

Pengembangan Media Video Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Proses Terjadinya Hujan di Kelas III SDN 15 Sitiung

Nur Hidayah¹, Antik Estika Hader², Yulia Darniyanti³

© 2023 JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)

This is an open access article under the CC-BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

Abstrak:

Pengembangan penelitian ini untuk menciptakan sebuah produk dalam bentuk video animasi berbasis aplikasi canva yang dapat mengefektifkan serta meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi proses terjadinya hujan di kelas III SDN 15 Sitiung. Pengembangan penelitian dilakukan supaya dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik yang minat belajarnya kurang, serta tidak fokus terhadap materi pelajaran yang diberi oleh guru. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga makna atau pesan yang disampaikan dapat menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva dalam proses pembelajaran diharapkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengembangan ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk berupa media video animasi berbasis aplikasi canva pada materi proses terjadinya hujan di kelas III SDN 15 Sitiung yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian dilakukan dengan metode Research and Development yang terdiri dari lima tahap, yaitu (1) Tahap Analisis (analyze), (2) Tahap Perancangan (Design), (3) Tahap Pengembangan (Development) setelah melalui tahap pengembangan dilakukan uji validasi oleh 3 orang dosen validator dengan hasil 86,4%, (4) Tahap Implementasi (implementation) pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas yang dilakukan oleh wali kelas dan peserta didik menunjukkan hasil 88,4%, (5) Tahap Evaluasi (evaluation). Berdasarkan dari prosedur ADDIE yang digunakan pada penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media animasi yang telah dikembangkan peneliti layak untuk digunakan karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci : bebera Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi, Berbasis Canva

Abstract:

The development of this research is to create a product in the form of an animated video based on the Canva application which is to streamline and increase students' interest and learning outcomes in the material about the process of rain in class III SDN 15 Sitiung. Research development is carried out in order to overcome the problems faced by students who lack interest in learning, and do not focus on the subject matter given by the teacher. Learning media is a tool that can help teachers in the teaching and learning process so that the meaning or message conveyed can become clearer and educational or learning goals can be achieved effectively and efficiently. The use of animated video media based on the Canva application in the learning process is expected to increase the learning process. This development activity was carried out with the aim of producing a product in the form of animated video media based on the Canva application on the process of rain occurring in class III SDN 15 Sitiung which is valid, practical, and effective. The research was conducted using the Research and Development method which consisted of five stages, namely (1) the Analysis Stage, (2) the Design Stage, (3) the Development Stage after going through the development stage, a validation test was carried out by 3 people. validator lecturer with a result of 86.4%, (4) Implementation Phase at this stage a practicality test was carried out by the homeroom teacher and students showed a result of 88.4%, (5) Evaluation Stage (evaluation). Based on the ADDIE procedure used in the research above, it can be concluded that the animation media developed by researchers is feasible to use because it meets the valid, practical, and effective criteria.

Keywords : Development, Learning Media, Video Animation, Based on Canva

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan diartikan sebagai salah satu upaya setiap individu untuk memperbaiki ualitas kehidupan bangsa dengan menciptakan generasi yang berguna dan berkualitas (Belia, 2022). Pendidik-

Nur Hidayah, Universitas Dharmas Indonesia
nurhidayahhh742@gmail.com

Antik Estika Hader, Universitas Dharmas Indonesia
antik.estika.hader@gmail.com

Yulia Darniyanti, Universitas Dharmas Indonesia
Yuliadarniyanti1010@gmail.com

an memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai dan tidak akan melenceng dari tujuan yang sudah direncanakan maka diperlukan sebuah kurikulum.

