

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN: VIDEO ANIMASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD

Nuraini¹, Sukirman², Ahmad Munawir³

Program Studi PGMI Institut Agama Islam Negeri Palopo^{1,2,3}

Email: 20104100047@iainpalopo.ac.id¹, sukirman_ss@iainpalopo.ac.id²,
ahmadmunawir@iainpalopo.ac.id³

Corresponding author:

Nuraini

PGMI IAIN Palopo

Email: 20104100047@iainpalopo.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbantuan Canva pada materi membaca permulaan, (2) untuk mengetahui prototipe media video animasi berbantuan Canva pada materi membaca permulaan dan (3) mengetahui kevalidan dan kepraktisan media video animasi berbantuan Canva pada materi membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di MI Kaduaja dengan subjek dalam penelitian ini adalah gurukelas I dan siswa kelas I yang berjumlah 23 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah video animasi berbantuan Canva pada materi membaca permulaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi dan angket. Serta teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini adalah media video animasi berbantuan Canva pada materi membaca permulaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil Validitas yang diperoleh dari tim validator menunjukkan kriteria valid dengan skor 75,55% dari ahli media, 80,00% dari ahli materi, dan 66,66% dari ahli bahasa. Kemudian hasil uji praktikalitas menunjukkan kriteria sangat praktis dimana hasil uji praktikalitas oleh siswa memperoleh skor 86,42% dan hasil uji praktikalitas oleh guru memperoleh skor 93,18%. Jadi media video animasi berbantuan Canva pada materi membaca permulaan cukup praktis untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: ADDIE, Canva, Media Pembelajaran, Video Animasi, Membaca Permulaan.

Abstract: This study aims to determine the (1) analysis of the needs for developing animated video media assisted by Canva on initial reading material (2) to determine the prototype of animated video media assisted by Canva on initial reading material and (3) to determine the validity and practicality of animated video media assisted by Canva on initial reading material. This study uses the type of Research & Development (R&D) research with the ADDIE development model consisting of 5 stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. The implementation of this research was carried out at MI Kaduaja with the subjects in this study being the homeroom teacher I and class I students totaling 23 people. While the object of this study is an animated video assisted by Canva on the initial reading material. The data collection techniques used were interviews, documentation and questionnaires. As well as data analysis techniques using qualitative data analysis and quantitative data analysis. The result of this development research is an animated video media assisted by Canva on the beginning reading material that suits the students' needs. The Validity Results obtained from the validator team showed valid criteria with a score of 75.55% from media experts, 80.00% from material experts, and 66.66% from language experts. Then the results of the practicality test showed very practical criteria where the results of the practicality test by students obtained a score of 86.42% and the results of the practicality test by teachers obtained a score of 93.18%. So the animated video media assisted by Canva on the beginning reading material is quite practical to use in the teaching and learning process.

Keywords: ADDIE, Canva, Learning Media, Animation Videos, Beginning Reading.

PENDAHULUAN

Membaca permulaan merupakan cara anak-anak belajar membaca. Pada tahap ini, mereka mulai mengenal huruf-huruf alfabet, kemudian belajar membedakan huruf konsonan dan vokal, serta memahami bagaimana suku kata sederhana terbentuk. Anak-anak juga diajarkan mengenali kata-kata umum, dan kalimat sederhana (Munggaraning & Westishi, 2019). Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan menarik dan efektif.

Selain dari faktor pola asuh orang tua dan siswa itu sendiri, juga dipengaruhi oleh media yang ada di kelas tersebut (Munawir & Padallingan, 2022). Dimana guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya berpatokan pada buku yang mengakibatkan minat siswa untuk belajar berkurang. Maka dari itu dengan adanya masalah tersebut penggunaan media pembelajaran sangat penting.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah video animasi. Video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi sehingga menarik perhatian peserta didik (Annur & Praksono). Desain dari video animasi akan disesuaikan dengan mata pelajaran dan juga karakteristik peserta didik. Audio dan animasi yang ditayangkan pun sangat menarik dan membuat peserta didik bersemangat serta memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang ditampilkan.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia membaca permulaan kelas 1 yang menggunakan video animasi, pengembangan media menjadi solusi yang relevan. Salah satu alat desain grafis yang populer adalah canva (Septi & Yulisetiani, 2022). Canva memungkinkan untuk membuat desain yang menarik dengan berbagai fitur interaktif seperti tombol, animasi dan fitur-fitur lainnya.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas 1 MI Kaduaja pada pembelajaran bahasa Indonesia membaca permulaan yaitu masih banyak siswa yang belum bisa membaca karena kurangnya keinginan siswa untuk belajar dan bosan akibat dari guru yang hanya menggunakan buku dalam belajar membaca. Oleh karena itu masih banyak siswa yang belum bisa membaca.

