

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI KARTUN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA
PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 75 LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH :
INDAH LESTARI
NIM: 21591096**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2026**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

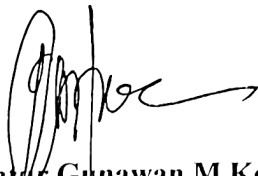
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara Indah Lesari mahasiswa program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 75 LEBONG" sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007

Pembimbing II



Dr. Guntur Putrajaya, S.Sos., MM
NIP. 196904131999031006

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indah Lesari

NIM : 21591096

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi bangsaku kelas III sekolah dasar negeri 75 lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juni 2026

Penulis,



Indah Lestari
NIM 21591096



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 642 /In.34/F.T/I/PP.00.9/ 9 2026

Nama : **Indah Lestari**
NIM : **21591096**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Video Animasi Kartun Menggunakan Aplikasi Canva Pada
Materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas III Sekolah Dasar
Negeri 75 Lebong**

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Jumat, 19 Juni 2026**
Pukul : **09.30 – 11.00 WIB**
Tempat : **Ruang 03 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

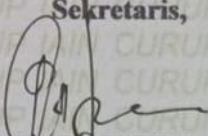
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

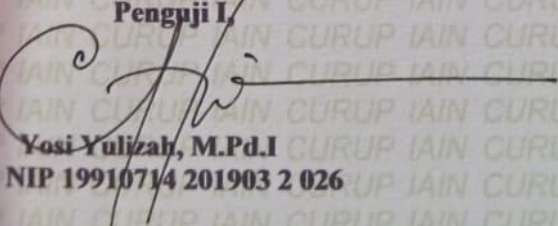
Ketua,


**Dr. Guntur Putrajaya, S.
Sos. MM
NIP 19690413 199903 1 006**

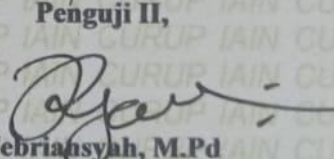
Sekretaris,


**Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
NIP 19800703 200901 1 007**

Penguji I,


**Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP 19910714 201903 2 026**

Penguji II,


**Febriansyah, M.Pd
NIP 19900204 201903 1 006**

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah**


**Dr. Bakh Komalasari, S.Ag., M.Pd
NIP 19701107 200003 2 004**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas III SDN 75 Lebong”. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapatkan dorongan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr, Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Ibu Dr. Bakti Kumala Sari,S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
3. Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Insitut Agama Islam Negeri Curup.
4. Bapak Dr. Guntur Gunawan, M.Kom selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Guntur Putra Jaya S.Sos,M.M selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini.

5. Bapak/Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah membekali peneliti sejak awal hingga akhir perkuliahan
6. Bapak Kepala Sekolah SDN 75 Lebong yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi. Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, insitusi pendidikan hingga masyarakat luas.

Curup, Juli 2026



Indah Lestari

NIM. 21591096

MOTTO

“Ilmu yang dipelajari dengan kesungguhan akan melahirkan kebermanfaatan, dan kebermanfaatan itulah jejak terbaik seorang pembelajar.”

(Indah Lestari)

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.”

(Qur'an, Surah Al-Mujadilah ayat 11)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa. Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak.

Sebagai Ungkapan Terima Kasih, Skripsi ini Penulis Ungkapkan:

1. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada Abah Rosid (Ocit), sosok panutan dan sumber kekuatan dalam hidup penulis. Terima kasih atas doa, kasih sayang, kerja keras, serta dukungan yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
2. Skripsi ini penulis persembahkan kepada Ibuku Heri Junaida, pintu surga dan sumber doa terbaik dalam hidup penulis. Dengan penuh cinta dan hormat, terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, kerja keras, nasihat, serta kesabaran yang telah diberikan. Meski tidak pernah mengenyam pendidikan formal, beliau selalu mengutamakan pendidikan anak-anaknya dengan sepuh hati. Karya dan gelar ini penulis persembahkan untuk Ayah dan Ibu sebagai wujud bakti dan rasa terima kasih yang tak terhingga.
3. Dengan penuh cinta, karya ini juga penulis persembahkan kepada suami tercinta Megi Wijaya dan buah hati kami Cyara Wijaya, yang menjadi sumber kebahagiaan dan semangat terbesar dalam setiap langkah perjuangan ini. Terima kasih telah menjadi alasan bagi penulis untuk terus belajar dan tidak pernah menyerah.
4. Bapak Dr. Guntur Gunawan, M.Kom selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Guntur Putra Jaya, S.Sos, M.M selaku pembimbing II, yang selalu berkenan dan meluangkan waktu di sela-sela kesibukan bapak dan ibu untuk membimbing dan mengarahkan serta memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh Mahasiswa PGMI Angkatan 2021 terima kasih telah memberikan warna dan semangat dalam perjuangan ini.

6. Almamater tercinta IAIN Curup terima kasih telah membersamaku selama kuliah di IAIN Curup.
7. Terakhir terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran antara kuliah , kerja dan organisasi. Bisa membuktikan bahwasanya anak seorang petani dan anak bungsu serasa anak tunggal ini bisa menjadi sarjana.

ABSTRAK

INDAH LESTARI, NIM. 2159118, “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas III SDN 75 Lebong**”, Skripsi pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas III SDN 75 Lebong, sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva, (2) mendesain dan mengembangkan media video animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III, serta (3) mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *analysis* (melalui analisis kebutuhan media), *design* (melalui pembuatan *storyboard*), dan *development* (melalui pembuatan produk video). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi dan angket respon. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor kelayakan dan kepraktisan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa sebesar 90% dengan kategori sangat valid, dan ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat valid, dengan perolehan rata-rata nilai kevalidan sebesar 90% berstatus sangat valid. Hasil uji kepraktisan kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 88,1% dengan kategori sangat praktis. Respon siswa terhadap media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,2% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi Keberagaman Budaya bangsaku dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci : *Video Animasi Berbasis Canva, Keberagaman Budaya bangsaku*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	11
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori	13
1. Pengembangan Media Pembelajaran	13
2. Pengembangan Model ADDIE	30
3. Aplikasi Canva	31
4. Keberagaman Budaya Bangsa	36
B. Kajian Penelitian yang relevan	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Model Pengembangan	43
B. Tempat dan Waktu Pengembangan	46
C. Prosedur Pengembangan	46
D. Uji Coba Produk	49
E. Analisis Data	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	62
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	64
1. Analisis Permasalahan dan Kebutuhan.....	64
2. Tahap Desain Produk.....	72
3. Tahapan Pengembangan.....	79
C. Pembahasan Penelitian.....	91
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Analisis Permasalahan	52
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	53
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	54
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	55
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	55
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	55
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	56
Tabel 3.8 Skala Penilaian Likert	57
Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Validitas Produk	58
Tabel 4.1 Kriteria Interpretasi Kepraktisan Produk	59
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	53
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	54
Tabel 4.3 Storyboard Video Animasi	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	67
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media	69
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Keseluruhan	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	36
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Pengembangan yang Digunakan	36
Gambar 3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	41
Gambar 4.1 Tampilan Awal Video Animasi	59
Gambar 4.2 Storyboard Video Animasi	59
Gambar 4.3 Tampilan Cover Video Animasi	59
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama Video Animasi	60
Gambar 4.5 Tampilan Materi Peta Indonesia	61
Gambar 4.6 Tampilan Materi Makanan Tradisional	62
Gambar 4.7 Tampilan Materi Tarian Daerah	63
Gambar 4.8 Tampilan Materi Pakaian Adat	63
Gambar 4.9 Tampilan Penutup Video Animasi	64
Gambar 4.10 Lembar Validasi Ahli Materi	66
Gambar 4.11 Komentar dan Saran Ahli Materi	67
Gambar 4.12 Lembar Validasi Ahli Bahasa	68
Gambar 4.13 Komentar dan Saran Ahli Bahasa	68
Gambar 4.14 Lembar Validasi Ahli Media	69
Gambar 4.15 Komentar dan Saran Ahli Media	70

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	55
Grafik 4.2 Perbandingan Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa	56
Grafik 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Grafik 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	67
Grafik 4.5 Hasil Validasi Ahli Media	69
Grafik 4.6 Perbandingan Hasil Validasi Para Ahli	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran menuntut pendidik untuk mampu menghadirkan sarana belajar yang inovatif, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi, terutama internet, menjadi sumber belajar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa.¹

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa, karena kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada tingkat pendidikan yang dimiliki oleh warganya. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan mencakup pengajaran keahlian

¹ Dr. E. kosasih M.Pd, *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR*, ed. bunga sari Fatmawati, *PT Bumi Aksara* (jakarta timur: PT Bumi Aksara, 2021).hal.3

husus dan juga memberikan pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan yang mendalam.

Dari definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah proses pengembangan kepribadian peserta didik agar menjadi pribadi yang lebih baik dan dewasa. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengembangan kepribadian, tetapi juga pada perubahan perilaku peserta didik agar mereka mampu hidup mandiri dan bertanggung jawab dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.²

Pembelajaran ideal adalah pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan ini, peserta didik harus memiliki pengetahuan yang memadai sesuai dengan jenjang kelasnya. Pengetahuan tersebut diperoleh melalui proses pembelajaran yang memanfaatkan bahan ajar. Bahan ajar terdiri dari serangkaian materi yang disusun secara sistematis dan digunakan sebagai sumber informasi dalam proses pembelajaran, disesuaikan dengan kebutuhan dan pencapaian kompetensi yang diinginkan. Dengan penyusunan materi secara sistematis dalam bahan ajar, peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan memahami materi dengan baik, sehingga mampu mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Agar bahan ajar dapat disusun secara sistematis dan efektif, diperlukan pengembangan bahan ajar yang melibatkan inovasi dan ide-ide

² Siti Nur Kholiya, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," no. November (2023), <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.

baru. Salah satu cara mengembangkan bahan ajar adalah dengan memanfaatkan aplikasi Canva.³

Tentang perintingnya materi belajar dan pembelajaran dijelaskan dalam Firman Allah dalam QS. al-Alaq, 1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3)

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁴

Ayat tersebut mengisyaratkan pentingnya belajar dan proses pembelajaran. Rasulullah saw. juga diperintahkan untuk belajar membaca, dan perintah ini berlaku bagi seluruh umatnya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran, diperlukan upaya maksimal dari berfungsinya semua komponen yang ada pada manusia. Komponen-komponen ini mencakup berbagai alat potensial, baik fisik maupun mental,

³ Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, and Resyi Abdul Gani, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku," *Jurnal Elementary* 6, no. 1 (2023): 104, <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>.

⁴ <https://kalam.sindonews.com/ayatquran/96/1/5/al-alaq-ayat-1-5>

yang dimiliki oleh manusia.⁵ Khusus pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas III SD, cakupan materi bersifat sangat luas karena mencakup peta wilayah 38 provinsi di Indonesia, ragam pakaian adat, tarian daerah, hingga makanan tradisional. Mengingat siswa kelas III SD berada pada rentang usia 8–9 tahun, materi yang kaya akan visual ini memerlukan media konkrit dan audiovisual agar tidak terkesan abstrak bagi siswa.

Dalam konteks pembelajaran, setiap individu diharapkan dapat mengoptimalkan seluruh potensi diri mereka. Ini mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan membaca, menulis, serta kemampuan untuk menganalisis dan memahami informasi. Selain itu, pembelajaran juga menuntut penggunaan alat bantu dan teknologi yang dapat memfasilitasi proses belajar agar lebih efektif dan efisien.

Lebih jauh lagi, setelah memperoleh pengetahuan, mandat berikutnya adalah mengajarkan pengetahuan tersebut kepada orang lain. Proses ini bukan hanya tentang mentransfer informasi, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, seluruh potensi manusia terus bekerja dan berkembang, baik dalam belajar sendiri maupun dalam mengajarkan orang lain. Pengajaran dan pembelajaran yang efektif memerlukan sinergi dari berbagai komponen, termasuk guru, siswa, kurikulum, dan sumber daya pembelajaran.

⁵ Ahmad Wakka, "Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar Dan Pembelajaran," *Education and Learning Journal* 1, no. 1 (2020): 82, <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i1.43>.

Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi mereka, sementara siswa harus aktif dalam mencari dan mengolah informasi. Kurikulum harus dirancang sedemikian rupa agar relevan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, serta mampu menginspirasi dan menantang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Teknologi informasi dan komunikasi juga memainkan peran penting dalam proses ini. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Sumber daya pembelajaran seperti buku, jurnal, artikel, dan multimedia harus digunakan secara optimal untuk mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III di Sekolah Dasar Negeri 75 Lebong, ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, terbatasnya informasi materi pembelajaran yang menyebabkan pengetahuan peserta didik terhadap materi menjadi kurang. Kedua, bahan ajar yang digunakan kurang efektif dan minim pengembangan atau inovasi. Selama ini, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru meliputi ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Namun, terdapat kendala di mana peserta didik merasa bosan selama proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku ajar modul yang materinya sangat sedikit. Dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, seharusnya guru bertanggung jawab untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media atau bahan ajar. Masalah tersebut juga diperkuat oleh data kuantitatif hasil analisis permasalahan dan kebutuhan yang telah dilakukan di SDN 75 Lebong. Hasil angket menunjukkan bahwa

95% guru menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi karena pembelajaran yang berlangsung masih cenderung konvensional. Selain itu, 84% siswa berada pada kategori sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik secara visual dan audiovisual agar tidak merasa bosan dalam mempelajari materi keberagaman budaya. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶

Dari permasalahan di atas, solusi yang dapat dilakukan adalah melakukan pengembangan terhadap bahan ajar yang akan digunakan oleh guru dan peserta didik. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik yang tertulis maupun tidak tertulis. Pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif diharapkan dapat meningkatkan minat dan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari.⁷ Salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media ajar berupa *video animasi*. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media ajar berupa *video animasi*. *Video animasi* ini didesain semenarik mungkin dengan menyertakan gambar-gambar dan animasi yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajarinya dan mendengarkan guru. *Video animasi* ini akan memuat materi tentang keberagaman budaya bangsaku.

⁶ Kholiya, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember."

⁷ Putri, Budiana, and Gani, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku."

Video animasi merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa mempelajari materi pelajaran secara mandiri melalui media elektronik. *Video animasi* juga membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Dengan menggunakan *video animasi*, peserta didik akan belajar dengan media ajar yang interaktif. digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer/laptop dan handphone. Salah satu solusi yang dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva. Platform Canva menyediakan beragam fitur desain visual, animasi interaktif, audio, serta transisi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik psikologis siswa kelas III Sekolah Dasar. Melalui video animasi ini, materi keberagaman budaya dapat disajikan secara dinamis dan konkret sehingga meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, maka peneliti hendak mengembangkan bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Animasi Kartun* menggunakan aplikasi Canva pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa untuk Kelas III SDN 75 Lebong”.

B. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian agar masalah lebih dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan

masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III SDN 75 Lebong.

1. Materi pada penelitian ini adalah materi Keberagaman Budaya Bangsaku pada mata Pelajaran PPKn di kelas III.
2. Pengembangan media pembelajaran ini yaitu berbasis video animasi Kartun.
3. Pengembangan produk menggunakan modifikasi tahap ADDIE yang hanya menggunakan 3 tahap yaitu ADD (*Analysis, Design, Development*).
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis video hanya sampai tahap validitas ahli materi, Bahasa dan media serta respon siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun menggunakan aplikasi Canva pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III SDN 75 Lebong?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun menggunakan aplikasi Canva pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III SDN 75 Lebong?
3. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun menggunakan aplikasi *Canva* menurut ahli materi dan bahasa serta ahli media ?

4. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis video animasi kartun menggunakan aplikasi *Canva* pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III SDN 75 Lebong?

D. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun menggunakan aplikasi *Canva* pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III SDN 75 Lebong
2. Untuk mengetahui rancangan pengemban media pembelajaran berbasis video animasi kartun menggunakan aplikasi *Canva* pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III SDN 75 Lebong
3. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun menggunakan aplikasi *canva* menurut ahli materi dan bahasa serta ahli media
4. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis video animasi kartun menggunakan aplikasi *Canva* pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III SDN 75 Lebong

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan pedoman referensi kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang media pembelajaran berbasis video animasi kartun.