Kurikulum merupakan suatu alat atau sarana yang dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 pada dasarnya merupakan upaya penyederhanaan yang disiapkan untuk mengantisipasi perkembangan dimasa depan (Prananda et al., 2021). Mendikbud menyebutkan bahwa kurikulum 2013 yang disusun akan mampu mendorong anak untuk berusaha terus ingin tahu dan mencari tahu jawabannya dan dari sini, akan tumbuh generasi yang kreatif dan produktif. Menurut Alawiyah, (2013) mengungkapkan bahwa kurikulum sebagai variabel yang mempengaruhi sistem pendidikan, kurikulum harus dapat mengikuti perkembangan di masyarakat. Kurikulum harus komprehensif dan responsif terhadap dinamika sosial, relevan, tidak *overload*, dan mampu mengakomodasi keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi. Dalam kurikulum 2013 guru berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator (Khaerunnisa & Muqowim, 2020). Sebagai fasilitator, guru harus bisa mengembangkan berbagai cara untuk memudahkan siswa belajar (Dirgantoro, 2018). Salah satunya dengan memilih atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai serta melakukan komunikasi yang efektif dengan siswa.

Pembelajaran kurikulum 2013 disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan (Suhelli, 2013; Nuralita, 2020). Beberapa mata pelajaran yang dijadikan satu dalam tema salah satunya adalah mata pelajaran IPA. IPA merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau *science*. Pembelajaran IPA adalah suatu proses kegiatan siswa untuk mengetahui dan mempelajari alam melalui kerja ilmiah untuk menghasilkan konsep-konsep, prinsip-prinsip, hukum-hukum serta sikap ilmiah sehingga bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari (Taqiya et al., 2019). IPA juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti pada materi proses terjadinya hujan karena pada materi ini siswa dapat mengetahui bagaimana proses terjadinya hujan (Nurhalisa, 2022; Ismoyo, 2018). Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut, dibutuhkan suatu alat atau media yang dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi proses terjadinya hujan tersebut.

Menurut Mumtahabah, (2014) media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan pendidik untuk membelajarkan peserta didik demi tercapainya tujuan pengajaran. Hal penting dalam proses pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran, namun diharapkan dengan adanya media pembelajaran mampu meningkatkan minat, hasil belajar dan membangkitkan rasa keingintahuan siswa dalam pembelajaran (Yudasmaras & Purnami, 2015). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi proses terjadinya hujan adalah media audio visual berbasis aplikasi *canva*.

Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain (Rohma & Sholihah, 2021). Kelebihan aplikasi *canva* salah satunya memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun; presentasi, grafik, *Cover Ebook*, video, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung

dipublikasikan dimanapun (Resmini et al., 2021). Dalam mendesain pun tidak harus menggunakan laptop, tapi dapat dilakukan dengan menggunakan *Handphone*. Hal ini dapat memberi peluang bagi guru untuk bisa memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam belajar, serta memberi kemudahan dalam proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis, walaupun ada beberapa *template* yang berbayar berbasis *online*.

Namun kenyataan yang ada dilapangan, proses pembelajaran belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan yang digunakan untuk memberikan materi. Berdasarkan pengalaman kegiatan PLP dan wawancara terhadap guru kelas III di SDN 15 Sitiung, ditemukan bahwa pada proses pembelajarannya terlihat pengembangan dalam proses pembelajaran bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber belajar dan menggunakan media sederhana yang ada disekitar sekolah. Guru disekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual berbasis aplikasi *canva*. Dan pada umumnya guru menggunakan metode ceramah yang lebih berpusat pada guru. Selama proses belajar mengajar gurulah yang lebih banyak berbicara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terkadang guru memberi pertanyaan kepada siswa, namun hanya beberapa siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru. Di dalam kelas yang diamati juga masih ada beberapa siswa yang masih belum lancar dalam membaca, sehingga jika dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku sebagai sumber belajar, maka bagi siswa yang belum lancar membaca akan lebih sulit memahami materi yang disampaikan maupun materi yang ada di buku pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pun masih banyak siswa yang merasa jenuh atau bosan sehingga siswa sibuk sendiri dan bermain-main dengan teman yang lain ketika kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, media audio visual berbasis *canva* sangat diperlukan untuk mengatasi kesulitan belajar bagi peserta didik. Karena, dengan menggunakan media audio visual berbasis *canva* dengan desain yang beragam dan menarik dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan.

