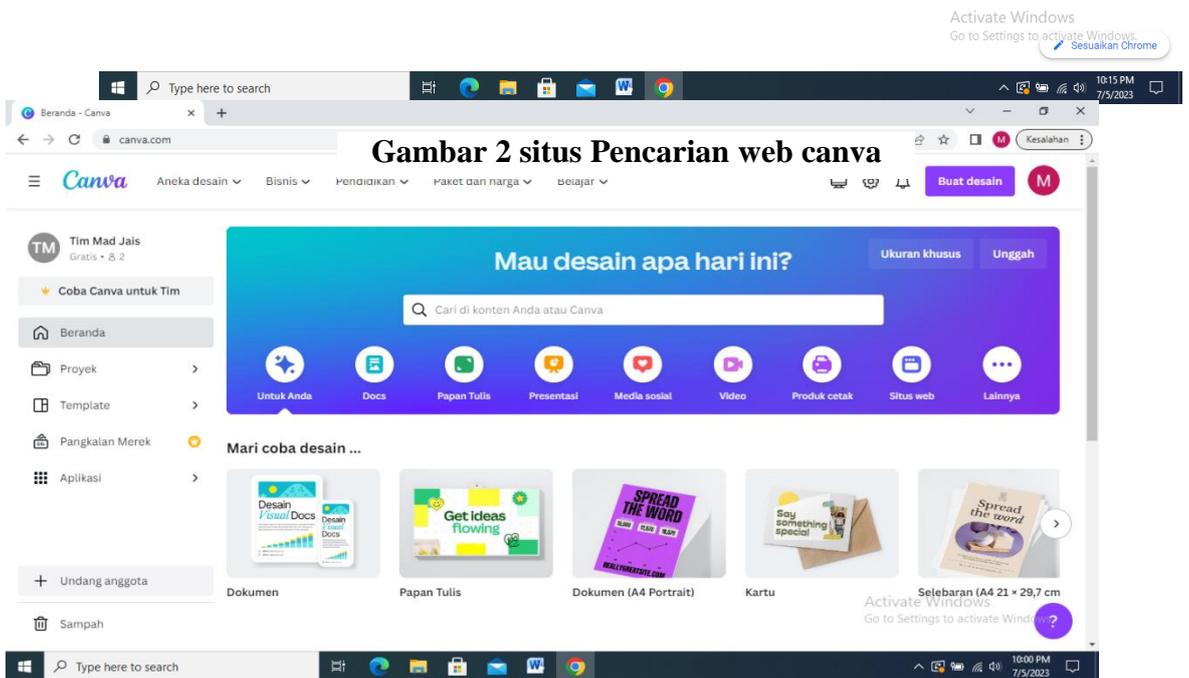
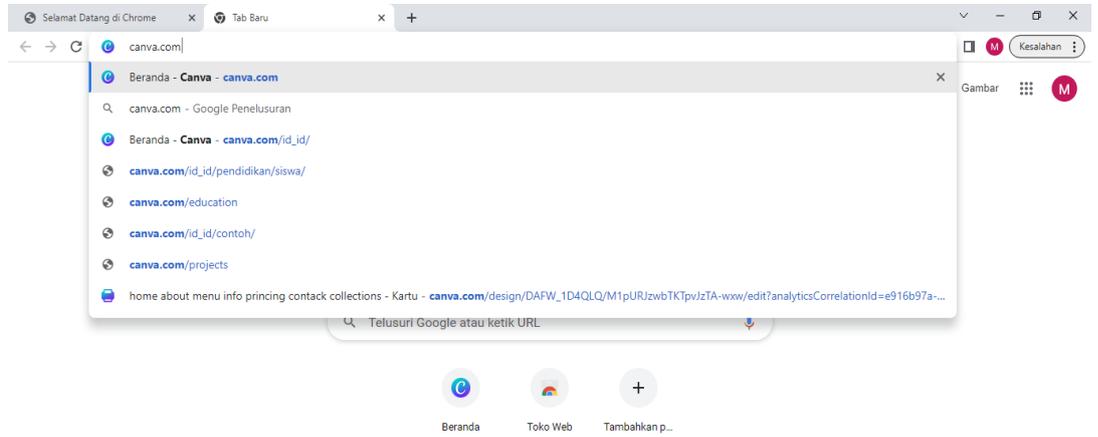
Membuat desain produk sebelum produksi media pembelajaran disesuaikan berdasarkan informasi dan data yang tersedia dikumpulkan pada fase sebelumnya menghasilkan video yang menjadi landasan pengembangan media pembelajaran. Video ini akan dibuat dengan mengacu pada keterampilan dasar dan indikasi konten Gerak Lurus Beraturan. Karakter yang akan digunakan dalam media pembelajaran video dibuat dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Video materi pembelajaran mulai dari judul materi video dan materi pembelajaran Gerak Lurus Beraturan disampaikan sebagai bagian dari media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva.