Menurut (Aulia, 2023) media interaktif adalah gabungan dari beberapa media seperti gambar, teks, audio, dan animasi, yang dirancang agar menjadi sebuah media sehingga dapat memperjelas materi atau konsep-konsep yang bersifat abstrak agar menjadi lebih konkret. Sedangkan menurut (Hermawan, 2020) media pembelajaran interaktif ialah produk pengembangan yang menyajikan beberapa konten pembelajaran seperti teks, gambar, animasi bergerak, audio atau bahkan video sekalipun. Sebuah media dikatakan interaktif bila siswa tidak hanya melihat namun juga mampu berinteraksi dengan media tersebut secara langsung.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau lebih dikenal dengan istilah R&D. R&D merupakan suatu metode penelitian yang akan menghasilkan suatu produk atau hasil tertentu kemudian akan diuji bagaimana keefektifan dari produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, dengan tahapan antara lain:

Analysis (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Beberapa langkah-langkah model penelitian pengembangan peneliti tidak diharuskan atau diwajibkan untuk mengambil seluruh langkah-langkah dari model penelitian tersebut. Namun bisa saja peneliti hanya mengambil dua dari lima langkah model penelitian ADDIE ini, hal tersebut bisa disesuaikan dengan produk atau hal yang akan peneliti kembangkan.

Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data mengenai respon pada produk melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Angket validasi ahli terkait penyajian, kesesuaian isi, kelayakan bahasa. Instrumen memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan.

Instrumen yang digunakan memiliki 4 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi

f = Jumlah total jawaban

N = Skor maksimal

Hasil dari masing-masing skor penilaian validator ahli kurikulum, ahli evaluasi, dan ahli bahasa tersebut kemudia dicari rata-ratanya untuk menentukan kevalidan instrumen asesmen awal. Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel kategori validasi berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Interval	Kategori
81% – 100%	Sangat valid
61% – 80%	Valid
41% – 60%	Cukup valid
21% – 40%	Kurang valid

Sedangkan data kualitatif berupa data lembar pengisian saran dan kritikan dari para validator. Data kualitatif ini sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan instrumen asesmen awal.

Data respon guru dan siswa tentang instrumen asesmen awal yang digunakan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada peserta didik sebagai tanggapan dari produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya diukur menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Q}{R} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

Q = Skor yang diperoleh

R = Skor maksimal

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Interval	Kategori
81% – 100%	Sangat praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup praktis
21% – 40%	Kurang praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media video animasi ini adalah analisis kebutuhan. Pada tahap analisis (analyze), peneliti mempunyai 4 kategori yang dijadikan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu analisis kesenjangan kinerja, analisis sumber daya yang dibutuhkan, analisis pengguna, serta analisis tujuan instruksional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I di MI Kaduaja, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran membaca permulaan masih berfokus pada penggunaan media cetak berupa buku jilid sebagai sumber utama. Penyampaian materi dilakukan dengan cara membacakan isi buku, sedangkan peserta didik mendengarkan penjelasan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi bersifat sementara; setelah kegiatan pembelajaran, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Pada tahap evaluasi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan minimal, dan hanya sebagian kecil yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Selain itu, pembelajaran cenderung menimbulkan kebosanan karena belum adanya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menstimulasi minat dan keterlibatan aktif peserta didik.

Analisis sumber daya yang dibutuhkan ini yang dimaksudkan adalah peneliti menganalisis segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pengembangan media video animasi berbantuan canva pada materi membaca permulaan. Ada beberapa sumber daya yang dibutuhkan dan diidentifikasi pada penelitian ini diantaranya yaitu, pertama sumber daya tujuan pembelajaran dari materi membaca permulaan yang diidentifikasi dari buku tematik kelas I. Kemudian sumber daya yang kedua yaitu ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang mendukung untuk implementasi media video animasi berbantuan canva pada materi membaca, seperti laptop, LCD, internet dan sebagainya. Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas I, sekolah telah memiliki sarana dan prasarana tersebut sehingga dapat mendukung implementasi media video animasi berbantuan canva pada materi membaca permulaan.