Melihat dari permasalahan tersebut dapat diperbaiki dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan begitu pendidik mendapat inovasi baru dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengangkat tema yang berkaitan dengan media pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Proses Terjadinya Hujan Kelas III di SDN 15 Sitiung.

Metode

Penelitian ini termasuk jenis desain Research and Development (R&D). Metode penelitian R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2022). Penelitian ini termasuk pengembangan media video animasi berbasis problem solving guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan ADDIE "Model ADDIE ini dipilih karena banyak digunakan terhadap pengembangan bahan ajar. Dalam model ADDIE ini mempunyai 5 tahapan yang saling berhubungan

dengan yang lainnya, yaitu : tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan sebuah media video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi proses terjadinya hujan di kelas III. *Research and Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dilakukan dimulai dengan kegiatan *research* dan diteruskan dengan *development*. Pada kegiatan *research*, dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan penggunaan, dalam hal ini peserta didik dan guru. Sedangkan pada kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Tahap *analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum.

Tahap *Design* (Perancangan)

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah merancang produk berdasarkan analisis dan mengembangkan produk berdasarkan RPP.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tujuan dari tahap pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan media video berbasis aplikasi *canva* pada materi proses terjadinya hujan yang valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 15 Sitiung, dengan jumlah peserta didik 19 orang pada semester ganjil tahun ajaran 2023.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 15 Sitiung dan pengembangan video animasi berbasis aplikasi *canva* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video pada pembelajaran IPA materi proses terjadinya hujan di kelas III yang valid, praktis, dan efektif.

Validasi

Hasil dari validasi video animasi pada materi proses terjadinya hujan di kelas III SDN 15 Sitiung di isi oleh tiga orang validator yaitu dosen FKIP. Video animasi materi proses terjadinya hujan terdiri dari 3 aspek yang dinilai, yaitu validasi media oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa disajikan pada tabel berikut :

No	Subjek	Hasil Validasi %	Keterangan
1.	Uji ahli media pembelajaran	87,5%	Sangat Valid
2.	Uji ahli materi pembelajaran	81,8%	Sangat Valid
3.	Uji ahli bahasa	90%	Sangat Valid

Hasil penelitian validitas media video animasi pembelajaran 5 sub pembelajaran 4 materi proses terjadinya hujan di kelas III SDN 15 Sitiung yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata nilai 86,4% dikategorikan sangat valid sehingga dapat diterapkan di Sekolah Dasar. Apabila video sudah dinyatakan layak oleh tim validator, maka video animasi dapat diimplementasikan peneliti.

Praktikalitas

Pada hasil rancangan lembar praktikalitas, terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang dinilai oleh wali kelas III SDN 15 Sitiung dengan hasil 86,3 % dikategorikan sangat praktis. Dan rancangan angket praktikalitas dapat dilihat pada lampiran.

Praktikalitas ini dilakukan oleh siswa SDN 15 Sitiung berdasarkan kemampuan yang berbeda, proses praktikalitas ini dilaksanakan secara tatap muka kepada setiap individu. Respon siswa yang diperoleh tatap muka tersebut perlu dianalisis untuk menentukan apakah media video animasi yang dibuat praktis atau tidak. Praktikalitas media video animasi oleh guru dan siswa/siswi dapat dilihat pada tabel berikut.

NO	Praktisi	Penilaian	Kategori
1	Wali kelas III SDN 15 Sitiung	86,3%	Sangat Praktis
2	Siswa kelas III SDN 15 Sitiung	90,5%	Sangat Praktis
	Rata-rata	88,4%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa praktikalitas media video animasi yang dilakukan oleh wali kelas III dengan hasil 86,3% dikategorikan sangat praktis dan siswa kelas III dengan hasil 90,5% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media video animasi adalah 88,4% dikategorikan sangat praktis. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan disekolah dasar. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar praktikalitas.