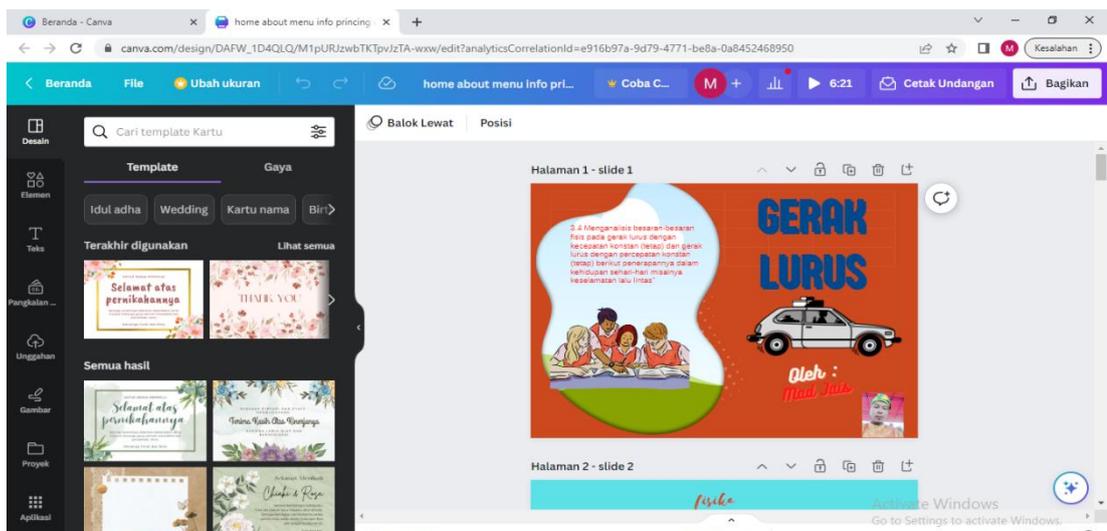
Gambar 1 Desain judul video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva

#### c. Pembuatan Produk

Dengan menggunakan program Canva, dibuatlah video untuk pelajaran Gerak Lurus Beraturan di kelas XA. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat akun canva yang digunakan untuk mengoperasikan atau mendesain video dengan menggunakan canva.



Gambar 2 situs Pencarian web canva



Gambar 3 Jendela kerja Aplikasi canva

#### Gambar 4 Slide Canva dan templet serta fitur - fiturnya

Suatu media ini mencakup video yang telah dibuat dan diunduh dalam format video mp4. Setelah produk pertama diproduksi, tim profesional memvalidasi produk untuk mengevaluasi desain dari perspektif tampilan media dan aspek materi, yang memungkinkan identifikasi kekurangan serta kerugian tambahan. Produk kemudian dimodifikasi sesuai dengan masukan dari para ahli (dosen) setelah dianggap memuaskan dan siap untuk diuji. Setelah selesai, direvisi oleh profesional, dan produk jadi video pembelajaran kemudian dievaluasi oleh guru sebelum diujikan kepada anak-anak kelas XA di SMA Negeri 1 Seponti.

#### c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini produk dikembangkan lagi dari sebelumnya misal awalnya video tanpa audio (suara) ditambahkan suara pada slide videonya dan supaya lebih menarik ditambahkan juga background musik. Setelah itu produk divalidasi oleh 2 orang validator ahli media dan 2 orang validator ahli materi tujuannya untuk menilai kelayakan produk.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media terhadap media belajar video

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Validator 1	85,0%	Sangat Layak (SL)
2	Validator 2	92,5%	Sangat Layak (SL)
Rata – rata		88,75%	Sangat Layak (SL)