- b. Memberikan teori atau pengetahuan baru secara ilmiah dalam ilmu Pendidikan guru, khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi kartun menggunakan aplikasi canva pada materi keberagaman Budaya bangsaku.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran, selain itu juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat Materi kelas III lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu atau perantara dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi dalam belajar serta siswa tidak merasa bosan karena tidak hanya menampilkan teks dan gambar saja, melainkan bisa dalam bentuk audio, video, dan animasi yang menarik.

c. Bagi Sekolah Dasar

Diharapkan mampu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.'

d. Bagi peneliti

Sebagai bekal untuk menjadi pendidik serta motivasi dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran yang lebih baik dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi keberagaman budaya bangsaku kelas III di SDN 75 Lebong
2. Media pembelajaran dirancang untuk digunakan secara mandiri dan sumber belajar online yang fleksibel.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.
4. Media yang dikembangkan mudah digunakan kapan saja dan dimana saja oleh seluruh pendidik dan siswa selama koneksi internet bagus.
5. Tampilan Media pembelajaran dibuat lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami dilengkapi dengan menu-menu yang mendorong siswa untuk belajar mandiri.
6. Media dilengkapi dengan gambar dan video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
7. Produk sasarannya adalah siswa kelas III SDN 75 Lebong.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan e-modul pembelajaran berbasis canva sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan proses sistematis dalam merancang, menghasilkan, dan mengevaluasi suatu produk pembelajaran

guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Video animasi adalah gambar bergerak yang dibuat oleh sejumlah objek berbeda yang ditempatkan dengan cara tertentu untuk mengikuti alur yang telah ditetapkan pada setiap hitungan .
3. Pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan platform desain grafis *Canva* untuk membuat media pembelajaran seperti video animasi yang menarik secara visual , mudah digunakan, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi.
4. Materi keberagaman budaya bangsaku adalah salah satu topik dalam mata Pelajaran PPkn kelas III yang membahas tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia seperti, etnis, agama, Bahasa, tradisi dan seni.
5. Kelas III SD adalah jenjang Pendidikan dasar yang dihuni oleh siswa berusia 8-9 tahun.
6. Sekolah Dasar Negeri (SDN) 75 lebong adalah institusi Pendidikan dasar negeri yang berada di wilayah kabupaten lebong, provinsi Bengkulu yang menjadi Lokasi pelaksanaan penelitian ini.
7. Validasi ahli adalah proses penilaian kualitas produk pengembangan oleh para ahli di bidang tertentu (ahli materi, Bahasa dan media) untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan merupakan proses, metode, atau tindakan untuk memperluas atau meningkatkan sesuatu. Dari perspektif Setyosari, pengembangan dapat dipahami sebagai suatu cara yang diterapkan untuk menguraikan dan menilai produk dalam bidang pendidikan.⁸

Sementara itu, menurut perspektif Seels dan Richey sebagaimana dijelaskan dalam buku *"Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik"* karya Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, teknologi pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu bidang yang mencakup teori dan praktik dalam hal perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi terhadap proses dan sumber daya yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁹

Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan merupakan suatu pendekatan dalam riset yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk

⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, ed. oleh Rendy, 5 ed. (Jakarta: Kencana, 2016)

⁹ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*, ed. oleh Tristan Rokhmawan, 1 ed. (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

tertentu serta menguji tingkat efektivitas dari produk tersebut.¹⁰ Dalam proses penciptaannya, terdapat sejumlah tahapan yang harus dilalui guna memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan. Setelah produk berhasil dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi melalui penilaian para ahli (validator) guna menilai sejauh mana produk tersebut valid dan efektif untuk digunakan.

Menurut Yusufhadi Miarso, istilah "media" merujuk pada alat perantara atau penyampai pesan.¹¹ Sementara itu, National Education Association (NEA) dalam buku karya Sumiharsono dan Hasanah mendefinisikan media sebagai alat bantu komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audio-visual, termasuk teknologi perangkat keras yang digunakan dalam proses tersebut.¹²

Pendapat lain disampaikan oleh Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip dalam buku karya Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. Mereka menyatakan bahwa media merupakan individu, objek, atau peristiwa yang membentuk lingkungan yang memungkinkan peserta didik memperoleh nilai, pengetahuan, maupun keterampilan.¹³

Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada benda atau perangkat tertentu, namun juga dapat berupa guru itu sendiri

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 26 ed. (Bandung: Alfabeta, 2017).

¹¹ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif AlQuran," *Andragogi* VI, no. 2 (2018), <https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/download/59/51/>.

¹² Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*.

¹³ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Cetakan ke (Jakarta: Kencana, 2020).

yang berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Melalui interaksi dengan guru, siswa dapat memperoleh wawasan, membentuk karakter, dan mengembangkan keterampilan. Tak hanya itu, lingkungan sekitar siswa juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang turut mendukung proses pendidikan.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian media dan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, atau lingkungan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Keberadaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu pendidik dalam mengkomunikasikan materi secara lebih efektif kepada peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media juga mampu merangsang perhatian, meningkatkan minat belajar siswa, serta mendorong pemahaman materi yang lebih mendalam, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan yang penting. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang

visual atau interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghindarkan kejenuhan.

2. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi, konsep-konsep tersebut dapat diilustrasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Meningkatkan Daya Ingat

Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda, seperti melalui gambar atau audio, cenderung lebih mudah diingat daripada hanya teks biasa.

4. Mendorong Pembelajaran Kolaboratif

Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Suranto, sebagaimana dikutip oleh Ramdani dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran

Animasi”, mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan bentuknya ke dalam beberapa kategori, antara lain:¹⁴

- a) Media cetak merujuk pada segala bentuk materi yang dicetak, seperti koran, pamflet, buletin, dan sebagainya, yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada publik.
- b) Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui elemen yang dapat dilihat, seperti gambar, lukisan, foto, atau pameran, dan diterima oleh indera penglihatan.
- c) Media audio merupakan jenis media yang menyampaikan informasi melalui suara, sehingga memerlukan pendengaran untuk menangkap pesannya. Contohnya meliputi radio, telepon, atau rekaman suara.
- d) Media audiovisual menggabungkan unsur gambar dan suara secara bersamaan, sehingga pesan diterima melalui penglihatan dan pendengaran sekaligus. Contoh media ini adalah film bersuara, video animasi, dan presentasi multimedia.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam buku “Media Pembelajaran” karya Azhar Arsyad, yang mengutip pandangan Levie dan Lentz, dijelaskan bahwa media pembelajaran terutama media visual memiliki empat peran utama, yaitu:

1. Menarik perhatian peserta didik (fungsi atensi),

¹⁴ Robihatun, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ‘Nusantara’ Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas Iv Di Mi Almaarif 02 Singosari,” *Ayan* 15, no. 1 (2024): 37–48.

2. Memberikan pengaruh emosional (fungsi afektif),
3. Mendukung proses kognitif dalam memahami materi,
4. Menggantikan keterbatasan pengalaman belajar siswa (fungsi kompensatoris).

Sementara itu, Kemp dan Dayton menyatakan bahwa media pembelajaran, baik untuk individu maupun kelompok besar, dapat berfungsi untuk:

1. Meningkatkan minat dan mendorong keterlibatan peserta didik,
2. Menyampaikan informasi secara efektif,
3. Memberikan instruksi secara sistematis.

Adapun menurut Hamalik, sebagaimana dicantumkan dalam buku Rusman berjudul “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi”, media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi penting, di antaranya:

1. Menciptakan situasi pembelajaran yang optimal,
2. Menjadi bagian integral dari keseluruhan sistem pembelajaran,
3. Berperan dalam pencapaian tujuan instruksional,
4. Mempermudah dan mempercepat proses pemahaman materi bagi peserta didik,
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar secara keseluruhan.

Pada awalnya, media pembelajaran hanya dipandang sebagai alat bantu visual untuk mempermudah penyampaian konsep yang sulit dan mendorong motivasi belajar siswa. Namun, seiring

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fungsinya kini semakin luas, yaitu:

1. Membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan mempermudah guru dalam mengajar,
2. Menyajikan pengalaman belajar yang lebih nyata, menjembatani antara hal yang abstrak dan konkret,
3. Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan,
4. Mengaktifkan berbagai indera siswa dalam proses belajar,
5. Meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran,
6. Menjadikan teori lebih mudah dihubungkan dengan kenyataan.¹⁵

e. Kualifikasi Pemilihan Media Pembelajaran

- 1) Keselarasan tujuan.
- 2) Keselarasan materi.
- 3) Keselarasan sarana prasarana.
- 4) Keselarasan karakteristik siswa.
- 5) Keselarasan modalitas belajar.
- 6) Keselarasan teori.¹⁶

¹⁵ F Fitrianisah, "Konsep Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD," *Konsep Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*, 2022, 55–56.

¹⁶ Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*.

Berdasarkan kualifikasi-kualifikasi tersebut, terlihat bahwa antara media pembelajaran dengan faktor pembelajaran lainnya sangat erat hubungannya antara satu dengan yang lainnya dalam proses pembelajaran.

f. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Dengan mempertimbangkan bagaimana media pembelajaran digunakan selama kegiatan pembelajaran, maka prinsip-prinsip berikut sangat penting untuk dipertimbangkan saat pemilihan media pembelajaran:

- 1) Perlu adanya kesesuaian dengan tujuan, materi pelajaran, metode pembelajaran, dan karakteristik siswa dalam penentuan media.
- 2) Guru harus mengetahui fitur-fitur yang ada di setiap media pembelajaran.
- 3) Harus berpusat pada kebutuhan siswa, dengan tujuan untuk memaksimalkan hasil belajar dalam penentuan media.
- 4) Banyak pertimbangan yang perlu dilakukan saat menentukan media, seperti biaya akuisisi, aksesibilitas bahan media, kualitas media, dan keadaan di sekitar lingkungan belajar siswa.¹⁷

g. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Penggunaan teknologi seperti media pembelajaran di dalam proses pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Dalam

¹⁷ Sumiharsono dan Hasanah.

penggunaan media tersebut, kita sebagai gurulah yang harus bijak dalam memaksimalkan kelebihan dan meminimalkan kekurangannya

4. Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran yaitu; ¹⁸

a. Kelebihan penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan
- 4) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti :mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan sebagainya.

b. Kekurangan media Pembelajaran yaitu:

- 1) Mengajar dengan memakai alat peraga lebih banyak menuntut guru.
- 2) Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan
- 3) Perlu kesediaan berkorban secara materiil.

¹⁸ Robihatun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 'Nusantara' Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas Iv Di Mi Almaarif 02 Singosari."

1. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Istilah "animasi" berasal dari kata kerja "to animate" yang berarti memberikan kehidupan atau menghidupkan sesuatu. Secara umum, animasi merujuk pada teknik menciptakan ilusi gerakan pada objek yang sebenarnya tidak hidup. Dalam praktiknya, animasi adalah rangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan sehingga menghasilkan efek visual seolah-olah objek tersebut bergerak atau hidup.¹⁹ Animasi kerap kali memiliki bentuk karakter yang lucu, unik, dan menggemaskan sehingga disukai anak-anak.

Video animasi merupakan bentuk media visual yang menyerupai film, memadukan rangkaian gambar bergerak dan elemen suara. Gambar-gambar tersebut disusun sedemikian rupa agar tampak hidup dan menarik secara visual. Animasi ini dibentuk dari perpindahan antar frame yang berbeda dalam jangka waktu tertentu, menciptakan ilusi gerakan yang dipadukan dengan suara seperti dialog atau efek suara untuk memperkuat kesan hidup dari visual tersebut (Husni, 2021). Selain itu, video animasi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan menggabungkan gambar bergerak dan narasi suara, media ini dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas,

¹⁹ Ramdani, Media Pembelajaran Animasi

serta mampu menstimulasi pikiran, emosi, dan motivasi peserta didik dalam proses belajar (Fitriana, 2014).

Video animasi didefinisikan sebagai representasi visual dinamis yang dibentuk oleh sejumlah objek yang diatur secara berurutan, mengikuti alur yang telah ditentukan dalam setiap unit waktu tertentu.²⁰

Media video animasi mampu menyajikan representasi visual dan audio yang mendukung pemahaman konsep secara lebih konkret. Menurut pendapat Husni dalam Bulu dan rekan-rekan, animasi video merupakan rangkaian gambar yang berubah dari satu frame ke frame berikutnya dalam interval waktu tertentu, sehingga menciptakan ilusi gerakan. Selain itu, animasi ini biasanya dilengkapi dengan elemen suara seperti dialog atau efek audio lainnya yang memperkuat kesan gerak dari gambar tersebut.²¹ Dalam pengembangan video animasi memerlukan berbagai aplikasi, seperti CapCut, Canva, Davinci, dll.

Dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang efektif untuk menyampaikan informasi secara menarik dan komunikatif. Perpaduan antara gambar yang bergerak dan suara pendukung, seperti narasi atau dialog, mampu menciptakan kesan

²⁰ Surya Dewi Fatmawati, *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*, ed. oleh Ndari Pangesti, Cetakan 1 (Malang: Ahlimedia Press, 2020).

²¹ Yuwendi Krista Bulu, Triwahyudianto, dan Prihatin Sulistyowati, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD," *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 6, no. 1 (2022): 46–56, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

dinamis dan hidup. Selain itu, dalam konteks pendidikan, video animasi berperan penting sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu merangsang minat, pemahaman, dan motivasi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan video animasi dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

b. Manfaat Video Animasi Dalam Pembelajaran

Manfaat-manfaat dari penggunaan video animasi dalam dunia pendidikan dijelaskan oleh Rudyansah dalam karya yang dirujuk oleh Surya Dewi Fatmawati pada tahun 2020, dalam bukunya yang berjudul “Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris”. Penjelasan tersebut memuat berbagai keuntungan yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan media animasi dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:²²

- 1) Animasi video mampu menampilkan representasi visual dari objek berukuran sangat kecil yang tidak bisa dilihat dengan mata telanjang, seperti sel dan mikroorganisme.
- 2) Dapat menggambarkan objek-objek berukuran besar dan berada jauh dari bumi, seperti benda-benda di luar angkasa.
- 3) Memungkinkan untuk menjelaskan kejadian atau proses yang kompleks dan sulit dipahami, baik yang berlangsung sangat

²² Maulana Rifki Efendi And Universitas Pakuan Bogor, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Kelas Iv Tema 7 Subtema Indahnya Keragaman” 2, No. 1 (N.D.): 505–12.

cepat maupun sangat lambat, misalnya sistem kerja tubuh manusia.

- 4) Dapat memperlihatkan simulasi peristiwa berbahaya seperti gempa bumi, letusan gunung, atau bencana alam lainnya.
- 5) Berguna untuk memodelkan konsep-konsep dalam sains dan teknik yang rumit tanpa harus mengeluarkan biaya besar.
- 6) Materi pelajaran yang sulit dan abstrak dapat lebih mudah dipahami siswa jika disajikan dalam bentuk animasi yang menarik dan interaktif.
- 7) Video edukatif memungkinkan siswa memahami proses alami dan fenomena nyata melalui tampilan visual yang jelas dan dinamis.

c. Karakteristik Video Animasi

Dalam pemanfaatan media video animasi sebagai sarana pembelajaran, diperlukan ciri khas tertentu yang membedakannya dari jenis media lainnya. Menurut Jerry dan rekan-rekannya yang dikutip oleh Andrasari, video animasi pendidikan dirancang untuk menyajikan elemen seperti teks, gambar berwarna, suara, dan animasi secara bersamaan. Kombinasi ini bertujuan untuk menarik minat siswa agar lebih antusias dalam mempelajari materi melalui pendekatan audiovisual.²³

²³ Nurani Ani Andrasari, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2022): 36–44.

Menurut Widyawardani dan rekan-rekan, media video animasi memiliki ciri khas tersendiri, yaitu dirancang dengan komposisi tampilan visual yang seimbang agar dapat menarik perhatian siswa. Media ini memadukan elemen gambar, suara, dan animasi video yang membantu memperjelas visualisasi dan penyampaian materi. Materi yang disampaikan biasanya dibungkus dalam bentuk narasi atau cerita yang melibatkan karakter animasi, yang sesuai dengan dunia anak-anak di jenjang sekolah dasar. Selain itu, video animasi pembelajaran dikembangkan sedemikian rupa agar mampu menggabungkan teks, gambar berwarna, audio, serta animasi dalam satu sajian terpadu. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mudah dipahami melalui media audio visual.²⁴

Selain itu, Husni menyatakan bahwa karakteristik video animasi yaitu:

- 1) Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas
- 2) Pergerakan satu frame dengan frame lainnya.

Sebagaimana menurut Sharon (dalam Hendra Eka 2017:28) menjelaskan bahwa karakteristik media video animasi sebagai berikut:

²⁴ Bulu, Triwahyudianto, dan Sulistyowati, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD."

- 1) Autentik yaitu gambar harus menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti yang dilihat orang.
- 2) Sederhana yaitu komposisi gambar harus jelas menunjukkan poin pokok dalam video animasi.
- 3) Gambar hendaklah bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Memiliki pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

Senada dengan yang dikemukakan diatas menjelaskan tentang karakteristik media pembelajaran video animasi, maka Munadi menjelaskan bahwa :

- 1) Mengatasi jarak dan waktu.
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 7) Mengembangkan imajinasi.
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.

- 9) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.
- 10) Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya.²⁵

d. Jenis- jenis Video Animasi

1) Animasi Tradisional

Cel Animation ialah nama lain dari animasi tradisional. Pertama kali muncul pada abad ke-20, Animasi dimulai dengan menggambar setiap frame oleh animator secara berurutan. Mereka membuat gambar-gambar yang menunjukkan perubahan gerakan sedikit demi sedikit, hingga akhirnya membentuk sebuah rangkaian animasi yang utuh.²⁶ Proses pembuatan animasi ini memerlukan sekitar 20 frame untuk menciptakan sebuah animasi yang utuh, sehingga membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup besar. Salah satu contoh animasi yang menggunakan teknik tersebut adalah film Pinocchio yang dirilis pada tahun 1940.²⁷

2) Animasi 2D

Animasi 2D merupakan jenis animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang hanya menampilkan dua dimensi saja. Gambar-

²⁵ Fitrianisah, "Konsep Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD."

²⁶ Fatmawati, Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi

²⁷ Witadharma, "Animasi Tradisional," Guru Animasi, 2020, <https://www.guruanimasi.com/2020/04/animasitradisional.html>.

gambar ini kemudian digerakkan secara berurutan satu per satu sehingga objek yang ditampilkan tampak hidup. Animasi 2D umumnya memiliki karakter yang sederhana dengan gerakan terbatas hanya ke arah atas, bawah, kiri, dan kanan, serta tidak menunjukkan kedalaman atau volume.²⁸

3) Animasi 3D

Animasi 3 dimensi adalah jenis animasi yang memanfaatkan teknologi komputer untuk menciptakan objek atau karakter yang memiliki dimensi volume, sehingga tampak lebih realistis. Teknik animasi ini banyak diaplikasikan dalam berbagai bidang seperti pembuatan film, iklan komersial, dan permainan video. Contoh populer dari animasi 3D dapat ditemukan pada film-film produksi Disney Pixar, DreamWorks, dan lain-lain.²⁹

4) *Stop Motion*

Stop motion merupakan teknik animasi yang sudah ada sebelum munculnya animasi 3D. Proses pembuatannya dilakukan dengan menggerakkan objek secara bertahap per frame secara manual. Metode ini memerlukan waktu yang cukup lama dan energi yang besar.³⁰ Contoh animasi yang menggunakan teknik stop motion adalah *Shaun The Sheep*.