Efektivitas

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi media pembelajaran video animasi dan siswa kelas III dan yang terakhir efektivitas dilihat dari tes hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui keefektivan media video berbasis aplikasi *canva* pada materi proses terjadinya hujan yang diterapkan di SDN 15 Sitiung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Hasil $E = \frac{f}{n} \times 100\%$
1.	Peserta didik yang tuntas	16	$E = \frac{16}{19} \times 100\%$ E = 84,2%
2.	Peserta didik yang tidak tuntas	3	$E = \frac{3}{19} \times 100\%$ E = 15,7%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 75 yaitu ketuntasan peserta didik dengan rata-rata 84,2% dikategorikan sangat efektif karena media video animasi tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil belajar peserta didik. Sdangkan ketidaktuntasan peserta didik dengan rata-rata 15,7% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Dari hasil data efektifitas tersebut media video animasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi yang dibuat untuk proses pembelajaran sehingga peserta didik bisa mengerti terhadap apa yang dilakukan pada proses pembelajaran untuk muatan IPA. Berdasarkan pengamatan saat uji coba dengan adanya metode belajar yang dimodifikasi dapat membuat ketertarikan siswa dalam melakukan pembelajaran dikelas.

Dalam proses pengembangan peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : analyze, design, development, implementation, and evaluation. Pemilihan

model pembelajaran harus tepat untuk peserta didik yang mengikuti pembelajaran, hal ini juga dikarenakan model pembelajaran ini mampu dipraktikkan dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap *analyze* (analisis) terdapat tiga tahap yang dilakukan adapun tahap satu yaitu analisis kebutuhan siswa analisis ini dilakukan dengan menganalisis dengan cara memberikan angket kepada beberapa peserta didik. Dari hasil angket yang telah diberikan kepada beberapa peserta didik diperoleh bahwa, peserta didik membutuhkan media berbasis informasi dan teknologi yang menarik berupa video, sehingga dapat membuat minat belajar peserta didik semakin tinggi dan membuat hal belajar peserta didik semakin baik dalam pembelajaran IPA yang mudah dipahami, unik, menarik dan tidak monoton. Tahap kedua analisis kurikulum, pada tahap ini peserta didik diminta untuk bisa mengikuti kurikulum yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Selama proses pembelajaran ada suatu indikator dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran video animasi dapat menimbulkan keterkaitan peserta didik melakukan pembelajaran, sehingga bisa membantu peserta didik mencapai kurikulum dengan baik.

Tahap *design* (perancangan) ada dua tahap yang sudah dilaksanakan yaitu tahap pertama tahap perancangan instrumen penelitian didalam instrumen penelitian terdapat lembar validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Berdasarkan hasil validitas model pembelajaran diatas dapat dilihat dari hasil validitas yang dilakukan oleh validator bahasa : Aprimadedi, M.Pd dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid. Validator materi Dr.Estuhono, M.Pd dengan hasil 81,8% dikategorikan sangat valid. Validator media Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd dengan hasil 87,5% dengan kategori sangat valid. Dan hasil praktikalitas media pembelajaran video animasi oleh wali kelas III SDN 15 Sitiung mendapatkan presentase 86,3% dan praktikalitas oleh siswa kelas III SDN 15 Sitiung 90,5% sesuai dengan tabel 4.4 kategori praktikalitas media pembelajaran termasuk kategori sangat praktis.

Tahap *development* (pengembangan) setelah tahapan penelitian selesai, maka dilanjutkan dengan tahapan pengembangan yaitu melakukan uji validitas media pembelajaran video animasi oleh tiga validator. Tahap ini melihat bahwa produk yang sudah ada divaliditas sudah layak untuk dikembangkan dikalangan pendidikan. Karena sudah teruji dari beberapa validator berdasarkan validator bahasa, materi dan media.