Analisis tugas dan konten ini dimaksudkan adalah peneliti menganalisis tujuan dari pengembangan media video animasi berbantuan canva, sehingga dari hal tersebut peneliti memperoleh data tentang tujuan instruksional dari media video animasi berbantuan canva. Dalam tahap analisis ini, peneliti menggunakan instrumen wawancara guru. Berdasarkan wawancara peneliti dengan wali kelas I didapatkan hasil bahwa guru setuju jika ada media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti, sebab dengan adanya media tersebut akan membantu siswa dalam

memahami materi dan membantu guru dalam memaparkan materi. Selain itu guru juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa.

Pada tahap desain mengumpulkan semua informasi serta perangkat yang diperlukan saat penelitian dan pengembangan produk. Dimulai dari pengumpulan materi lalu merancang media video animasi dengan memerhatikan beberapa hal yaitu pemilihan aplikasi, l, serta pemilihan warna dan gambar. Dalam merancang produk media pembelajaran di canva ini peneliti menggunakan *storyboard* yang berfungsi sebagai sketsa desain peneliti dalam mengembangkan media video animasi berbantuan canva.

Tahap selanjutnya adalah validasi produk pengembangan oleh tim validator, dimana sebelum produk diimplementasikan, media direvisi terlebih dahulu dengan memperhatikan kritik dan saran dari tim validator agar media yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi media video animasi berbantuan canva pada materi membaca permulaan.

Tabel 3. Hasil Uji Media Video Animasi oleh Validator

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Media	34	45	75,55%	Valid
2	Ahli Materi	16	20	80,00%	Valid
3	Ahli Bahasa	20	30	66,66%	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.3. tersebut dapat diketahui bahwa media video animasi berbasis canva termasuk dalam kategori valid, dimana sebanyak 75,55% dari ahli media, 80,00% dari ahli materi, dan 66,66% dari ahli Bahasa. Namun, agar memiliki kualitas yang baik, dalam kelanjutannya masih harus memperhatikan kritik maupun saran terkait pengembangan media video animasi yang disampaikan oleh validator. Berikut adalah kritik dan saran yang diberikan validator.

Tabel 4. Kritik dan Saran dari Validator

Validator	Kritik dan Saran
Ahli Media	- Gunakan satu karakter saja (Guru) - Warna latar belakang perlu dikurangi agar teks lebih fokus
Ahli Materi	- Perbaiki sesuai catatan
Ahli Bahasa	- Silakan digunakan

Tabel 5. Tabel Hasil Uji Kepraktisan Media Video Animasi oleh Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Aspek Tampilan dan Penyajian Asesmen Awal	233	276	84,42 %	Sangat Praktis
2.	Aspek Kemudahan Pemahaman	83	92	90,21%	Sangat Praktis
3.	Aspek Minat Belajar	243	276	88,04%	Sangat Praktis
	Jumlah	559	644	86,80%	Sangat Praktis

Tabel 6. Tabel Hasil Uji Kepraktisan Media Video Animasi oleh Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Efektif	7	8	87,5%	Sangat Praktis
2.	Kreatif	15	16	93,75%	Sangat Praktis
3.	Efisien	8	8	100%	Sangat Praktis
4.	Menarik	11	12	91,66%	Sangat Praktis
	Jumlah	41	44	93,18%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa dan guru kelas I MI Kaduaja Kecamatan Gandangbatu Sillanan, Kabupaten Tana Toraja produk hasil pengembangan berupa media video animasi dalam berbasis canva mendapat respon yang baik dari siswa maupun guru sehingga memperoleh nilai kepraktisan sebesar 86,80% dari siswa dan 93,18% dari guru kelas I. Serta mendapatkan catatan positif dari guru kelas yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang disajikan terstruktur, mudah dipahami dan sudah mengikuti perkembangan pendidikan.