²⁸ Lely, "Pengertian Animasi 2D Lengkap Tipe & Teknik Membuatnya," Cakap, 2022, <https://blog.cakap.com/animasi-2d/>.

²⁹ Videos.id, "Mengenal Animasi 3D Lebih Dekat," Videos.id, diakses 28 Oktober 2025, <https://videos.id/animasi-3d/>.

³⁰ "Mengenal Arti, Fungsi, dan Jenis-Jenis Video Animasi," Superpixel, 2022

5) *Motion Graphic*

Motion graphic adalah jenis animasi yang mengkombinasikan berbagai teknik dari animasi 3D dan 2D, serta dilengkapi dengan elemen musik.³¹ Animasi ini tidak menampilkan karakter secara langsung, melainkan lebih menonjolkan penggunaan grafik dan teks. Biasanya, motion graphic digunakan untuk kebutuhan seperti pembuatan video infografis, presentasi, dan lain sebagainya.³²

2. Pengembangan Model ADDIE

a. Pengertian Addie

Model ADDIE adalah kerangka kerja untuk pengembangan pembelajaran yang sistematis, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan evaluasi.

ADDIE ini muncul pertama kali pada tahun 1975. *ADDIE* dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Mnemonik dari *ADDIE* ini sendiri adalah analysis, design, development, implementation dan evaluation. *ADDIE* model menurut Yong dkk is the generic process traditionally used by instructional designers and training developers which represent a dynamic, flexible guideline for building efftive training and performance support tools. Jika diartikan bahwa model *ADDIE*

³¹ “Mengenal Arti, Fungsi, dan Jenis-Jenis Video Animasi.”

³² What Is Motion Graphics?,” Biteable, 2017, <https://biteable.com/blog/what-is-motion-graphics/>.

merupakan proses generic yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yg dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan.³³

3. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Aplikasi ini diluncurkan pada tahun 2013 oleh melanie Perkins, Cliff Obercht, dan Cameron Adams. Canva menyediakan berbagai template dan elemen desain yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar, memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang untuk menghasilkan karya desain yang menarik tanpa keahlian khusus.³⁴

Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan seperti grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, fiyer, dokumen A4, 320 instagram pos, kartu, surat kabar, komik,

³³ Sugianti Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*, ed. Tristan Rokhmawan (kota pasuruan indonesia: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

³⁴ Perkins,M. *Founding Statement Of Canva. (2013).Canva.Com*

strip, cover majalah, undangan, photo collage, kartu bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, your story, ID card, planner, program, ebook cover, dan storyboard. Adapun cara menggunakan aplikasi canva ini meliputi; membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.³⁵

Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut Tanjung dan Faiza adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis., dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai.³⁶

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa Canva merupakan aplikasi desain online yang sangat berguna dengan menyediakan berbagai alat dant template untuk berbagai jenis desain, termasuk presentasi dan materi pembelajaran, dan cara menggunakan aplikasinya juga sangatlah mudah.

³⁵<https://www.campusnesia.co.id/2022/01/profil-dan-sejarah-situs-desain-grafis.html> diakses pada tanggal 11 Mei 2025 jam 10:52.

³⁶ Sony Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology," *Bangun Rekaprima* 7, no. 2 (2021): 80, <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.

b. Karakteristik Canva

1. *Berbasis Cloud*; Tidak memerlukan instalasi local
2. Desain Drag and Drop; Mudah dan cepat dalam Menyusun elemen
3. Multiguna; Bisa untuk desain promosi, edukasi, social media, dan lain-lain.
4. Multibahasa; mendukung berbagai Bahasa, termasuk Bahasa Indonesia
5. Terintegrasi Sosial Media; Bisa langsung membagikan desain ke platform social seperti Instagram, facebook, dll.
6. Mendukung berbagai format ekspor ; seperti PNG, JPG, PDF, MP4, dan GIF.
7. Edukasi dan Tutorial ; Menyediakan Canva Design School untuk pelatihan dan tips design
8. Personalisasi Merek ; Canva pro menyediakan fitur brand kit untuk konsistensi visual identitas Perusahaan, serta menyediakan fitur yang gratis untuk digunakan oleh berbagai kalangan.

c. Komponen-Komponen Aplikasi Canva

Beberapa komponen penting dalam canva yang menunjang proses desain yaitu;

1. Dashboard, Halaman utama pengguna untuk mengelola proyek dan mengakses fitur.

2. Template, Desain siap pakai untuk persentasi, poster, media social, dan lainnya.
3. Elemen Desain, Termasuk ikon, ilustrasi, bentuk, garis, dan grafik.
4. Teks, Fitur untuk menambahkan dan memformat teks dengan pilihan font dan efek.
5. Upload, Pengguna dapat mengunggah foto atau video milik pribadi.
6. Background, Opsi latar belakang dengan warna, gradien, atau gambar.
7. Download/Share, Fitur ekspor dalam berbagai format (PNG,JPG,PDF,MP4) dan berbagi langsung ke media social.
8. Editor AI dan Magic Tools, Alat berbasis kecerdasan buatan seperti magic Resize dan Magic Write untuk meningkatkan efisiensi desain.

d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

1. Kelebihan Aplikasi Canva
 - a) Kemudahan penggunaan; Tidak memerlukan keahlian desain grafis tingkat lanjut.
 - b) Beragam Template Profesional; Tersedia ribuan template siap pakai untuk berbagai kebutuhan.
 - c) Akses gratis dan berbayar; Versi gratis cukup fungsional, sementara versi berbayar menambah fitur lanjutan.

- d) Kompatibilitas Multi-Device; Dapat digunakan di laptop, tablet, dan ponsel.
- e) Cloud Storage; Desain tersimpan otomatis di akun pengguna dan dapat diakses Kembali kapan saja.
- f) Uptade Berkala; Canva terus memperbarui fitur dan koleksi desain secara rutin.

2. Kekurangan Aplikasi Canva

- a) Fitur Terbatas di versi gratis; Beberapa fitur penting hanya tersedia di versi pro (berbayar).
- b) Ketergantungan internet; Akses penuh memerlukan koneksi internet yang stabil
- c) Kurang mendukung desain teknis; Tidak cocok untuk pembuatan desain teknis seperti arsitektur atau CAD.
- d) Risiko kurang orsinalitas; Template yang sama dapat digunakan oleh banyak orang, beresiko desain menjadi umum.
- e) Kurangnya control detil; Tidak memiliki fitur lanjutan seperti layering kompleks atau path editing yang ada pada software professional seperti Adobe Illustrator.

4. Keberagaman Budaya Bangsa

a. Pengertian Keberagaman Budaya

Keragaman budaya terdiri 2 kata yang digabungkan, dan setiap kata memiliki arti tersendiri. Keragaman memiliki arti ketidaksamaan atau suatu perbedaan. Sedangkan menurut Antara & Vairagya (2018)

budaya memiliki arti yaitu sebuah cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang yang kemudian diwariskan dari generasi ke generasi. Adapun arti dari kebudayaan yaitu keseluruhan yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adaptasi, serta kemampuan dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai dalam hidup bermasyarakat, (Antara & Vairagya, 2018).

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan jika keragaman budaya merupakan keseluruhan dari sebuah perbedaan yang dimiliki oleh sebuah kelompok yang kemudian berkembang secara turun-temurun dalam hidup bermasyarakat. Keragaman budaya merupakan suatu identitas yang dimiliki oleh sebuah bangsa. Indonesia merupakan salah satu negara dengan banyak kebudayaan, keragaman budaya di Indonesia sangatlah banyak lebih dari 300 suku berada di Indonesia dengan beragam bahasa, adat-istiadat, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, dan lain sebagainya.

Banyaknya keragaman yang ada di Indonesia membuat berbagai negara-negara menyebut Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya. Terlihat dari banyaknya pulau di Indonesia dari Sabang sampai Merauke, ada begitu banyak budaya di setiap daerah. Setiap daerah di Indonesia memiliki bahasa yang berbeda, serta pakaian adat yang berbeda. Indonesia memiliki semboyan yaitu “Bhineka Tunggal Ika” yang artinya, “Berbeda-beda tetapi tetap satu jua”. Adanya semboyan

tersebut membuat bangsa Indonesia dapat saling menghargai satu sama lain dan juga perbedaan yang ada di tengah masyarakat. Selain semboyan, masyarakat Indonesia juga berpegang teguh terhadap “Pancasila” sebagai pedoman dan pandangan hidup bangsa Indonesia,.

Oleh karena itu, banyaknya keragaman budaya di Indonesia tidak memecah belah bangsa, karena masyarakat Indonesia memiliki pedoman dan juga pedoman hidup untuk saling menghargai perbedaan.

b. Bentuk Keragaman Budaya Bangsa

Bentuk-bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia sangatlah banyak. Terlihat dari banyaknya suku, bahasa, agama, ras, maupun adat-istiadat yang ada.

Menurut Antara & Vairagya Indonesia memiliki kekayaan dalam hal budaya, seperti:

- 1) Keragaman suku, contohnya: jawa, sunda, madura, bali, dan lain sebagainya.
- 2) Keragaman agama, contohnya: Islam, Hindu, Kristen, Katolik, Budha, dan Khonghucu.
- 3) Keberagaman seni budaya, contohnya: tarian, batik, ukiran, dan lain-lainnya.
- 4) Keragaman bahasa daerah, contohnya: bahasa sunda, jawa, madura, bali, sumba, dan lain-lain.

Berbagai kebudayaan di Indonesia merupakan kekayaan hayati yang dimiliki oleh bangsa ini, yang harus dijaga, dan

dilestarikan agar tidak punah. Budaya merupakan sebuah identitas yang dimiliki oleh sebuah negara, sehingga menjaga keutuhannya merupakan tanggungjawab seluruh bangsa.

Adapun manfaat yang diperoleh dari banyaknya budaya yang ada di Indonesia menurut Antara & Vairagya, yaitu:

- 1) Dapat menumbuhkan sikap nasionalisme
- 2) Sebagai identitas bangsa
- 3) Alat pemersatu bangsa
- 4) Sebagai penambah pendapatan nasional
- 5) Menumbuhkan sikap toleransi
- 6) Sumber ilmu pengetahuan Berbagai macam bentuk keragaman yang ada di Indonesia, diharapkan dapat menjadi identitas dan alat pemersatu bangsa.

c. Materi Keragaman Budaya Bangsa

Adapun materi keragaman budaya bangsa yang diperuntukan anak Sekolah Dasar (SD). Menurut Atmojo et al. pengenalan budaya bangsa lewat materi keragaman bangsa sangatlah penting, khususnya siswa sekolah dasar agar dapat memperluas pengetahuannya sebagai bagian dari bangsa Indonesia.

Pengembangan materi keragaman budaya bangsa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) adalah untuk mengembangkan sikap moral, saling menghargai, serta menerima keragaman budaya yang ada di Indonesia. Hal itu

juga bertujuan menumbuhkan rasa cinta tanah air lewat materi tersebut.

Menurut Kemendikbud bahwasannya materi keragaman budaya masuk dalam pembelajaran tematik dikelas III Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu pada pembelajaran PPKn bermateri keragaman budaya ini memuat berbagai macam budaya yang ada di Indonesia. Sesuai dalam buku tematik kelas III Sekolah Dasar (SD) materi keragaman budaya mencakup:

- 1) Macam-macam suku yang mendiami setiap daerah di Indonesia
- 2) Berbagai macam lagu daerah, tarian daerah, rumah adat, senjata tradisional, dan lain sebagainya
- 3) Manfaat keragaman budaya yang ada di Indonesia
- 4) Cara menghargai berbagai ragam budaya daerah

Berbagai materi yang dimuat dalam buku tematik merupakan cara untuk mengenalkan kekayaan Indonesia pada peserta didik. Menanamkan sikap toleransi perlu dilakukan untuk dapat menghargai perbedaan yang ada, serta mampu menjadikan warga negara yang menjunjung tinggi nilai persatuan dan kesatuan yang sudah ada sejak zaman dahulu.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran penulis terhadap penelitian terdahulu, terdapat penelitian yang relevan sebagai kajian pustaka yaitu:

1. Skripsi Penelitian yang dilakukan oleh Mitha Dwi Anggraini dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru.” Universitas Islam Riau pada tahun 2021 pada pengembangan produk menggunakan modifikasi tahap ADDIE yang hanya menggunakan 3 tahap yaitu ADD (*Analysis, Design, Development*). Penelitian ini memiliki persamaan yaitu tentang pengembangan video animasi kartun. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang dibahas, lokasi penelitian, kurikulum pembelajaran serta pada model desain pengembangan yang digunakan yaitu *formative research*. Media pembelajaran dinyatakan layak dengan kriteria penilaian ahli media 92,65%, ahli materi 92,19% dan ahli bahasa 88,75%. Persentase rata-rata hasil validasi sebesar 91,20% dengan kategori valid tanpa revisi.
2. Skripsi penelitian yang dilakukan oleh Elsa Safrina Putri yang Berjudul “Pengembangan bahan ajar berbasis *Canva* pada subtema Keberagaman Budaya bangsaku.”

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian *Research & Development* (R&D), model penelitian dan pengembangan penelitian ini menggunakan model *ADDIE* dengan lima langkah pengembangannya, yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Hasil dari Penelitian pengembangan ini menunjukkan Ahli media aplikasi canva memberikan skor validasi terhadap bahan ajar sebesar 81,3% termasuk kedalam kategori layak, ahli bahasa subtema keberagaman budaya bangsaku memberikan skor validasi sebesar 100% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi subtema keberagaman budaya bangsaku dengan skor 81,3% ini termasuk kategori layak. Hasil dari pretest dihasilkan sebesar 85,4% dengan kategori layak dan pada posttest didapati hasil sebesar 90,6% dengan kategori sangat layak dari kedua test yang dilakukan dihasilkan N-gain sebesar 0,35 dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku ini layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas IV.³⁷

Penelitian oleh Elsa Safrina Putri memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menguji keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* pada materi mengenai keberagaman budaya bangsaku. Adapun perbedaan yang mendasar terletak pada jenis produk yang dikembangkan Dimana Elsa Safrina Putri mengembangkan bahan ajar cetak/elektronik sedangkan penulis focus mengembangkan video animasi kartun,serta adanya perbedaan pada lokasi penelitian dan subjek kelas target penelitian.

³⁷ Putri, Budiana, and Gani, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku."

3. Skripsi penelitian yang dilakukan oleh Robihatun pada tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “Nusantara” Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV di MI Almaarif 02 Singosari”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan yang telah disederhanakan menjadi enam tahapan dikarenakan terbatasnya waktu penelitian. Enam tahapan tersebut yaitu (1) Analisis Produk yang Akan Dikembangkan, (2) Mengembangkan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba Skala Kecil dan Revisi, (5) Uji Coba Skala Besar, dan (6) Produk Akhir.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media video animasi nusantara termasuk dalam kategori valid dan menarik. Berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, pembelajaran, serta angket respon kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran. Diperoleh rata-rata persentase kevalidan 93,3% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Persentase yang didapatkan dari angket respon kemenarikan siswa sebesar 85,2%, sehingga produk termasuk dalam kategori menarik.³⁸

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D),

³⁸ Robihatun, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ‘Nusantara’ Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas Iv Di Mi Almaarif 02 Singosari.”

dan berbasis aplikasi *Canva*. Adapun perbedaanya dengan penelitian terdahulu, yaitu mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V dan model yang digunakan yaitu borg & gall. sedangkan peneliti mengembangkan Video Animasi kartun pada materi keberagaman budaya bangsaku dan ditujukan untuk kelas III SDN 75 Lebong dengan menggunakan model ADDIE.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *Research and Development* (R&D) dan merupakan desain pengembangan penelitian. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang perlu menganalisis dan menguji efektivitas produk. Penelitian ini dilakukan secara bertahap agar hasil produk tersebut bermanfaat bagi masyarakat.³⁹ Pada penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, penggunaan model tersebut dikarenakan metode ini memiliki urutan-urutan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar.

Rancangan instruksional *ADDIE* ini muncul pertama kali pada tahun 1975. *ADDIE* dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Mnemonik dari *ADDIE* ini sendiri adalah analysis, design, development, implementation dan evaluation. *ADDIE* model menurut Yong dkk is the generic process traditionally used by instructional designers and training developers which represent a dynamic, flexible guideline for building efftive training and performance support tools. Jika diartikan bahwa model *ADDIE* merupakan proses generic yang secara

³⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yg dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan.⁴⁰ Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya yaitu:

- 1) *Analisis*, mengidentifikasi kebutuhan siswa dan analisis materi keberagaman budaya bangsaku.
- 2) *Design*, perancangan *video animasi* menggunakan aplikasi canva yang mencakup teks, gambar , dan interaksi serta animasi.
- 3) *Development*, pembuatan *video animasi* berdasarkan desain yang telah direncanakan.
- 4) *Implementation*, penggunaan pembelajaran *video animasi* dalam proses pembelajaran di kelas.
- 5) *Evaluation*, penilaian efektivitas *video animasi* melalui tes pemahaman dan feedback dari siswa dan guru.⁴¹

Dari langkah-langkah tersebut, peneliti hanya sampai pada 3 langkah dalam penelitian dan pengembangan ini. yaitu hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). dikarenakan hasil dari pengembangan produk tidak sampai pada tahap *implementation* dan *evaluation*, serta adanya keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

⁴⁰ Sugianti Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*, ed. Tristan Rokhmawan (kota pasuruan indonesia: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

⁴¹ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8, [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan *ADDIE* dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

B. Tempat dan Waktu Pengembangan

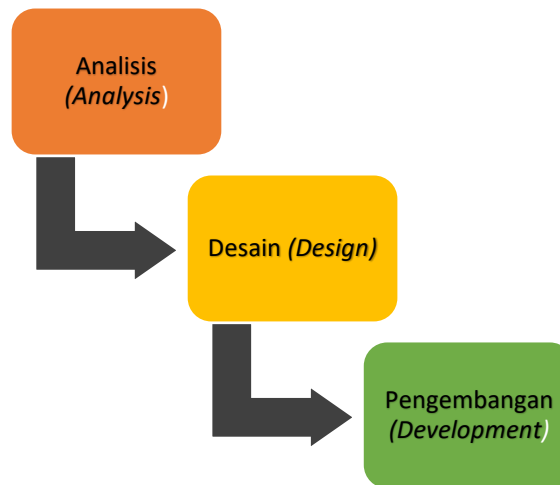
Tempat pelaksanaan penelitian Pengembangan media pembelajaran berbais *Canva* pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 75 Lebong.