Tahap *implementation* (implementasi) pada tahap ini hasil praktikalitas media pembelajaran video animasi diisi oleh siswa kelas III SDN 15 Sitiung dengan kemampuan yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil praktikalitas yang dilakukan siswa kelas III SDN 15 Sitiung mendapat presentasi 90,5% dikategorikan sangat praktis.

Tahap *evaluation* (evaluasi) pada bagian ini merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Data efektifitas yang dianalisis pada bagian ini berupa data yang dihasilkan dari tes yang dilakukan disertai dengan penggunaan media pembelajaran video animasi. Hasil dari efektifitas bahwa video animasi dapat dilihat dari hasil belajar kelas III SDN 15 Sitiung dengan jumlah peserta didik 19 orang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil nilai yang tuntas 84,2% yang mana terdiri dari 16 orang peserta didik yang tuntas KKM dan 3 orang peserta didik yang tidak tuntas 15,7%. Maka dari hasil efektifitas dikatakan bahwa media video animasi ini dikategorikan efektif.

Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran video interaktif untuk siswa SD kelas III. Komponen yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid, sehingga produk layak digunakan untuk siswa kelas III SD produk yang dihasilkan berada pada kriteria sangat valid karena memiliki karakteristik, yaitu materi sesuai dengan metode pembelajaran, kesesuaian dengan kebutuhan siswa, model pembelajaran dapat digunakan untuk kelompok besar, kelompok kecil. Materi mudah dipahami sesuai dengan konsep dan kebenaran isi materi, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi menggunakan kalimat sederhana, jelas dan mudah dipahami, media pembelajaran video animasi yang dibuat menarik.

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan serta uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti terhadap media pembelajaran video animasi dapat ditarik kesimpulan bahwa validasi media pembelajaran video interaktif dinilai oleh 3 validator, menunjukkan bahwa pengematan media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata presentasi 86,4% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran video animasi ini layak digunakan. Praktikalitas media pembelajaran video animasi yang dimulai dari angket guru dan siswa memperoleh rata-rata 88,4% dengan kategori sangat praktis sehingga dapat dikatakan media pembelajaran video animasi dapat dengan mudah digunakan oleh siswa. Efektivitas media pembelajaran video animasi didapatkan dari hasil belajar peserta didik. Efektifitas media vido animasi dengan jumlah peserta didik 19 orang dengan persentase 84,2% termasuk dalam kategori sangat efektif. Sehingga produk media video berbasis aplikasi canva pada materi proses terjadinya hujan memberikan perubahan terhadap hasil belajar peserta didik yang lebih efektif, dengan demikian media video animasi efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III SDN 15 Sitiung.

Daftar Rujukan

- Alawiyah, F. (2013). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum 2013. *Aspirasi*, 4(1), 65–74.
- Belia, S. (2022). The Effect of the Model of Experiential Learning Model Towards Students' Science Process Skill in Natural Science Learning at SD Pembangunan Laboratorium Padang State University. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 1(2), 111–123.
- Dirgantoro, K. P. S. (2018). Kompetensi Guru Matematika Dalam Mengembangkan Kompetensi Matematis Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(2), 157–166.
- Ismoyo. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran CTL Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10), 1738–1747.
- Khaerunnisa, S., & Muqowim, M. (2020). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Peduli Sosial. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 206.
- Mumtahabah, N. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Nurotun Mumtahanah. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2–14.
- Nuralita, A. (2020). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Etnosains dalam Pembelajaran Tematik SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1), 1–8.
- Nurhalisa. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 38. <https://pusdikrapublishing.com/index.php/jesa/article/view/386%0Ahttps://pusdikra->

- publishing.com/index.php/jesa/article/download/386/329
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development. In *Bandung: Alfabeta*.
- Suhelli. (2013). Strategi Guru dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Tematik pada MIN di Kota Banda Aceh. *Journal of Education*, 53(9), 91.
- Taqiya, T. B., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295.
- Yudasmara, G. A., & Purnami, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3).