Pengembangan media video animasi berbasis canva di kelas I MI Kaduaja, Kecamatan Gandangbatu Sillanan, Kabupaten Tana Toraja telah melalui serangkaian uji validitas dan kepraktisan. Validasi oleh ahli media menunjukkan tingkat validitas sebesar 75,55%, yang mengidentifikasi bahwa media video animasi ini memiliki kesesuaian yang baik dengan standar kurikulum yang berlaku. Selanjutnya, validasi oleh ahli materi mencapai 80,00%, menandakan bahwa video animasi ini menggunakan materi yang jelas, tepat, dan mudah dipahami oleh siswa. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor 66,66%, menunjukkan bahwa media video animasi ini efektif dalam penggunaannya. Secara keseluruhan, hasil validasi ini mengindikasikan bahwa media video animasi yang dikembangkan memiliki validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan skor sebesar 93,18%, sedangkan siswa memberikan skor 86,80% terhadap media video animasi yang dikembangkan. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tingginya skor dari guru menunjukkan bahwa media video animasi mempermudah proses persiapan dan pelaksanaan pembelajaran, sementara itu, skor dari siswa menandakan bahwa media ini mudah dipahami serta menarik perhatian mereka selama kegiatan belajar.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Nieveen (2013) yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat digunakan secara efektif oleh pengguna tanpa memerlukan bimbingan tambahan yang kompleks. Selain itu, hasil ini mendukung penelitian Azizah dan Sari (2022) yang menunjukkan bahwa media berbasis animasi mampu meningkatkan efisiensi dan kenyamanan belajar karena sifatnya yang interaktif dan visual. Dengan demikian, tingkat kepraktisan yang tinggi mengindikasikan bahwa media video animasi tidak menimbulkan beban kognitif berlebih bagi pengguna, serta memiliki potensi untuk diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran nyata guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

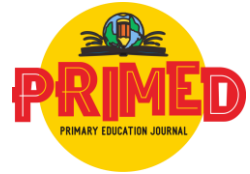
SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di kelas I MI Kaduaja, Kecamatan Gandangbatu Sillanan, Kabupaten Tana Toraja, diketahui bahwa diperlukan media pembelajaran inovatif berupa video animasi berbantuan Canva pada materi membaca permulaan untuk membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan *storyboard* sebagai rancangan awal desain produk agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid, dengan skor sebesar 75,55% dari ahli media, 80,00% dari ahli materi, dan 66,66% dari ahli bahasa. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan memperoleh skor 93,18% dari guru kelas I, yang menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan Canva tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran literasi awal di sekolah dasar.

Media video animasi berbantuan Canva disarankan untuk digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sekolah perlu menyediakan dukungan teknologi dan jaringan internet yang memadai agar implementasinya optimal. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa dengan platform yang lebih ringan dan dapat diakses secara luring untuk mengatasi keterbatasan koneksi internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., & Sari, D. P. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(2), 101–112. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i2.12345>
- Munawir, Ahmad, and Yohanis Padallingan. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Di Kelas IV SDN 6 Sopai." *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5.1 (2022): 57-65.
- Dede, Misbahudin, et al. "Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?." *WaPFi (Wahana Pendidikan Fisika)* 3.1 (2018): 43-48.
- Dedit, Priyono, et al. *Desain Komunikasi Visual Dalam Era Teknologi: Peran Teknologi Terhadap Perkembangan DKV*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Desyandri, D., Aulia, D., & Firman, F. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-41.
- Himawan, Fajry, and Hanif Al Fatta. "Pembuatan Video Klip “Terbang” oleh “Flourescent Band” dengan Menggunakan Teknik Stop Motion." *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)* 13.4 (2012): 17.
- Moh Sahlan, Zuhro, Ika Nafistus, and Moh Sutomo. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji Di Mi Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember." *Pesat* 7.4 (2021): 26-42.
- Muhammad Nurul, Fikri. *Pengembangan Hypermedia Berbasis Web Online Pada Konsep Sistem Sirkulasi*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019



- Nieveen, N. (2013). *An introduction to educational design research*. Enschede: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Prakoso, Najma Annur. "Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*, May (2020): 1016-1021.
- Westhisi, Sharina Munggaraning. "Metode fonik dalam pembelajaran membaca permulaan bahasa inggris anak usia dini." *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung* 5.1 (2019): 23-37.
- Yulisetiani, Septi. *Merancang Bahan Ajar Digital Berwawasan Budaya Nusantara Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Vol. 1. Jejak Pustaka, 2022.