Waktu pelaksanaan penelitian yaitu dilakukan selama 4 (empat) bulan, pada terhitung dari bulan Januari -April pada Tahun Ajaran 2025/2026 Semester Genap.

C. Prosedur Pengembangan

Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan produk ini yang telah disesuaikan dengan model penelitian *ADDIE* yang kemudian diadaptasikan dengan keterbatasan dan juga kemampuan peneliti, akan tetapi Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir(*development*),Yaitu membuat media pembelajaran video animasi menggunakan *Canva* pada materi keberagaman budaya bangsaku siswa kelas III SDN 75 lebong. Penelitian yang dilakukan tidak sampai tahap *Implementation* dan *Evaluation* karena peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penilaian validator, dan tidak mencakup semua

langkah yang ada, karena keterbatasan peneliti. Untuk sampai pada tahap *Implementation* dan *Evaluation*, dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya.



Gambar . Langkah-langkah Pengembangan Yang Digunakan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan peneliti dengan menggunakan model ADDIE dapat dijelaskan secara rinci yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development or Production*. Tahap Model Penelitian Pengembangan *ADDIE* sebagai berikut:

1. *Analysis*, Dalam model penelitian pengembangan *ADDIE* tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. *Design*, Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan *ADDIE* merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.⁴²

Mendesain produk adalah tahap produksi pembuatan media Pembelajaran video animasi menggunakan Canva dalam bentuk media audiovisual dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Membuat storyboard/desain yang merupakan skenario yang menggambarkan isi yang terdapat di dalam media pembelajaran video animasi berbasis Canva.
- b) Menyiapkan materi yang akan dijadikan isi media pembelajaran.
- c) Memilih software yang digunakan.
- d) Memproduksi bahan untuk pembuatan video animasi, kemudian dibuat dalam bentuk audiovisual menggunakan aplikasi Canva.

3. *Development*, dalam model penelitian pengembangan *ADDIE* berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen

⁴² Maydiantoro.

untuk mengukur kinerja produk.⁴³ Pada tahap pengembangan yaitu merealisasikan kerangka konseptual di tahap desain untuk dijadikan produk yang nantinya dapat diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Adapun tujuan dalam tahap pengembangan, yaitu sebagai berikut:

- a) Memproduksi dan merevisi bahan ajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran
- b) Memilih media pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan sebuah produk yang akan digunakan. Selain itu, uji coba produk dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan produk telah memenuhi tujuan pembelajaran. Adapun uji coba dari produk ini sebagai berikut;

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan gambaran penilaian produk, dimana penilaian suatu produk ini penting dilakukan karena untuk mengetahui keunggulan serta kelemahan suatu produk yang kemudian dilakukan perbaikan lagi terhadap produk tersebut.

⁴³ Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran *video animasi* menggunakan aplikasi canva pada materi keberagaman budaya bangsaku adalah ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media dan juga peserta didik kelas III SDN 75 Lebong.

3. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti ini menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan.⁴⁴ Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus. Berikut ini penjelasannya

- a. Data kualitatif, didapatkan dari masukan para ahli, yaitu ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media.
- b. Data kuantitatif, didapatkan dari skor penilaian lembar validasi dari ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media, serta siswa kelas III SD mengenai kelayakan *video animasi* menggunakan aplikasi canva.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seseorang peneliti dalam rangka mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan adalah angket untuk mendapatkan penilaian dari ahli tentang kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan

⁴⁴ Eko Putro Widiyoko, Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal.18

aplikasi canva. Kevalidan media pembelajaran ini ditinjau dari beberapa aspek yaitu; aspek kevalidan materi/isi, aspek kebahasaan, aspek kevalidan media, aspek desain grafis, dan aspek kemudahan pengguna. Peneliti mengembangkan angket penelitian menggunakan 4 buah angket dalam pengumpulan data yaitu angket validasi ahli materi, Bahasa, media dan angket respon peserta didik dan guru.

E. Analisis Data

1) Data Proses Pengembangan Produk

Proses pengembangan produk media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III direncanakan melalui tahapan berikut;

1) Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III di sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran dan keterbatasan media yang digunakan saat ini.

Temuan dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 75 Lebong yaitu, media pembelajaran yang digunakan masih berbentuk buku cetak dan papan tulis. Siswa terlihat kurang antusias saat pembelajaran. Kemudian hasil wawancara yang dilakukan peneliti yaitu guru kelas menyatakan perlunya media yang lebih interaktif dan visual untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar siswa.

2) Desain Produk

Pada tahap ini peneliti akan Menyusun kerangka isi media pembelajaran video animasi berdasarkan silabus dan RPP tema 5 subtema 1”*Keberagaman Budaya Bangsaku.*”

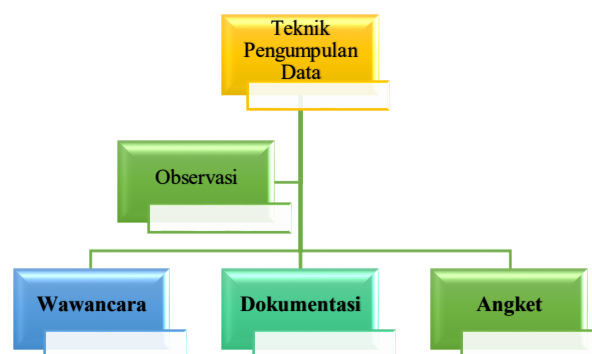
Perancangan tampilan video animasi akan dilakukan menggunakan platform canva, disesuaikan dengan karakteristik siswa SD kelas III.

3) Pengembangan Produk

Video animasi akan dibuat berdasarkan desain yang telah disusun, konten yang dimasukkan berupa materi pembelajaran, gambar-gambar budaya Indonesia,Latihan soal,dan aktivitas interaktif. Setelah produk selesai, akan dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media.

2. Teknik Pengumpulan Data

Didalam penelitian perlu menggunakan metode yang tepat, selain itu perlu memiliki Teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan Teknik dan alat pengumpul data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif.⁴⁵



⁴⁵ Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hal.158

a. Observasi

Observasi dilakukan di SDN 75 Lebong. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran disana. Selain itu observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia. Observasi pertama dilakukan disekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

Sumber Data Observasi

No	Objek Observasi	Lokasi	Informasi Yang Diperoleh
1.	Guru Kelas III SD N 75 Lebong	Kelas III	Proses Pembelajaran Sebelum
2.	Siswa Kelas III SD N 75 Lebong	Kelas III	Menggunakan Media

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada wali kelas III SDN 75 Lebong untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan peserta didik kelas III, tanggapan guru terhadap media yang telah dikembangkan dan diterapkan di kelas.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan data dalam bentuk catatan, gambar, tulisan, atau buku-buku yang memberikan informasi terdahulu.

Dokumentasi adalah instrumen pengumpulan data yang dilakukan secara langsung I ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui suatu dokumen.

d. Angket (*kuisisioner*)

Angket merupakan pengumpulan data yang digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁴⁶ Tujuan pemberian angket yaitu untuk menganalisis kebutuhan, respon dan kevalidan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva. Angket ini menggunakan lima pilihan skala likert dengan kategori sangat kurang baik, kurang baik, cukup baik, baik dan sangat baik. Melalui instrumen angket ini nantinya akan diperoleh hasil validasi dari validator ahli, serta respon guru dan peserta didik.

1) Angket Analisis Permasalahan

Validitas permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran diukur melalui analisis persentase terhadap angket permasalahan yang bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, hambatan yang dialami siswa dan guru, serta bentuk media pembelajaran yang dibutuhkan pada materi keberagaman budaya bangsaku.

⁴⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

Analisis Permasalahan

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Minat dan pemahaman siswa	Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya bangsaku.	1, 2, 3 ,4
Metode pembelajaran	Pembelajaran keberagaman budaya bangsaku masih bersifat konvensional	5, 6, 7, 8,
Ketersediaan media	Media pembelajaran keberagaman budaya bangsaku masih terbatas	9, 10, 11, 12
Pelestarian keberagaman budaya bangsa	Siswa tidak menyadari pentingnya belajar dan mengetahui keragaman budaya bangsa	13, 14, 15, 16

2) Angket analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Validitas kebutuhan media pembelajaran canva diukur melalui analisis persentase terhadap angket kebutuhan yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil ini kemudian dikonversi menggunakan skala pencapaian untuk mengidentifikasi respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kebutuhan Media Interaktif	Media Pembelajaran perlu dibuat lebih menarik dan interaktif	1, 2, 3 ,4
Aksesibilitas	Media pembelajaran harus bisa diakses diberbagai perangkat	5, 6, 7, 8,
Inovasi Pembelajaran	Pembelajaran keberagaman budaya bangsa harus lebih inovatif	9, 10, 11, 12
Pelestarian Budaya	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya keberagaman budaya bangsaku	13, 14, 15, 16

Analisis Kebutuhan Siswa

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kebutuhan Media Interaktif	Media Pembelajaran perlu dibuat lebih menarik dan interaktif	1, 2, 3 ,4
Aksesibilitas	Media pembelajaran harus bisa diakses diberbagai perangkat	5, 6, 7, 8,
Inovasi Pembelajaran	Pembelajaran keberagaman budaya bangsa harus lebih inovatif	9, 10, 11, 12
Pelestarian Budaya	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya keberagaman budaya bangsaku	13, 14, 15, 16

3) Angket Validasi Ahli

Instrumen validasi yang digunakan peneliti berupa angket berbasis skala likert, yang dirancang untuk menilai kevalidan dari segi materi, bahasa, dan media. Proses validasi media pembelajaran canva ini melibatkan para ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respon peserta didik.

Dalam proses validasi media pembelajaran, dipilih ahli dibidang materi, media dan bahasa yang memiliki kompetensi serta pengalaman relevan agar penilaian bersifat objektif dan membangun. Para ahli tersebut memberikan masukan berharga untuk penyempurnaan produk.

Meskipun tidak melibatkan semua pakar dibidangnya, pemilihan dilakukan sesuai kebutuhan validasi sehingga proses tetap profesional, terarah, dan berlandaskan prinsip kualitas pengembangan media. Adapun instrumen penelitian yang penulis gunakan dalam melaksanakan penelitian angket, yaitu:

Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kesesuaian Kurikulum	Isi materi sesuai dengan standar kurikulum	1, 2
Keakuratan Konsep	Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran	3, 4
Keefektifan Materi	Pemahaman guru terhadap media pembelajaran keberagaman budaya bangsa	5, 6
Kelengkapan Materi	Penerapan media pembelajaran di kelas	7, 8
Latihan dan Evaluasi	Menyediakan Latihan dan evaluasi yang cukup untuk keterampilan siswa	9, 10

Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Tata letak	Tata letak elemen dalam media tertata dengan baik dan tidak membingungkan	1,2
Desain visual	Kombinasi warna, font, dan ilustrasi dalam media menarik serta nyaman dilihat.	3,4
Interaktivitas	Media ini menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran	5,6
Navigasi	Navigasi dalam media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.	7,8
Aksesibilitas	Media ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat	9,10

Kisi-kisi Penilaian Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kejelasan Bahasa	Kalimat dalam media mudah dipahami oleh siswa	1, 2
Ketepatan Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan konteks	3, 4

Struktur Kalimat	Kalimat tidak terlalu Panjang, ambigu, atau membingungkan	5, 6
Keterbacaan	Teks mudah dibaca dengan ukuran font yang sesuai	7, 8
Kaidah Kebahasaan	Tata bahasa sudah sesuai dengan EYD	9, 10

4) Angket Respon Siswa dan Guru

Angket respon siswa dianalisis dengan menggunakan rumus persentase untuk mengetahui sejauh mana siswa menyukai media pembelajaran yang telah dirancang, serta untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut menarik dalam proses pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Oleh karena itu, diterapkan konversi skala tingkat pencapaian.

Kisi-kisi Respon Siswa

Aspek	Indikator	No Butir Soal
Kualiatas Desain Media	Media berbasis canva memiliki desain yang lebih menarik	1, 2, 3, 4, 5
Aspek Kemudahan Penggunaan	Media ini mudah digunakan tanpa perlu banyak penjelasan tambahan	6, 7, 8, 9, 10
Keterlibatan dan Interaktivitas	Media ini membuat lebih tertarik belajar keberagaman budaya bangsaku	11, 12, 13, 14, 15
Pemahaman Materi	Penjelasan media ini mudah di pahami dan tidak membingungkan	16, 17, 18, 19, 20
Kevalidan dan Kepuasan	Media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran keberagaman budaya bangsaku	21, 22, 23, 24, 25

3. Teknik Analisis data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadi lebih mudah dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil wawancara, observasi serta kritik dan saran dan komentar terhadap media pembelajaran *video animasi* menggunakan aplikasi canva digunakan untuk melakukan analisis kualitatif. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh melalui instrumen angket validasi yang kemudian akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

a. Analisis Kevalidan

Analisis kelayakan atau analisis kevalidan ini digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran *video animasi* menggunakan aplikasi canva. Angket yang dibagikan kepada validator ahli materi dan ahli media dan juga guru kelas III digunakan untuk mengetahui hasil kelayakan. Kemudian hasil yang diperoleh melalui pengisian angket tersebut dianalisis menggunakan rumus berikut ini;

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots$$

Keterangan:

$\bar{x}$: skor rata-rata

n : Jumlah penilai

$\sum x$: Skor total masing-masing

Kemudian untuk rumus persentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut;

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh presentase hasil kevalidan, kemudian dapat dicocokkan dengan tabel Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut;⁴⁷

Kriteria Kevalidan Media		
No.	Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kevalidan
1.	<21%	Sangat Tidak Valid
2.	21- 40 %	Tidak Valid
3.	41 – 60 %	Cukup Valid
4.	61 – 80 %	Valid
5.	81 – 100 %	Sangat Valid

Tabel. 1 Kriteria kevalidan menurut Arikunto

Berdasarkan tabel diatas, hal ini dapat berfungsi untuk mengolah data berbentuk angka yang diperoleh melalui angket yang digunakan yaitu: angket validasi materi , validasi Bahasa dan angket validasi media serta angket respon siswa kelas III. Kriteria skor yang harus diperoleh sebesar 61% yang artinya media yang telah dikembangkan sudah Valid digunakan dalam pembelajaran.

⁴⁷ Arikunto, suharsimi, & safrudin A.J Cepi. "Evaluasi Program Pendidikan".(Jakarta: Bumi Aksara,2009).hal.35

b. Analisis Kepraktisan

Berkaitan dengan kepraktisan dari video pembelajaran yang dikembangkan, data angket respon guru dan peserta didik dianalisis melalui rumus dibawah ini:

$$P: (F \times 100\%) / N$$

Keterangan :

P : Nilai akhir

F : Perolehan Skor

N : Skor Maksimal

Perolehan skor dari angket yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kategori kepraktisan media video animasi yang dikembangkan seperti pada tabel berikut ini.

Kriteria Kepraktisan Media		
No.	Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kepraktisan
1.	<21%	Sangat Tidak Praktis
2.	21- 40 %	Tidak Praktis
3.	41 – 60 %	Cukup Praktis
4.	61 – 80 %	Praktis
5.	81 – 100 %	Sangat Praktis

Tabel 2. Angket Kepraktisan⁴⁸

⁴⁸ Atasya, S., M., Priyanto, W. & Sundari, R., S. (2024) Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar, (5)1, 53-68.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Sekolah Dasar Negeri 75 Lebong

SD Negeri 75 Lebong adalah sebuah lembaga pendidikan setingkat pendidikan dasar dalam sistem pendidikan formal di Indonesia. yang berada dibawah naungan kementrian Pendidikan, Kebudayaan, riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Yang telah terakreditasi B yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. SDN 75 Lebong didirikan pada tahun 1985. Dibentuk dalam rangka mewujudkan pendidikan alternatif setingkat Pendidikan Dasar dan menampung lulusan angkatan dari lembaga pendidikan setingkat PAUD/TK.

SD Negeri 75 Lebong adalah Sekolah Dasar Negeri yang berlokasi di Tabeak Blau, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu. Merupakan lembaga pendidikan dasar negeri yang berkomitmen untuk mencetak generasi muda yang cerdas, berakhlak mulia, dan siap menghadapi masa depan.

SD Negeri 75 Lebong bertekad mempersiapkan dan melahirkan generasi muda untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi sehingga terwujudnya SDM-SDM yang potensial dan berkualitas yang dapat kembali membangun peradaban baru dan mampu bersaing dengan dunia pendidikan lainnya.