Berdasarkan validasi ahli media untuk validator 1 pada tabel 3 didapatkan skor untuk media adalah sebanyak presentase 85% dengan penilaian atau kategori sangat layak. Untuk penilaian ahli media validator 2 berdasarkan tabel 4.1 adalah dengan presentase 92,5% dengan penilaian atau kategori

sangat layak. Persentase rata-rata keseluruhan mencapai 88,75%, kategori sangat baik, jadi kita bisa menyimpulkan media pembelajaran video menggunakan aplikasi canva pada materi gerak lurus beraturan (GLB) layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Kritik dan saran dari validator 1 adalah untuk memperjelas suara video dan mengecek kembali persamaan gerak lurus beraturan, sedangkan saran dan kritik validator 2 adalah video kurang dinamis dan memperbaiki keterpaduan warna pada slide video agar lebih bagus.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi terhadap produk Media

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Validator 1	80,0%	Layak (L)
2	Validator 2	84%	Sangat Layak (SL)
Rata – rata		82%	Sangat Layak (SL)

Berdasarkan validasi ahli materi untuk validator 1 pada tabel 4 didapatkan skor untuk materi dengan presentase 80% dengan penilaian atau kategori layak. Untuk penilaian ahli materi validator 2 berdasarkan tabel 4.2 adalah dengan presentase 84% dengan penilaian atau kategori sangat layak. Secara keseluruhan persentase rata – rata diperoleh 82% kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video menggunakan aplikasi canva sesuai materi pembelajaran sehingga layak digunakan di sekolah.

Tabel 5 Hasil Respon Siswa terhadap produk video

Responden	Presentase	Kategori
32 Siswa	80,4%	Baik (B)
Rata – rata	80,4%	Baik (B)

Berdasarkan hasil survei terhadap 32 siswa kelas XA SMA Negeri 1 Seponti rata-rata respon siswa sebesar 80,4%. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi Canva sangat baik dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat respon siswa yang tinggi terhadap media pembelajaran video menggunakan aplikasi Canva memuaskan siswa baik dari segi kelengkapan isi maupun tampilannya. disebabkan karena media video memiliki kelebihan yaitu

berisikan gambar dan animasi yang menarik untuk dilihat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran ditambah lagi pada dasarnya memang para siswa lebih tertarik untuk melihat video (gambar bergerak). Video pembelajaran ini juga bisa di tonton ulang di rumah bisa menggunakan laptop atau handphone mereka sehingga mereka bisa lebih memahami materinya.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi untuk kelayakan produk (media belajar video) dapat diketahui bahwa media belajar video menggunakan aplikasi canva pada materi gerak lurus beraturan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Secara keseluruhan hasil validasi yang diperoleh media pembelajaran video dari ahli media dengan presentase skor rata – rata 88,75% dan dari ahli materi dengan presentase skor rata – rata 82% dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dan respon siswa diketahui bahwa media pembelajaran video menggunakan aplikasi canva diminati atau mendapat respon baik dengan presentase skor rata – rata 80,4%. Dengan kata lain media pembelajaran video menggunakan aplikasi canva layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **5. Ucapan Terimakasih**

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan tepat waktu tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari semua pihak, untuk itu secara pribadi peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Allah SWT, kedua orang tua, kepada dosen pembimbing skripsi, dosen pembimbing akademik, dosen validator ahli materi dan ahli media, dosen beserta staf program studi pendidikan fisika IKIP PGRI Pontianak, pihak sekolah SMA Negeri 1 Sepnti yang telah memberikan kesempatan peneliti, dan kepada rekan-rekan mahasiswa seperjuangan yang ikut memberikan saran, motivasi serta dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Arief, Sadiman,.2002. Media PendidikanPengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: Raja Grafindo. Hlm.47
- [2] Arsyad Azhar. 2015. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3] Budiwanto. S. 2012. Panduan Memahami Metodologi Penelitian. Malang: Intimedia
- [4] Djaali. 2013. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm 121  
Haka MJ, 2006. Teknologi Informasi, dan Komunikasi. Solo: CV. Haka MJ.
- [5] Iswadi, 2019. Teori Belajar. Bogor: iN Media.
- [6] Januszewski, A Molenda, M. 2008. Education Technology. Newyork: Taylor dan Prancis Group
- [7] Made Wena. 2012. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] Riduwan. 2011. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta. Rohman. M dan Amri, S. (2013). Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- [9] Setyosari. P. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan PengembanganSistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [10] Sugiono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung. Alfabeta