2) Profil Sekolah Dasar Negeri 75 Lebong

Sekolah Dasar Negeri 75 Lebong yang memiliki NPSN : 10702042, Status. Negeri terAkreditasi : B, surat keputusan badan akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-SM) Nomor 599/BAP-SM/KP/X/2016 yang diterbitkan pada tanggal 29 Oktober 2016. Dengan beralamatkan di Tabeak Blau, Lebong Atas, Kabupaten Lebong, Provinsi Bengkulu. Tahun penegerian (1985). Yang memiliki jumlah seluruh siswa sebanyak 87 orang yang terdiri dari 46 siswa laki- laki dan 41 siswa perempuan.

Fasilitas yang tersedia di SD N 75 Lebong mendukung proses belajar mengajar yang efektif. Sekolah ini memiliki akses internet melalui Telkomsel Flash dan sumber listrik dari PLN.Selain itu, SDN 75 Lebong juga dilengkapi dengan ruang kelas, nyaman, ruang guru,perpustakaan dan lapangan olahraga.

3) Visi dan Misi

a. Visi

Mencetak Generasi muda yang cerdas, berakhlak mulia, dan siap menghadapi masa depan.

c. Misi

- 1) Untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
- 2) Mendukung siswa dalam mengembangkan potensi mereka secara optimal
- 3) Mencetak generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia dan berdaya saing.

- 4) Berperan aktif dalam mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

B. Deskripsi Hasil Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Video Animasi berbasis *Aplikasi Canva* dengan materi pembelajaran keberagaman budaya bangsaku kelas III SD yaitu, Menjelajahi 38 provinsi di Indonesia melalui Peta Warna warni, mengenal macam-macam makanan tradisional di Indonesia, mengenal berbagai macam tarian di Indonesia dan berbagai macam pakaian adat di Indonesia serta mengetahui kelayakan Video Animasi berbasis *Canva*. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) Analisis; b) Desain; c) Pengembangan. Berikut penjelasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini:

1) Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data pada penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya yaitu melakukan analisis, desain dan pengembangan.

a. Analisis Permasalahan dan Kebutuhan

1) Analisis Guru

Analisis ini diperoleh melalui angket yang diberikan kepada dua orang guru dengan menggunakan skala Likert 1-5. Berikut hasil analisis permasalahan dari kedua guru pada instrumen permasalahan dan kebutuhan yang tertera dibawah ini:

No	Pernyataan	Guru I	Guru II
1	Siswa mengalami kesulitan dalam memahami keberagaman budaya.	4	4
2	Minat siswa dalam belajar keberagaman budaya bangsa masih rendah.	3	2
3	Siswa merasa bosan saat belajar keberagaman budaya karena metode yang digunakan kurang menarik.	4	4
4	Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman keberagaman budaya.	5	5
5	Pembelajaran keberagaman budaya bangsa masih bersifat konvensional (hanya menggunakan buku dan papan tulis).	4	3
6	Guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan keberagaman budaya bangsa.	1	2
7	Pembelajaran keberagaman budaya belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.	3	3
8	Siswa lebih mudah memahami keberagaman budaya bangsa jika diajarkan menggunakan media interaktif.	4	5
9	Media pembelajaran keberagaman budaya bangsa yang tersedia masih terbatas	5	4
10	Media yang tersedia kurang menarik secara visual bagi siswa	2	2
11	Media yang ada belum mendukung pembelajaran mandiri siswa.	3	3
12	Tidak ada media berbasis teknologi yang memfasilitasi pembelajaran keberagaman budaya bangsa secara menyeluruh	4	5
13	Siswa tidak menyadari pentingnya belajar keberagaman budaya bangsa untuk mengenal berbagai macam budaya yang ada di Indonesia	3	4
14	Tanpa inovasi dalam pembelajaran, keberagaman budaya bangsa bisa semakin terlupakan.	5	5

15	Pembelajaran keberagaman budaya bangsa harus lebih menarik agar siswa mau mempelajarinya	5	5
----	--	---	---

Berdasarkan Hasil analisis permasalahan dan kebutuhan guru, diketahui bahwa kedua guru sepakat bahwa pembelajaran keberagaman budaya bangsa masih menghadapi permasalahan utama berupa kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang terlihat pada skor tabel penajian diatas. Selain itu, kedua guru juga menilai bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Terlihat bahwa seluruh indikator permasalahan memperoleh skor dengan persentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa menjadi landasan penting dalam tahap analisis (Analysis) pada model pengembangan ADDIE, dan menjadi dasar keputusan peneliti dalam memilih media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva sebagai solusi untuk menjawab kebutuhan pembelajaran pada materi Keberagaman Budaya Bangsa.

2) Analisis siswa

Analisis ini diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan skala likert 1-5. Berikut hasil analisis permasalahan dari kedua guru pada instrumen permasalahan dan kebutuhan yang tertera dibawah ini:

No	Pernyataan	Skor Jawaban siswa				
		STS	TS	N	S	SS
1	Media pembelajaran keberagaman budaya bangsa perlu dibuat lebih menarik dan interaktif.			3		
2	Media berbasis Canva dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar keberagaman budaya bangsa.				4	
3	Penggunaan elemen visual dan animasi dalam media akan membantu pemahaman siswa.				4	
4	Media pembelajaran sebaiknya mendukung pembelajaran mandiri siswa					5
5	Media pembelajaran harus dapat diakses di berbagai perangkat seperti HP, laptop, dan tablet				4	
6	Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline.				4	
7	Guru dan siswa membutuhkan media yang mudah digunakan tanpa pelatihan khusus.				4	
8	Canva memungkinkan pembuatan media yang dapat digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran					5
9	Pembelajaran keberagaman budaya bangsa harus lebih inovatif agar sesuai dengan perkembangan teknologi		2			
10	Fitur interaktif dalam media dapat meningkatkan pemahaman siswa.			3		
11	Pembelajaran keberagaman budaya bangsa akan lebih efektif jika menggunakan media berbasis desain kreatif seperti Canva.				4	
12	Siswa lebih tertarik belajar jika media pembelajaran memiliki aspek visual yang menarik					5
13	Media berbasis digital dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa terhadap				4	

	pentingnya keberagaman budaya bangsa.					
14	Media pembelajaran yang modern akan lebih mudah diterima oleh generasi muda				4	
15	Pembelajaran digital dapat menjadi solusi dalam pelestarian keberagaman budaya bangsa.					5
16	Dengan media yang lebih menarik, siswa akan lebih terdorong untuk belajar keberagaman budaya bangsa.					5

Berdasarkan Hasil analisis permasalahan dan kebutuhan siswa dengan skala likert, diketahui bahwa pembelajaran keberagaman budaya bangsa masih menghadapi beberapa permasalahan, baik dari aspek minat dan pemahaman siswa maupun metode pembelajaran. Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran tersebut memperoleh nilai sebesar 84%, yang tergolong dalam kategori sangat dibutuhkan. Hasil pengumpulan informasi menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi terhadap materi keberagaman budaya bangsaku.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik diatas hal ini juga dilakukan hal yang sama terkait analisis kebutuhan guru di Sekolah SD Negeri 75 Lebong. Sebelum disajikan dalam bentuk grafik data hasil angket analisis kebutuhan dihitung menggunakan rumus persentase deskriptif sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase angka kelayakan/kebutuhan

F = Total skor yang diperoleh

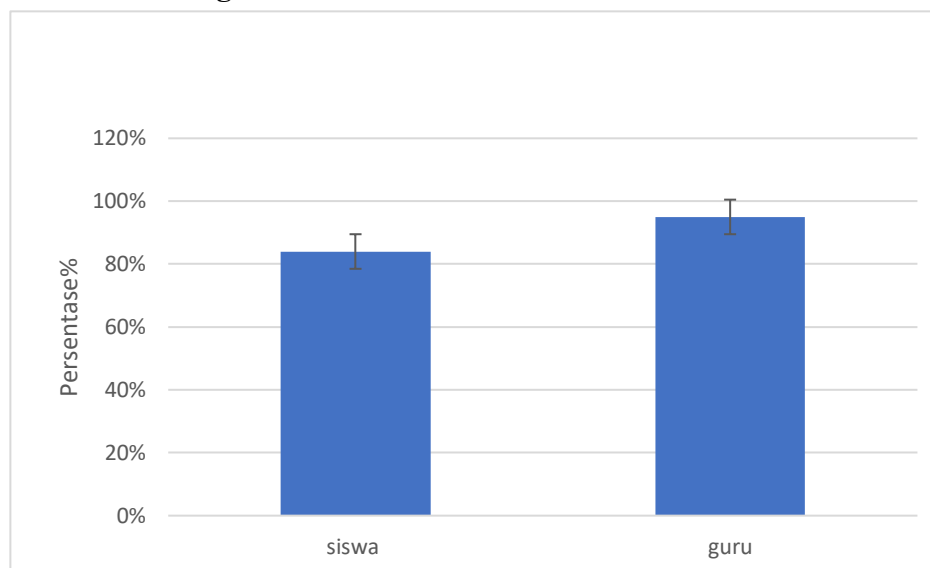
N = Skor maksimum ideal

Adapun hasil rekapitulasi perhitungan analisis kebutuhan guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No.	Subjek Analisis Kebutuhan	Total Skor	Persentase %
1.	Siswa	336	84%
2.	Guru	38	95%

Berdasarkan hasil rekapitulasi data pada tabel diatas, maka perbandingan analisis kebutuhan antara guru dan siswa disekolah SDN 75 Lebong disajikan dalam diagram persentase sebgai berikut:

Perbandingan Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa



b. Tahap Desain (Design)

Setelah analisis, peneliti merancang storyboard media berupa:

1) Desain Tampilan

Dari video animasi cover, warna yang baik pada cover maupun dalam lembar konten isi, penentuan jenis huruf, spasi, besar kecil font dan font yang sesuai dengan kebutuhan anak kelas 3 SD. Selain itu pengkombinasian warna yang baik pada background video dan gambar animasi yang harus disesuaikan dengan isi materi agar bisa dipahami oleh siswa kelas 3 SD. Desain tampilan juga merancang tata letak urutan pada video animasi yang dikembangkan, seperti penyusunan alur penjelasan didalam video beserta tata letaknya, urutan materi dimulai dari alur pengenalan peta indonesia, makanan tradisional , tarian daerah serta pakaian adat lalu ditutup dengan video untuk menjelajahi indonesia.

c. Penyusunan Konten atau isi

Desain pada konten atau isi berupa materi yang disajikan pada pengembangan video animasi berbasis Aplikasi Canva. Pengembangan video animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan anak kelas 3 SD. Terdapat 29 *slide* yang memuat materi keberagaman budaya bangsaku secara sederhana yang dirancang dengan berdasarkan kebutuhan dan kemampuan anak kelas 3 SD. Materi keberagaman budaya bangsaku yaitu memuat (peta 38

provinsi di indonesia makanan khas tradisional, tarian daerah, pakaian adat).

d. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan lapangan yakni berbentuk video animasi berbasis aplikasi canva. Kondisi yang terjadi di lapangan saat penelitian berlangsung adalah proses pemberian materi keberagaman budaya bangsaku hanya menggunakan buku paket saja, serta metode mengajar guru yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa langsung memberikan contoh yang nyata dalam setiap tema materi. Sehingga penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva ini diharapkan dapat membantu guru ataupun peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya bangsaku.

1) Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan untuk merancang komponen apa saja yang ada pada video animasi ini, sebelum masuk pada tahapan pembuatan desain atau isi pada video animasi. Pemilihan format video animasi yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a) Jenis media yang dipilih adalah berupa video animasi. Rancangan video animasi dapat digunakan untuk individu atau kelompok, dan guru.
- b) Pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi Canva dengan warna yang cerah, karakter animasi anak-anak, serta Ikon budaya

nusantara. Tampilan video animasi menggunakan resolusi HD. Jenis huruf yang dipilih didominasi oleh jenis huruf "The Seasons" dengan font ukuran 33.6, Alur video meliputi; Pembukaan, penyajian materi, animasi ilustrasi, musik latar, dan penutup. Durasi video 9-11 menit agar sesuai dengan rentang konsentrasi siswa kelas 3 SD.

2) Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrument berupa instrumen dari buku paket bertema keberagaman budaya bangsaku yang dikembangkan dan instrument materi yang disajikan. Penyusunan instrument buku paket bertema digunakan sebagai alat penilaian dari video animasi yang dikembangkan dengan memperhatikan penilain buku paket. Selain itu, dilakukan penyusunan instrument materi yang disajikan berupa aspek kelayakan konten atau isi, kelayakan penyajian, serta kesesuaian bahasa yang digunakan. Penilaian video animasi dilakukan secara likert dengan skor 1-5 sesuai disajikan pada tabel (dilampirkan).

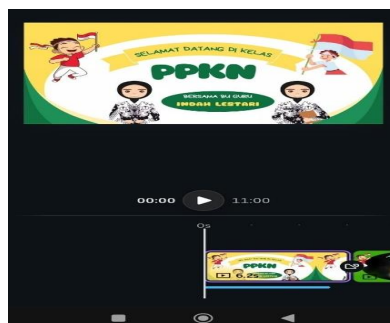
d. Tahap Desain Produk

Tahapan pengembangan disesuaikan dengan perancangan. Pengembangan video animasi berbasis aplikasi canva ini telah berhasil dibuat dan dikonsultasikan. Hasil konsultasi yakni terdapat beberapa kesalahan yang harus diperbaiki pada video animasi yang telah dikembangkan hal itu berupa font dan penyederhanaan kalimat

agar dipahami oleh anak kelas III SD serta gambar animasi yang harus mewakili kalimat pada media pembelajaran yang harus dilakukan agar siswa mampu paham. Setelah tahapan konsultasi langkah selanjutnya adalah tahapan validasi. Validasi bertujuan untuk menguji kevalidan produk video animasi yang dikembangkan. Validasi pertama yang dilakukan adalah validasi pada konten video animasi berupa tampilan slide dan bentuk media ini. Validasi dilakukan oleh Ibu Kurnia Ningsih, S.Pd yang merupakan seorang guru kelas dan ahli dalam media IT. Selanjutnya adalah validasi materi dan bahasa video animasi berbasis canva, validasi materi dan bahasa dilakukan oleh Bapak Edo Afrianto, S.Pd merupakan guru Ppkn. Berikut adalah pengembangan video animasi berbasis aplikasi canva siswa kelas III di SD Negeri 75 Lebong.

1) Slide Depan (Cover Slide video animasi)

Dibagian slide depan/cover terdapat judul video animasi yang dispesifikasikan untuk materi keberagaman budaya bangsaku.



Tampilan slide pertama (cover depan)

2) Cover Lambang Negara slide kedua

Dibagian slide kedua terdapat video pengantar dengan lambang burung garuda “bhineka tunggal ika” yang akan menjadi pengantar tema pembelajaran mengenai keberagaman budaya bangsaku.



Tampilan slide 2.

3) Slide ketiga (perkenalan diri)

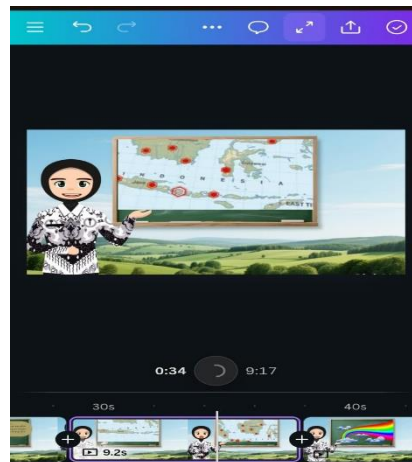
Dibagian slide ke 3 yaitu pengenalan ibu guru pengajar materi keberagaman budaya bangsa.



Tampilan slide ke 3.

4) Slide ke 4 (Menjelajahi peta indonesia)

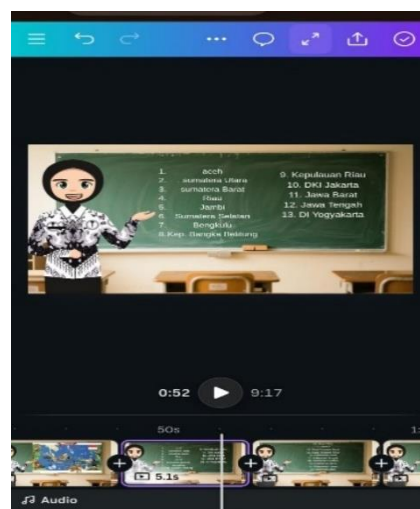
Di bagian slide ke 4 memasukkan video penjelajahan peta indonesia dengan penjelasan oleh bu guru didalam video.



Tampilan slide ke 4.

5) Slide ke 5 - 9 (penjelasan ke 38 wilayah provinsi diindonesia)

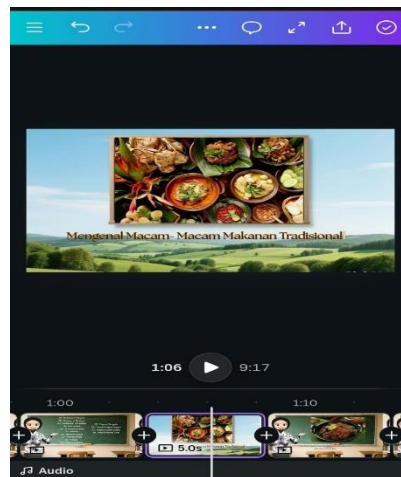
Dibagian slide ke 5 -9 menjabarkan penjelasan yang sama tentang banyak wilayah dengan 38 provinsi yang ada diindonesia.



Tampilan slide ke 5-9.

6) Slide ke 10-19 (mengenal macam-macam makanan tradisional)

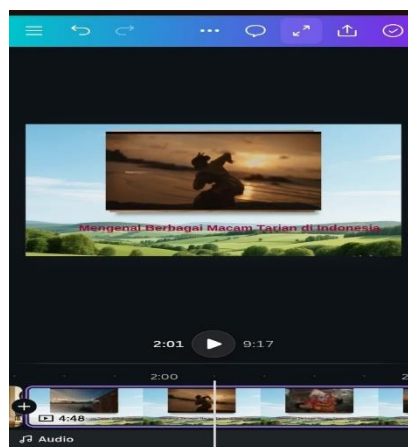
Pada bagian slide 10-19 terdapat materi dengan tema makanan tradisional pada setiap slidenya sama bentuk hanya beda macam-macam penjelasan makanan pada setiap ciri khas daerahnya.



Tampilan slide 10-19.

7) Slide ke 20 (Mengenal macam-macam tarian diindonesia)

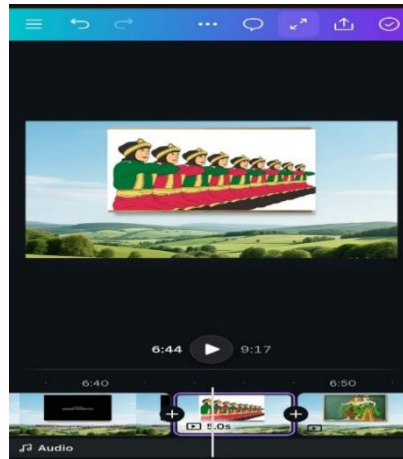
Pada bagian slide ke 20 berisi video pengenalan Tarian diindonesia disertakan dengan nama daerahnya hasil karya dari akun galeri indonesia.



Tampilan slide ke 20

8) Slide 21-24 (penjelasan macam- macam tarian oleh bu guru animasi)

Di bagian ini bu guru animasi menjelaskan macam tarian dengan bentuk slide yang sama.



Tampilan slide 21-24.

9) Slide 25-27 (Mengenal macam pakaian adat diindonesia)

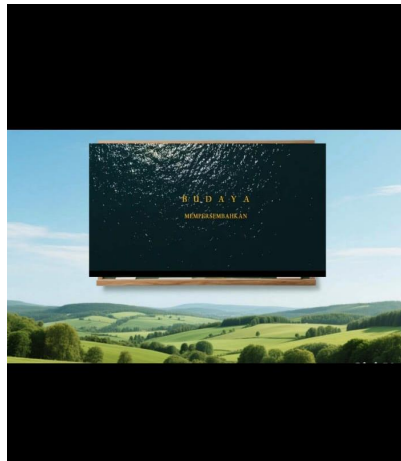
Di bagian slide 25-27 yaitu materi dengan tema pakaian adat , dalam setiap slide nya juga sama menjelaskan dan mencontohkan macam-macam pakaian adat.



Tampilan slide 25-27

10) Slide ke 28 (menjelajahi seluruh indonesia dengan video)

Pada bagian slide ke 28 ini mencantumkan video dokumenter berisi seluruh wilayah indonesia dengan kekayaan alam yang melimpah dengan judul video yaitu “Budaya” sebagai video penutup pembelajaran.



Tampilan slide 28

11) Slide ke 11 (Cover Penutup bagian belakang)

Di bagian slide ke terakhir ini terdapat tulisan terima kasih untuk penutup dari video pembelajaran materi keberagaman budaya bangsaku.



Setelah video animasi berhasil dikembangkan, tahap pengembangan selanjutnya adalah tahapan validasi produk video animasi berbasis canva. Validasi video animasi ini dilakukan oleh dua orang guru SD N 75 Lebong selaku pakar materi dan bahasa serta pakar media. Pengisian lembar validasi dilakukan secara offline. Lembar validasi berisikan kolom penilaian dan kolom anjuran ataupun pendapat yang meliputi aspek tampilan visual video animasi berbasis aplikasi canva, penyajian, kebahasaan, materi serta kesesuaian font, animasi, warna yang dibutuhkan oleh anak kelas III SD.

e. Tahapan Pengembangan (development)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, pada fase ini media yang telah dirancang akan menjalani proses evaluasi validitas. Uji validitas terdiri dari 3 kategori, yaitu validitas ahli materi, bahasa dan media.

Tahap validasi ini berlangsung bertepatan pada tanggal 19 Agustus–27 Agustus, hingga dengan terhitung dari tanggal pemberian surat permohonan validasi sampai dengan pengisian validasi terakhir. Data yang diperoleh pada tahap validasi produk terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari penilaian angket dengan skala likert, dan data kualitatif berasal dari angket yang diberikan saat melakukan validasi produk. Data hasil validasi dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian validator pada tiap item penilaian. Berikut pada tabel penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi.

Tabel Penskoran Jawaban

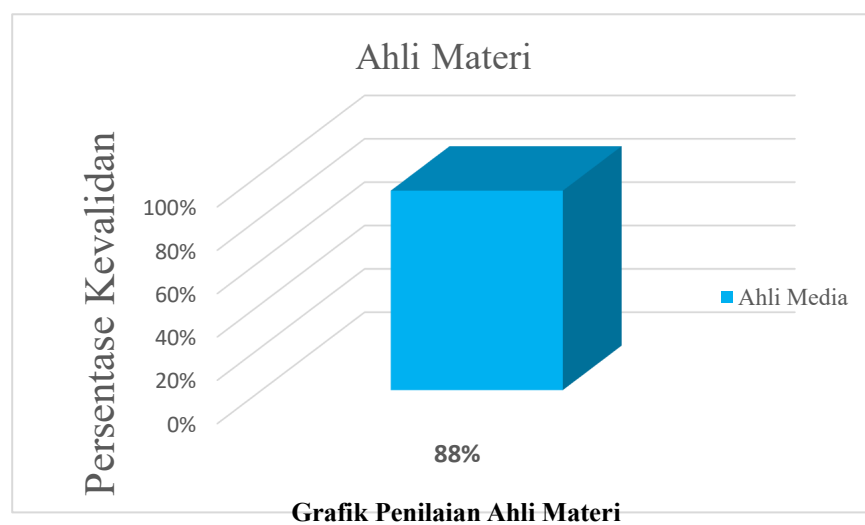
No.	Jawaban	Keterangan	Skor
1.	SV	Sangat Valid	5
2.	V	Valid	4
3.	CV	Cukup Valid	3
4.	TV	Tidak Valid	2
5.	STV	Sangat Tidak Valid	1

Berikut penyajian hasil data berupa angket dari ahli materi dan bahasa serta ahli media terhadap video animasi berbasis aplikasi canva :

1) Validasi Ahli Materi

a) Data Kuantitatif

Hasil validasi materi yang dilakukan oleh bapak Edo Afrianto, S.Pd merupakan seorang guru PPKN di SD 75 Lebong yang mengerti akan kebutuhan belajar siswa. Berikut hasil validasi yang merupakan data kuantitatif ahli materi :



Berdasarkan Tabel diatas berisi tentang hasil validasi ahli materi termasuk aspek-aspek yang meliputi materi pada video animasi. Hasil validasi menunjukkan perolehan skor dengan presentase 88%. Melihat kriteria interpretasi kevalidan materi yang dibuat dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan. Lembar angket validasi ahli materi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar lembar validasi ahli materi

Indikator	Kemampuan	Kemampuan	Kemampuan	Kemampuan	Kemampuan
No	Penyelesaian	R1	R2	R3	R4
1	Materi dalam media sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran kefarmasian tingkat tinggi				
2	Materi dalam media sudah sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa				
3	Konten yang disajikan dalam media sudah benar secara akademik				
4	Terdapat kesalahan informasi atau data dalam media				
5	Penggunaan gambar dalam media yang membantu meningkatkan pemahaman siswa				
6	Terdapat penyajian materi dalam media yang membantu proses pembelajaran yang sistematis				
7	Materi yang disajikan dalam media mencakup seluruh aspek yang diperlukan dalam pembelajaran kefarmasian tingkat tinggi				
8	Konten dan penyajian dalam media membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik				
9	Media ini memberikan latihan atau evaluasi yang cukup untuk meningkatkan keterampilan siswa				
10	Sesuatu hal yang lain yang dinilai dengan kemampuan siswa				

b) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari kritik maupun saran oleh ahli materi adalah secara keseluruhan, isi materi dalam angket ini sudah sesuai dengan kompetensi yang dituju. Serta saran yang diberikan adalah pastikan semuanya mencakup aspek penting dari konsep yang ingin dituju. Dengan perolehan nilai valid dan bisa digunakan dalam pembelajaran. Komentar dan saran ahli materi bisa dilihat pada gambar berikut:

Gambar komentar dan saran ahli materi

□ Komentar atau Saran Perbaikan Ahli Materi:

Komen: Secara keseluruhan Isi Materi dalam Angket ini sangat
Sesuai dengan kompetensi guru di Tugu.

Saran: Berikan Ruang untuk Menutup Aspek Penting Dari Konsep
Yang Ingin di Ujar.

2023 Lebong.

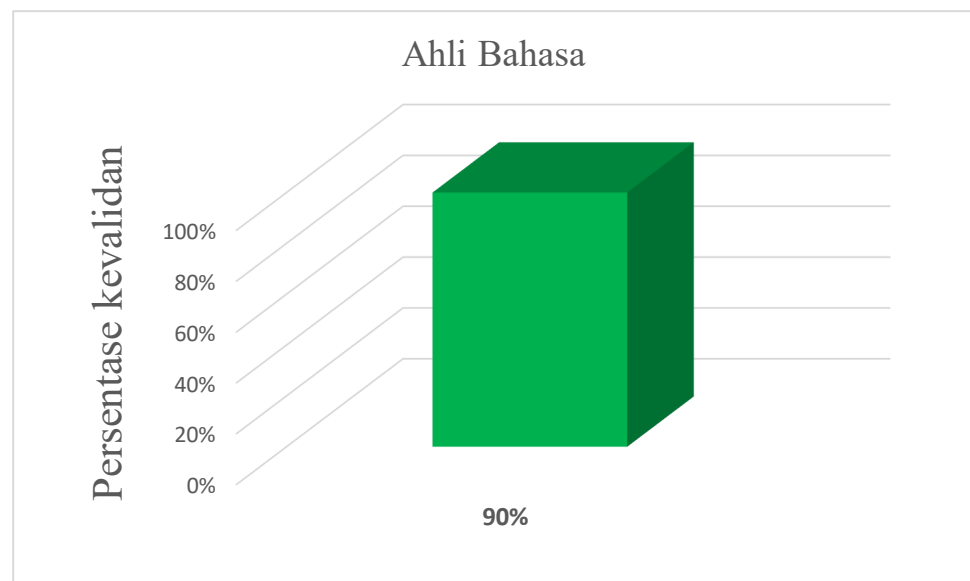
Validator

E. Afrianto S.Pd
EAO Afrianto S.Pd
NIP.

2) Validasi Ahli Bahasa

a) Data Kuantitatif

Hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh ibu Ruwisni, S.Pd merupakan seorang guru kelas III di SD 75 Lebong yang mengerti akan kebutuhan belajar siswa. Berikut hasil validasi yang merupakan data kuantitatif ahli bahasa.



Grafik Penilaian Ahli Bahasa

Pada Tabel ini berisi tentang hasil validasi ahli Bahasa termasuk aspek-aspek yang meliputi Bahasa pada video animasi. Hasil validasi menunjukkan perolehan skor dengan presentase 90%. Melihat kriteria interpretasi kevalidan materi yang dibuat dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan. Lembar angket validasi ahli Bahasa dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar Angket Validasi Ahli Bahasa

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Kejelasan Bahasa, Ketepatan Istilah, Struktur Kalimat, Keterbacaan, Kaidah Kebahasaan

No/Pernyataan	Skor					Jumlah
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	
1. Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa					✓	
2. Kalimat dalam media bersifat komunikatif dan tidak berbelit-belit					✓	
3. Isi yang disampaikan dalam media sesuai dengan konteks pembelajaran				✓		
4. Tidak ada istilah yang membingungkan atau kurang familiar bagi siswa					✓	
5. Struktur kalimat dalam media jelas dan tidak membingungkan					✓	
6. Kalimat dalam media memiliki susunan yang efektif dan sesuai kaidah bahasa Indonesia					✓	
7. Tampilan dan jenis font dalam media mudah dibaca oleh siswa					✓	
8. Warna latar belakang dan teks tidak mengganggu keterbacaan					✓	
9. Tata bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar					✓	
10. Tidak terdapat kesalahan ejaan atau typo pada media pembelajaran ini					✓	

b) Data Kualitatif

Paparan data kualitatif yang diperoleh dari kritik maupun saran oleh ahli bahasa adalah bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh responden yang dituju. Serta sarannya yaitu, struktur kalimat sesuai dengan kaidah tata bahasa yang berlaku.

Gambar Komentar dan Saran Ahli Bahasa

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angka penilaian materi diatas, penyempurnaan media pembelajaran Video animasi Bahasa, April 2021 Catur pada materi penyediaan bahasa regional

Media ini layak digunakan

☒ Sangat layak digunakan
☐ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak Layak

D. Komentar atau Saran Perbaikan Ahli Materi

Komentar: Baiknya ya. Perbaikan Media Animasi oleh Kurnia Ningsih S.Pd

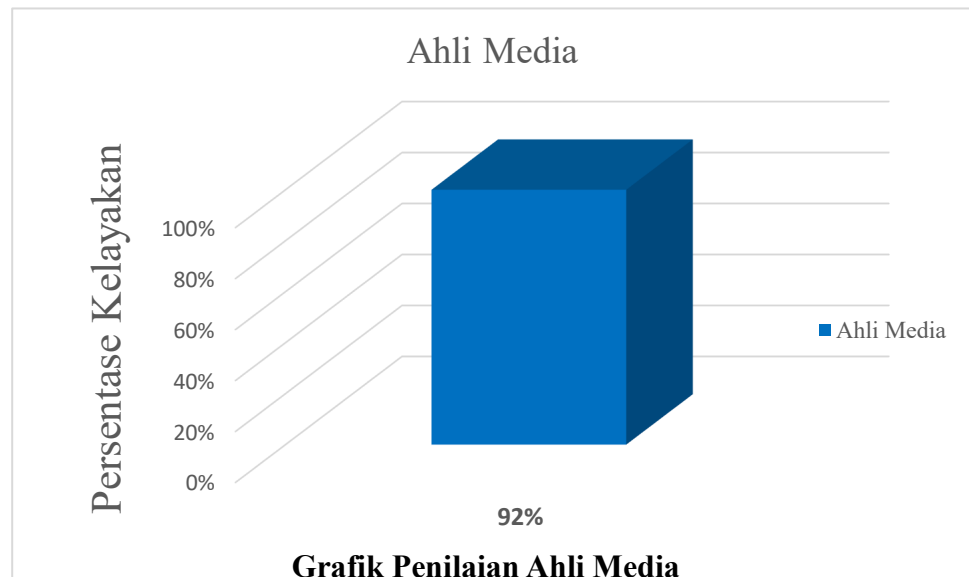
Saran: Perbaikan Desain Kalimat selanjutnya sesuai dengan Pustaka Ahli Bahasa yg berkaitan

Disusun 2021
 Validasi
 Kurnia Ningsih S.Pd

3) Validasi Ahli Media

b) Data Kuantitatif

Validasi ahli media oleh ibu Kurnia Ningsih, S.Pd yang merupakan salah seorang guru yang ahli di bidang media. Hasil validasi media video animasi berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut :



Berdasarkan diagram hasil validasi media video animasi hasil menunjukkan perolehan skor dengan presentase 92%. Melihat kriteria interpretasi kevalidan dinyatakan sangat valid dan dapat

digunakan. Lembar angket validasi ahli Media dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Data tidak relevan dalam media online dengan baik atau tidak menggunakan					
2	Properti foto, gambar, dan elemen lainnya sesuai atau tidak beraturan					
3	Kombinasi warna, font, dan desain dalam media menarik atau monoton					
4	Pemilihan warna dalam media tidak menyebabkan ketidaknyamanan atau kelelahan mata					
5	Media ini menyediakan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran					
6	Penggunaan elemen interaktif seperti tombol, animasi, atau video) meningkatkan keterlibatan siswa					
7	Navigasi dalam media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna					
8	Setiap tombol atau menu dalam media memiliki fungsi yang jelas dan tidak membingungkan					
9	Media ini dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat (PC, HP, tablet)					
10	Media tetap berfungsi dengan baik meskipun diakses melalui berbagai ukuran layar					

c) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari kritik maupun saran oleh ahli media adalah tampilan antarmuka cukup menarik sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna. Pilihan warna juga sesuai dengan prinsip desain. Serta saran yang diberikan adalah gunakan desain visual yang menarik perhatian siswa sesuai usia serta minat mereka. Dengan perolehan nilai sangat valid dan bisa digunakan dalam pembelajaran.

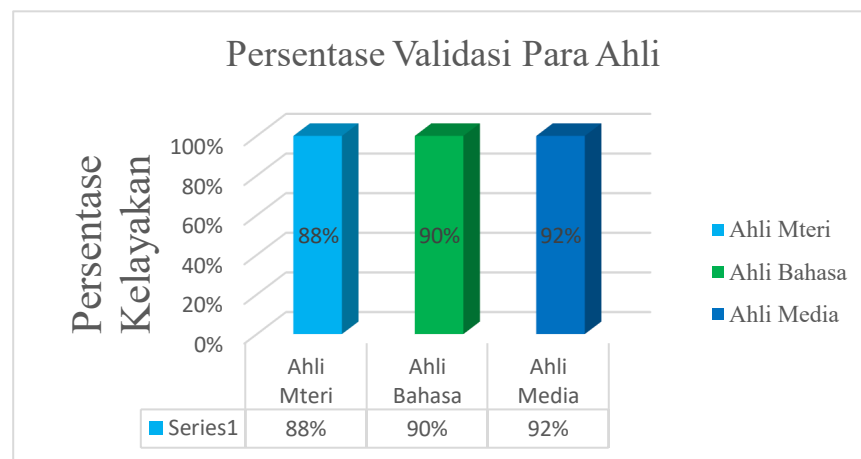
Gambar Komentar dan Saran Ahli Media

Komentar: Tampilan media online sudah menarik sehingga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna. Pilihan warnanya juga sesuai dengan desain. Saran: Gunakan warna-warna yang menarik perhatian siswa sesuai usia serta minat mereka.

Rizki
NIP.

4) Hasil Perbandingan Penilaian Para Ahli

Setelah menerima hasil evaluasi dari para ahli materi, bahasa, dan media, akan diperoleh grafik perbandingan penilaian dalam bentuk persentase pernyataan. Grafik perbandingan tersebut dapat disaksikan pada diagram berikut:



Grafik Hasil Penilaian Validasi Para Ahli

2. Hasil Analisis

Data Analisis data diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli materi dan bahasa serta ahli media yang telah dilakukan pada tahap pengembangan. Pembahasan yang akan dijelaskan adalah terkait kelayakan video animasi berbasis aplikasi untuk siswa kelas 3 SD. Analisis kelayakan video animasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari para validator. Berikut penjelasan hasil analisis kelayakan video animasi untuk siswa kelas 3 SD.

a. Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi dilakukan oleh bapak Edo Afrianto, S.Pd salah seorang guru SD Negeri 75 Lebong. Aspek yang dinilai oleh validator ahli materi diantaranya aspek materi, penyajian dan kesesuaian kurikulum, keakuratan konsep, keefektifan materi, kelengkapan materi, pada video animasi. Berdasarkan hasil perhitungan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi memperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat valid, dapat dilihat pada tabel tentang hasil perolehan penilaian validitas ahli materi video animasi siswa kelas 3 SD.

2) Validasi Ahli Bahasa

Penilaian oleh ahli bahasa dilakukan oleh ibu Ruwisni, S.Pd yang merupakan guru kelas III SD Negeri 75 Lebong. Aspek yang dinilai oleh validator ahli bahasa diantaranya aspek materi, penyajian dan kesesuaian kurikulum, keakuratan konsep, keefektifan materi, kelengkapan materi, pada video animasi. Berdasarkan hasil perhitungan penilaian ahli bahasa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid dapat dilihat pada tabel tentang hasil perolehan penilaian validitas ahli bahasa video animasi siswa kelas 3 SD.

3) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh salah seorang guru yaitu ibu Kurnia Ningsih, S. Pd yang merupakan ahli dalam IT. Validator ahli media menilai aspek-aspek diantaranya aspek tampilan visual, tata letak, desain visual, Interaktivitas, navigasi, aksesibilitas. Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli media diperoleh angka persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat valid. Perhitungan validasi ahli media dapat dilihat pada tabel tentang hasil nilai validasi ahli media.

3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan disaat peneliti melihat hasil data dari analisis materi dan bahasa serta ahli media yang digunakan memerlukan revisi. Disisi lain, revisi juga dilakukan peneliti dengan memperhatikan pernyataan atau saran dan tanggapan ahli materi dan bahasa serta ahli media. Berikut ini adalah sedikit revisi awal yang telah diselesaikan berdasarkan materi dan bahasa ahli mulai merevisi yang telah selesai berdasarkan materi dan bahasa. Dengan revisi yaitu adanya penambahan dibagian setelah cover berupa penambahan tujuan pembelajaran materi keberagaman budaya bangsaku kelas III SD Negeri 75 Lebong.

1) Penambahan tujuan pembelajaran

Pada bagian slide setelah cover kedua pada awal revisi belum adanya tujuan pembelajaran di dalam video animasi berbasis canva ini, maka dari itu oleh ahli materi dan bahasa memberi saran atau masukan agar dislide setelah cover ditambahkan tujuan

pembelajaran atau pada bagian slide ketiganya adalah Tujuan pembelajaran materi keberagaman budaya bangsaku.

Cover Lambang negara burung garuda	Tambahkan tujuan pembelajaran setelah cover burung garuda	
		
Bagian slide Sebelum direvisi	Video animasi Setelah direvisi	

2) Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

a. Data Skor Kepraktisan Per-siswa

Berikut rekapitulasi hasil pengisian angket kepraktisan oleh 6 siswa:

No.	Kode Siswa	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1.	S1	25	28	89,2%
2.	S2	24	28	85,7%
3.	S3	26	28	92,8%
4.	S4	23	28	82,1%
5.	S5	25	28	89,2%
6.	S6	25	28	89,2%
Skor Perolehan		148		88,1%
Skor Maksimal		168		

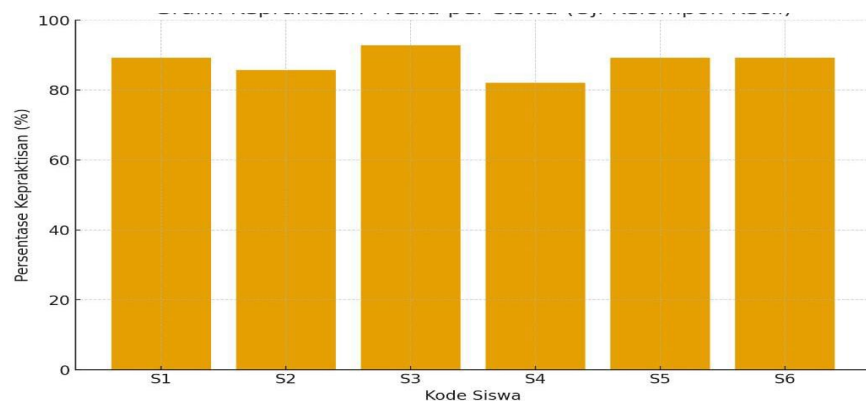
b. Rekapitulasi Hasil Keseluruhan

Rumus :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase kepraktisan} &= (\text{skor perolehan} / \text{skor maksimal}) \times 100\% \\
 &= (148/168) \times 100\% \\
 &= 88,1\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran video animasi berbasis canva berada pada kategori **sangat Praktis** dan Valid digunakan dalam prose pembelajaran.

c. Grafik Hasil Kepraktisan



Grafik Kepraktisan Media Per Siswa (Uji Kelompok Kecil)

Gambar grafik tersebut menunjukkan hasil analisis kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang dinilai oleh 6 (enam) siswa. Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa seluruh indikator kepraktisan memperoleh skor tinggi dengan persentase 88,1%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai sangat praktis, mudah digunakan, serta membantu dalam proses pembelajaran. Konsistensi skor pada setiap indikator menguatkan bahwa media ini layak digunakan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.

B. Pembahasan

1. Analisis Permasalahan dan Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran video animasi berbasis Canva

Dalam upaya memperoleh informasi mengenai kebutuhan guru dan siswa kelas III SDN 75 Lebong terhadap media pembelajaran yang mengintegrasikan materi keberagaman budaya bangsaku melalui aplikasi Canva yang akan dikembangkan, peneliti telah menyebarkan angket kepada subjek penelitian, yaitu guru dan siswa. Angket yang ditujukan kepada guru terdiri dari 16 pertanyaan, sedangkan angket untuk siswa juga mencakup 16 pertanyaan.

Aspek penilaian analisis kebutuhan guru mencakup kebutuhan media interaktif, aksesibilitas, inovasi dalam pembelajaran, serta pelestarian budaya. Berdasarkan hasil evaluasi per indikator aspek penilaian analisis kebutuhan guru, aspek kebutuhan media interaktif menunjukkan skor 92%, aspek aksesibilitas mencatat nilai sempurna 100%, aspek inovasi pembelajaran mencapai 90%, dan aspek pelestarian budaya memperoleh nilai 97,%. Dari analisis kebutuhan guru, 95% guru menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Aplikasi Canva sangat diperlukan untuk siswa kelas III. Hasil analisis terhadap kebutuhan guru berkaitan dengan keperluan pendidik akan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan. Didapatkan informasi bahwa para pendidik mengharapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang diperlukan adalah media yang mampu memberikan umpan balik langsung kepada siswa serta

dilengkapi dengan beragam fitur inovatif sebagai penunjang materi yang diajarkan.

Aspek penilaian kebutuhan siswa mencakup dimensi kebutuhan media interaktif, aksesibilitas, dan inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi per indikator aspek penilaian analisis kebutuhan siswa, aspek kebutuhan media interaktif mencatat nilai sebesar 80%, aspek aksesibilitas mencapai 88%, dan aspek inovasi pembelajaran memperoleh nilai 80%.

Dari analisis kebutuhan siswa, diperoleh data bahwa 84% siswa memerlukan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva. Hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan keinginan akan media pembelajaran yang memiliki tampilan yang cerah dan beragam variasi, agar tidak terkesan monoton. Maka dari itu, peneliti mempersembahkan sebuah solusi yang dianggap efektif, yakni mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik di mana pun mereka berada.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan Video animasi berbasis Aplikasi canva sangat diperlukan.

2. Desain Pengembangan ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas III SD Negeri 75 Lebong.

Pada bagian ini akan membahas tentang pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi keberagaman budaya bangsaku. Tahapan penyusunan dan pengembangan dimulai dari menganalisis, mendesain dan mengembangkan. Pengembangan model ADDIE setidaknya melakukan tiga Langkah dari lima tahapan model ADDIE, yaitu Analisis, Design, Development.⁴⁹

Maka dari itu pengembangan harus mengikuti langkah-langkah penyusunan dari mulai analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik, konsep video animasi dan materi yang mendukung pembuatan video animasi. Ada pun langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mencapai hasil yang telah peneliti batasi yakni

- a. Analisis didalam analisis ini peneliti mengidentifikasi penyebab terjadinya permasalahan dengan memvalidasi, menentukan tujuan, menganalisis peserta didik, menganalisis guru, mengaudit sumber, mengubah rencana menjadi sebuah proyek.
- b. Design merupakan suatu langkah untuk memverifikasikan hasil yang diinginkan dengan melakukan inventarisasi, membuat tujuan penelitian, menghasilkan strategi.
- c. Development atau pengembangan merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memvalidasi media yang dihasilkan maka dari itu pengembangan menghasilkan isi, menilai dan mengembangkan media

⁴⁹ Sonia Sinta, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol 02 Nomor 3, (Juni 2023), hlm.335, doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.491.

pendukung, melakukan revisi formatif, melakukan uji coba.⁵⁰ Selain itu juga harus mengikuti Langkah penyusunan dimulai dari analisis kebutuhan yang mendukung pengembangan video animasi berbasis canva. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap development atau pengembangan karena tujuan dari pada penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran berbentuk video animasi untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator.⁵¹ Selanjutnya peneliti harus mengetahui syarat dan langkah pembuatan video animasi maka video animasi yang dihasilkan akan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pengembangan video animasi ini memperhatikan beberapa aspek sehingga video animasi yang telah didesain dapat digunakan oleh siswa kelas III SD. Beberapa aspek yang digunakan dalam mengembangkan video animasi ini yaitu aspek pemilihan materi yang sesuai untuk anak kelas III SD, yang diarahkan langsung oleh ahli materi dan Bahasa. Video animasi siswa dirancang agar siswa kelas III SD, dapat menggunakan dengan mudah dalam memahami setiap yang disajikan didalam video animasi. Sebagaimana definisi dari video animasi sendiri adalah media pembelajaran yang berbentuk audio visual untuk menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi serta di modifikasi dengan

⁵⁰ Fayrus Abadi Slamet, M.Pd, *Model Penelitian Pengembangan* (R n D).

⁵¹ Mochammad Chairudin dan Retno Mustika Dewi, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 3 (Mochammad Chairudin): 951-62, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.491>.

sederhana sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang di sajikan di dalam video animasi.

Dengan begitu video animasi ini di rancang menggunakan Bahasa yang mudah dan sederhana yang sudah direkomendasi oleh ahli materi dan Bahasa yang sesuaikan dengan kemampuan anak kelas III SD.

3. Validitas Video Animasi Kartun pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku untuk Kelas III SD Negeri 75 Lebong

Setelah proses pengembangan media video animasi yang telah dibuat, selanjutnya video animasi divalidasikan kepada pakar ahli. Para ahli itu meliputi ahli materi dan Bahasa dan ahli media. Hasil skor validasi yang dilakukan oleh para ahli berada pada katagori valid, kevalidan video animasi untuk memberikan ketertarikan kepada siswa dalam penggunaan media pembelajaran video animasi ini. Kevalidan video animasi dalam penelitian ini dilihat dari hasil validasi para ahli, dimana skor perolehan validasi ahli materi mendapatkan presentase sebesar 88% dengan kreteria sangat Valid. Terdapat beberapa aspek yaitu ketepatan isi dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, terdapat masukan agar video animasi tersebut ditambah dengan tujuan pembelajaran pada slide ketiga video.

Hasil perolehan validasi bahasa video animasi menunjukan skor persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid. Bahasa yang digunakan komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami anak sekolah dasar. Narasi sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar. Adapun saran dan perbaikan adalah hanya penambahan tujuan pembelajaran yang

jelas untuk dicapai oleh siswa kelas III pada media video animasi ini. Sehingga video animasi untuk siswa dapat digunakan.

Berdasarkan hasil validasi ahli media menunjukkan skor persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Media dinilai memiliki tampilan menarik, warna cerah, serta animasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kelebihan yang disorot adalah kesesuaian ilustrasi dengan materi dan penggunaan aplikasi canva yang sederhana namun efektif.

Hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi keberagaman budaya bangsaku tergolong sangat Valid digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Media ini memiliki keunggulan berupa tampilan menarik, penyajian materi yang ringkas, serta penggunaan bahasa yang sederhana. Hal ini sejalan dengan pendapat sadiman dkk, bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian peserta didik, menyajikan informasi dengan jelas, serta mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.

4. Respon Siswa Pada Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Kelas III SDN 75 Lebong

Berdasarkan hasil analisis respons siswa terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan melalui aplikasi Canva, diperoleh bahwa media ini memiliki kualitas yang sangat baik pada seluruh aspek penilaian. Instrumen yang digunakan mencakup lima aspek penilaian, yaitu: aspek kualitas media, kemudahan penggunaan, tingkat keterlibatan dan

interaktivitas, pemahaman materi, serta kevalidan dan kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi indikator aspek penilaian analisis respons siswa, aspek kualitas media menunjukkan nilai 94,6%, aspek kemudahan penggunaan 94,6%, aspek keterlibatan dan interaktivitas 97,3%, aspek pemahaman materi 96,6%, dan aspek kevalidan serta kepuasan 92,6%. Respon siswa terhadap media pembelajaran dapat dianalisis melalui hasil angket yang diperoleh dari siswa, yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 95,2%. Nilai tersebut tergolong dalam kategori "sangat baik" berdasarkan pedoman interpretasi skor, yakni berada pada rentang 81–100%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi keberagaman budaya bangsaku dinyatakan Valid untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada data hasil penelitian dan pengembangan video animasi Siswa berbasis aplikasi canva pada materi keberagaman budaya bangsaku kelas III SD N 75 Lebong, ini juga menjawab rumusan masalah penelitian maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis permasalahan dan kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik kelas 3 SDN 75 Lebong memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Media yang selama ini digunakan masih terbatas pada buku teks dan penjelasan lisan sehingga kurang mampu menumbuhkan motivasi belajar. Peserta didik lebih menyukai media berbasis visual dan audio, khususnya yang menampilkan animasi dan narasi sederhana. Oleh karena itu, pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva dipandang relevan untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Budaya Bangsaku sekaligus menumbuhkan sikap menghargai perbedaan budaya.
2. Desain Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas III SDN 75 Lebong dilakukan melalui tiga tahap ADDIE, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Hasil analisis menunjukkan perlunya media yang menarik dan sesuai karakteristik siswa. Pada tahap desain dirancang dengan proses

memilih desain tampilan, penyusunan isi/konten pemilihan materi yang dibutuhkan, penyusunan instrument dan tampilan video animasi, kemudian dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Tahapan terakhir didalam penelitian ini yakni development atau pengembangan pada tahap ini adanya proses pengembangan video animasi sesuai dengan rancangan yang sudah dipilih pada tahapan sebelumnya, untuk proses pengembangan video animasi menggunakan aplikasi Canva, setelah tahapan pengembangan, maka tahapan selanjutnya yaitu tahap validasi oleh validator ahli materi dan bahasa serta validator ahli media terkait video animasi yang telah dibuat.

3. Hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Materi dinilai sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami, sementara desain media dianggap menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dengan beberapa saran perbaikan kecil. Dengan demikian, media pembelajaran ini valid dan dapat digunakan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi Keberagaman Budaya Bangsaku sekaligus menumbuhkan sikap menghargai perbedaan budaya.
4. Respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku kelas III SDN 75 Lebong menunjukkan hasil yang positif. Guru menilai media ini membantu penyampaian materi menjadi lebih mudah, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sementara itu, siswa merasa lebih antusias,

termotivasi, dan mudah memahami isi materi karena disajikan melalui animasi, gambar, dan narasi yang sederhana. Dengan demikian, media ini mendapat respon baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video animasi berbasis aplikasi canva serta berdasarkan kesimpulan yang dideskripsikan sebelumnya terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan video animasi berbasis aplikasi canva secara kreatif pada pembelajaran, memberikan variasi tugas yang menarik, dan meningkatkan kompetensi pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi modern melalui pelatihan.
2. Bagi siswa disarankan menjadikan video animasi sebagai media belajar mandiri, rutin melatih metode belajar dengan materi audio atau video, serta proaktif dalam berdiskusi dan bertanya saat menghadapi kesulitan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan video animasi berbasis aplikasi canva yang lebih interaktif, dan mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar
4. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu penelitian ini sebagai referensi dan masukan sebagai pengembangan video animasi dengan menyelesaikan tahapan pada model ADDIE dengan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi* VI, no. 2 (2018), <https://pusdiklattekniskemenag.ejournal.id/andragogi/article/download/59/51/>.
- Atasya, S., M., Priyanto, W. & Sundari, R., S. (2024) Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, (5)1, 53-68.
- Arikunto, suharsimi, & safrudin A.J Cepi. "Evaluasi Program Pendidikan".(Jakarta: Bumi Aksara,2009).hal.35
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Cetakan ke (Jakarta: Kencana, 2020).
- Dewi Surya Fatmawati, *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*, ed. oleh Ndari Pangesti, Cetakan 1 (Malang: Ahlimedia Press, 2020).
- Dr. E. kosasih, M.Pd. *Pengembangan Bahan Ajar*. Edited by bunga sari Fatmawati. *PT Bumi Aksara*. jakarta timur: PT Bumi Aksara, 2021.
- Efendi, Maulana Rifki, and Universitas Pakuan Bogor. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Kelas Iv Tema 7 Subtema Indahnya Keragaman" 2, no. 1 (n.d.): 505–12.
- Eko Putro Widiyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal.18
- Fitrianisah, F. "Konsep Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD." *Konsep Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*, 2022, 55–56.
- Junaedi, Sony. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology." *Bangun Rekaprima* 7, no. 2 (2021): 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.

- Kholiya, Siti Nur. "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember," no. November (2023).
- Lely, "Pengertian Animasi 2D Lengkap Tipe & Teknik Membuatnya," Cakap, 2022, <https://blog.cakap.com/animasi-2d/>.
- Maulana Rifki Efendi And Universitas Pakuan Bogor, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Kelas Iv Tema 7 Subtema Indahnya Keragaman" 2, No. 1 (N.D.): 505–12.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).
- Mochammad Chairudin dan Retno Mustika Dewi, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (Mochammad Chairudin): 951–62, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.491>.
- Nurani Ani Andrasari, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2022): 36–44.
- Putri, Elsa Savrina, Sandi Budiana, and Resyi Abdul Gani. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku." *Jurnal Elementary* 6, no. 1 (2023): 104. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>.
- Robihatun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 'Nusantara' Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas Iv Di Mi Almaarif 02 Singosari," *Ayan* 15, no. 1 (2024): 37–48.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta cv) <https://kalam.sindonews.com/ayatquran/96/1/5/al-alaq-ayat-1-5>
- Setyosari Punaji, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, ed. oleh Rendy, 5 ed. (Jakarta: Kencana, 2016)

- Sonia Sinta, “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol 02 Nomor 3, (Juni 2023), hlm.335, doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.491
- Wakka, Ahmad. “Petunjuk Al-Qur’an Tentang Belajar Dan Pembelajaran.” *Education and Learning Journal* 1, no. 1 (2020): 82. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i1.43>.
- Witadharma, “Animasi Tradisional,” *Guru Animasi*, 2020, <https://www.guruanimasi.com/2020/04/animasitradisional.html>.
- Yudi Hari Rayanto, Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Edited by Tristan Rokhmawan. kota pasuruan indonesia: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Yuwendi Krista Bulu, Triwahyudianto, dan Prihatin Sulistyowati, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD,” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 6, no. 1 (2022): 46–56, <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>.

L

A

M

P

I

R

A

N



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn (0732) 21010
Fax (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor **100** Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- | | |
|------------------------|---|
| Menimbang | a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud. |
| | b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II. |
| Mengingat | 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. |
| | 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup. |
| | 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup. |
| | 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi. |
| | 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B 11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026. |
| | 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup |
| | 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup |
| Memperhatikan : | 1. Permohonan Sdr. Indah Lestari tanggal 13 Maret 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi |
| | 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 27 Februari 2025 |

M E M U T U S K A N :

- | | |
|-------------------------------|---|
| Menetapkan
Pertama | 1. Dr. Guntur Gunawan, M.Kom 198007032009011007 |
| | 2. Guntur Puta Jaya, S.Sos.,MM 196904131999031005 |

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa

N A M A : **Indah Lestari**

N I M : **21591096**

JUDUL SKRIPSI : **Pengembangan E-Modul Berbasis Canva pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 75 Lebong**

- | | |
|----------------|---|
| Kedua | Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan dan skripsi. |
| Ketiga | Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan. |
| Keempat | Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku. |
| Kelima | Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya. |
| Keenam | Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan. |
| Ketujuh | Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku. |

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 13 Maret 2025
Dekan,

Sutanto

Tambahan

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup.
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jln. Raya Curup - Muara Aman 39164

REKOMENDASI
Nomor : 070/45/DPMPTSP-04/2025

TENTANG PENELITIAN

- Dasar : 1. Peraturan Bupati Lebong Nomor 60 Tahun 2017 tentang Pendelegasian Wewenang Penadatangan Perizinan Dan Non Perizinan Pemerintah Kabupaten Lebong Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
2. Surat Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor : 1198/In.34/FT/PP.00.9/08/2025 Tanggal 14 Agustus 2025 Perihal : Izin Penelitian. Permohonan diterima di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong Tanggal 25 Agustus 2025.

Nama Peneliti /NIM	: Indah Lestari / 21591096
Maksud	: Melakukan Penelitian
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi CANVA Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas III SDN 75 Lebong
Tempat Penelitian	: Kabupaten Lebong
Waktu Penelitian/Kegiatan	: 14 Agustus s/d 14 November 2025
Penanggung Jawab	: Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup

Dengan ini merekomendasikan Penelitian yang akan diadakan dengan ketentuan :

- Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Dinas terkait.
- Harus menaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan Penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Lebong.
- Apabila masa berlaku Rekomendasi ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai, perpanjangan Rekomendasi penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Rekomendasi ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat rekomendasi ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 25 Agustus 2025

KEPALA

HI. NELAWATI, SP. MM
 NIP.19740710 200604 2004

Tembusan disampaikan kepada Yth:

- Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lebong
- Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
- Kepala Sekolah SDN 75 Lebong
- Yang Bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Indah Lestari
NIM	: 2531036
PROGRAM STUDI	: PGMi
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
DOSEN PEMBIMBING II	: Dr. Guntur Putrajaya, S. Sos., MM
JUDUL SKRIPSI	: Pengembangan E-modul berbasis cerita pada materi keberagaman budaya bangsakan kelas III sekolah dasar negeri 25 Lebong.
MULAI BIMBINGAN	: 02-mei-2015
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	02-mei-2015	Perubahan Judul	
2.		Latar belakang, rumusan masalah	
3.		Pondasi dan tambahan teori	
4.		Metodologi permasalahan	
5.	25/4-25	Bab 1, 2 dan 3	
6.	24/5-2015	Pertambahan latar belakang dan revisi angket bab 4.	
7.	15/10-2015	Saran angket para ahli disiapkan baik bahasa media dan materi.	
8.	12/10-2015	Pertambahan angket kopratikan terhadap media yang dihasilkan.	
9.	06/11-2015	Tabal dan angket dimasukkan kedalam bab 4.	
10.	12/11-2015	Revisi penggunaan media dan hasil angket guru dan siswa.	
11.	18/12-2015	Perbaikan analisis permasalahan guru dan siswa, lengkapi bagian lampiran, dan Daftar isi.	
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
NIP. 198007032003011007

CURUP, 12 Juni2015
PEMBIMBING II,

Dr. Guntur Putrajaya, S. Sos., MM
NIP. 196904131999031006

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Indah Lestari
NIM	: 21521036
PROGRAM STUDI	: DGM
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
PEMBIMBING II	: Dr. Guntur Putrasari, S. Sos., MM
JUDUL SKRIPSI	: Pengembangan E-modul berbasis media pada materi keberagaman budaya bersingkat kelas III Sekolah Dasar Negeri 35 Labong.
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	01/Mei-2016	Pembahasan latar belakang, rumusan masalah	
2.		Parafisan	
3.		Pembahasan teori	
4.	23/02-2016	hal bab 1 2 3.	
5.	15/06-2016	Pembahasan argumen	
6.		Pembahasan media yang telah dihasilkan	
7.	12/Agustus-16	Revisi media	
8.		lengkap bagian lampiran dan daftar isi	
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 12 - Juni 2016

PEMBIMBING I,

Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
NIP. 198007031009011007

PEMBIMBING II,

Dr. Guntur Putrasari, S. Sos., MM
NIP. 196304131993031006

ANALISIS KEBUTUHAN

Nama nama	:	Tiara Wilona Rifani
Jabatan	:	Siswa
Sekolah	:	SDN 75 Lebong

Indikator: Kebutuhan Media Interaktif

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Media pembelajaran keberagaman budaya bangsa perlu dibuat lebih menarik dan interaktif.					✓
2	Media berbasis Canva dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar keberagaman budaya bangsa.				✓	
3	Penggunaan elemen visual dan animasi dalam media akan membantu pemahaman siswa.					✓
4	Media pembelajaran sebaiknya mendukung pembelajaran mandiri siswa.				✓	

Indikator: Aksesibilitas

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Media pembelajaran harus dapat diakses di berbagai perangkat seperti HP, laptop, dan tablet.					✓
6	Media berbasis digital harus bisa digunakan baik secara online maupun offline.					✓
7	Guru dan siswa membutuhkan media yang mudah digunakan tanpa pelatihan khusus.				✓	

ANGKET ANALISIS PERMASALAHAN

Nama gerya	:	Gerya Ges Mata
Jabatan	:	Siswa
Sekolah	:	SON 75 lebonq

Indikator: Minat dan Pemahaman Siswa

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Siswa mengalami kesulitan dalam memahami keberagaman budaya.				✓	
2	Minat siswa dalam belajar keberagaman budaya bangsa masih rendah.		✓			
3	Siswa merasa bosan saat belajar keberagaman budaya karena metode yang digunakan kurang menarik.				✓	
4	Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pemahaman keberagaman budaya.					✓

Indikator: Metode Pembelajaran

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
5	Pembelajaran keberagaman budaya bangsa masih bersifat konvensional (hanya menggunakan buku dan papan tulis).				✓	
6	Guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan keberagaman budaya bangsa.				✓	
7	Pembelajaran aksara Kaganga belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal.				✓	
8	Siswa lebih mudah memahami keberagaman budaya bangsa jika diajarkan menggunakan media interaktif.					✓

Lampiran- Lampiran

Lampiran 1. Angket Penilaian Materi

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS III SDN 75 LEBONG

Tanggal : 26 Agustus 2025
 Nama Validator : EDO Afrianto G.P.d
 Profesi : Guru Kelas

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva pada materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
 Skor 5 = Sangat Valid
 Skor 4 = Valid
 Skor 3 = Cukup Valid
 Skor 2 = Tidak Valid
 Skor 1 = Sangat Tidak Valid
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Kesesuaian Kurikulum, Keakuratan Konsep, Keefektifan Materi, Kelengkapan Materi, Latihan dan Evaluasi

No	Pernyataan	STL (1)	TL (2)	CL (3)	L (4)	SL (5)
1	Materi dalam media sudah sesuai dengan kurikulum pembelajaran keberagaman budaya bangsa.				✓	
2	Materi dalam media mencakup kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.					✓
3	Konsep yang disampaikan dalam media benar secara akademik.				✓	
4	Tidak terdapat kesalahan informasi atau fakta dalam media.				✓	
5	Penyajian materi dalam media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa.					✓
6	Urutan penyajian materi dalam media mengikuti prinsip pembelajaran yang sistematis.				✓	
7	Materi yang disajikan dalam media mencakup seluruh aspek yang diperlukan dalam pembelajaran keberagaman budaya bangsa.				✓	
8	Contoh dan penjelasan dalam media membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.					✓
9	Media ini menyediakan latihan atau evaluasi yang cukup untuk meningkatkan keterampilan siswa.				✓	
10	Soal latihan atau evaluasi dalam media memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa.				✓	

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, seperangkat media pembelajaran Video animasi Berbasis Aplikasi Canva pada materi pembelajaran keberagaman budaya bangsaku dinyatakan :

	Valid digunakan tanpa revisi
✓	Valid digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Valid

□ Komentar atau Saran Perbaikan Ahli Materi:

Komen: Secara keseluruhan Isi Materi dalam Angket ini sudah

Sesuai dengan kompetensi yang di Tuju.

Saran: Pastikan semuanya mencakup Aspek Penting Dari konsep yang ingin di ukur.

2025

Lebong,

Validator

Edo

Edo Afrianto S.Pd

NIP

Lampiran- Lampiran

Lampiran 1. Angket Penilaian Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU KELAS III SDN 75 LEBONG**

Tanggal : 25 - Agustus 2018
Nama Validator : Kurnia Ningsih S.P.d
Profesi : guru kelas

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva pada materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Valid
Skor 4 = Valid
Skor 3 = Cukup Valid
Skor 2 = Tidak Valid
Skor 1 = Sangat Tidak Valid
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Kejelasan Bahasa, Ketepatan Istilah, Struktur Kalimat, Keterbacaan, Kaidah Kebahasaan

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					✓
2	Kalimat dalam media bersifat komunikatif dan tidak bertele-tele.					✓
3	Istilah yang digunakan dalam media sesuai dengan konteks pembelajaran.				✓	
4	Tidak ada istilah yang membingungkan atau kurang familiar bagi siswa.				✓	
5	Struktur kalimat dalam media jelas dan tidak membingungkan.					✓
6	Kalimat dalam media memiliki susunan yang efektif dan sesuai kaidah bahasa Indonesia.					✓
7	Ukuran dan jenis font dalam media mudah dibaca oleh siswa.					✓
8	Warna latar belakang dan teks tidak mengganggu keterbacaan.				✓	
9	Tata bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.					✓
10	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau tanda baca dalam media pembelajaran ini.				✓	

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angkat penilaian media diatas, seperangkat media pembelajaran video animasi Berbasis Aplikasi Canva pada materi pembelajaran keberagaman budaya bangsaku dinyatakan :

	Valid digunakan tanpa revisi
✓	Valid digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Valid

□ Komentar atau Saran Perbaikan Ahli Media:

Komentar: Tampilan antar muka cukup menarik sehingga dapat

meningkatkan kenyamanan pengguna. Pilihan warnanya

juga sesuai dengan prinsip desain.

Saran: Gunakan ~~warna~~ desain visual yang menarik perhatian siswa

dan sesuai dengan usia serta minat mereka.

Rejang
2025

Lebong,

Validator


Kurnia Ning Sih S.Pd

NIP.....

ANGKET PENILAIAN AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
APLIKASI CANVA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS
III SDN 75 LEBONG

Tanggal : 25 Agustus 2018
 Nama Validator : Ruswini S. Pd
 Profesi : Guru Kelas

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran kaganga kearifan lokal Rejang Lebong berbasis aplikasi canva pada materi mengenal aksara kaganga dan tanda baca lebih dari satu yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
 Skor 5 = Sangat Valid
 Skor 4 = Valid
 Skor 3 = Cukup Valid
 Skor 2 = Tidak Valid
 Skor 1 = Sangat Tidak Valid
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

Indikator: Kejelasan Bahasa, Ketepatan Istilah, Struktur Kalimat, Keterbacaan, Kaidah Kebahasaan

No	Pernyataan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					✓
2	Kalimat dalam media bersifat komunikatif dan tidak bertele-tele.					✓
3	Istilah yang digunakan dalam media sesuai dengan konteks pembelajaran.				✓	
4	Tidak ada istilah yang membingungkan atau kurang familiar bagi siswa.				✓	
5	Struktur kalimat dalam media jelas dan tidak membingungkan.					✓
6	Kalimat dalam media memiliki susunan yang efektif dan sesuai kaidah bahasa Indonesia.					✓
7	Ukuran dan jenis font dalam media mudah dibaca oleh siswa.					✓
8	Warna latar belakang dan teks tidak mengganggu keterbacaan.				✓	
9	Tata bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.					✓
10	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau tanda baca dalam media pembelajaran ini.				✓	

C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, seperangkat media pembelajaran Video animasi Berbasis Aplikasi Canva pada materi pembelajaran keberagaman budaya bangsaku dinyatakan :

	Valid digunakan tanpa revisi
✓	Valid digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Valid

□ Komentar atau Saran Perbaikan Ahli Materi:

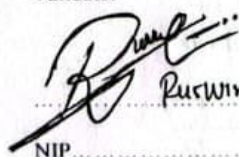
Komentar: Bahasa ya digunakan Mudah dipahami
oleh Responden ya itu ya

Saran: ~~perbaikan~~ Struktur kalimat semuanya
sesuai dengan kaidah tata bahasa
ya berlaku.

Bejang
2025

Lebong,

Validator


Purwini S. Pd
NIP.

indah-lestari_1780630798401.docx

ORIGINALITY REPORT

37%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	e-theses.iaincurup.ac.id Internet	614 words — 3%
2	digilib.uinkhas.ac.id Internet	426 words — 2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet	368 words — 2%
4	repository.umsu.ac.id Internet	252 words — 1%
5	repository.uinpalopo.ac.id Internet	184 words — 1%
6	digilib.uin-suka.ac.id Internet	170 words — 1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet	155 words — 1%
8	data-sekolah.zekolah.id Internet	139 words — 1%
9	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	138 words — 1%
10	repository.uin-suska.ac.id Internet	133 words — 1%
11	repositori.unsil.ac.id Internet	127 words — 1%
12	eprints.uny.ac.id Internet	100 words — 1%
13	ejournal.iainkendari.ac.id Internet	80 words — < 1%
14	repository.unpas.ac.id Internet	79 words — < 1%
15	repository.upstegal.ac.id Internet	67 words — < 1%