

PENGEMBANGAN MEDIA ICT BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD

Indah Mafazatin Nailiah¹, Erwin Rahayu Saputra²

Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No. 18, Kota Tasikmalaya, Kahuripan,
Tasikmalaya, Jawa Barat 46115
Email: indahmfztn@upi.edu

Diterima: 13 Januari 2022, Direvisi: 4 Februari 2022, Diterbitkan: 25 April 2022

Abstract: This study shows how animated video learning media for learning Indonesian in primary school can be designed to be a solution in terms of students' interest in learning and their focus on learning activities in primary school. The purpose is that. The product developed in this study is Canva's animated video-based ICT learning media related to the 2013 primary school Curriculum. The method used in this study is developmental studies. The development of this ICT learning media product uses the ADDIE model type, which consists of five steps: analysis (analysis), design (draft), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The target group for product testing is elementary school students. The subject of the product assessment consists of one expert, namely the lecturer as a media expert. The result of this research is the development of animated videobased ICT learning media through Canva in Indonesian Class I elementary school learning. From the results of the implementation validation, the animated videobased ICT learning media through Canva in Indonesian Class I elementary school learning obtained feasible and effective results as a developed learning media.

Keywords: media ICT, canva, Indonesian Language, elementary school

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana merancang media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, sehingga bisa menjadi solusi permasalahan terkait minat belajar siswa dan tingkat fokus siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *ICT* berbasis video animasi melalui Canva dengan mengacu pada Kurikulum 2013 untuk siswa sekolah dasar. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Adapun dalam mengembangkan produk media pembelajaran *ICT* ini menggunakan jenis model *ADDIE* yang mencakup lima langkah yaitu: tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Sasaran uji coba produk yaitu siswa SD. Subjek penilaian produk terdiri atas satu ahli yaitu dosen sebagai ahli media. Hasil penelitian ini adalah terkembangnya media pembelajaran *ICT* berbasis video animasi melalui Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD. Dari hasil validasi implementasi, media pembelajaran *ICT* berbasis video animasi melalui Canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD diperoleh hasil layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

Kata Kunci: media *ICT*, canva, Bahasa Indonesia, SD

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dampak globalisasi yang semakin tumbuh cepat sehingga diperlukannya langkah pembaharuan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran terutama

tingkat sekolah dasar. Penguasaan media berbasis *ICT* (*Information and Communication Technology*) telah menjadi bagian dari tuntutan kompetensi guru baik berguna untuk mendukung pelaksanaan tugas maupun sebagai sarana untuk mencari dan mendapatkan sumber-sumber

belajar (Fakhrudin and Ahmadi 2017:103). Perkembangan iptek memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan salah satunya dalam hal penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Sejalan dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 juga menuntut perubahan dalam proses pembelajaran seperti menuntut siswa supaya lebih aktif, kreatif dan mampu berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu pelajaran wajib yang ada dalam setiap jenjang pendidikan, salah satunya adalah sekolah dasar. Adapun tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah supaya siswa dapat memiliki keterampilan dalam berkomunikasi secara efektif selaras dengan etika yang berlaku baik secara lisan ataupun tulisan, meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan sosial dan emosional serta menghargai dan memiliki rasa bangga menggunakan bahasa Indonesia.

Dalam dunia pendidikan, khususnya Bahasa Indonesia, dalam pelaksanaan pembelajarannya dapat membantu siswa dalam meningkatkan komunikasinya dengan efektif baik secara lisan maupun tulisan. Adapun keterampilan berbahasa yang terdapat dalam muatan Bahasa Indonesia di antaranya mencakup empat keterampilan yaitu menyimak, membaca, berbicara, serta menulis (Mansyur 2016:158). Untuk dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Maka dari itu, di zaman ini dengan kemajuan dan semakin pesatnya teknologi dalam ranah pendidikan, guru perlu memilih dan memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswa (Pelangi 2020:86).

Sebagai salah satu penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran, terdapat tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, di antaranya: stimulus untuk menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi sebagai penghubung antara guru dan siswa, dan informasi yang menampilkan pemaparan materi oleh guru, sehingga pembuatan bahan ajar yang menarik sangat diperlukan untuk dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran (Resmini, Satriani, and Rafi 2021:337). Salah satunya media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media berbasis *ICT* (*Information and Communication Technologies*) atau dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Media pembelajaran *ICT* merupakan perangkat keras dan lunak serta aktivitas dalam mengolah data dengan pencarian, pengumpulan, kemudiandiolah, disimpan, disebar hingga nantinya dapat disajikan dalam bentuk informasi dengan bantuan perangkat komunikasi sehingga dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *ICT* dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga mendorong upaya pemanfaatan kemajuan teknologi dalam proses belajar mengajar (Suryani 2016:188). Terdapat kelebihan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT*, diantaranya dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, memberikan visualisasi ide-ide yang sukar dijelaskan, memberikan kemudahan pemahaman materi yang dipelajari oleh siswa, dan menampilkan materi pembelajaran dengan lebih menarik (Wangge 2020:33).

Kemampuan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran menjadi salah satu langkah yang dilakukan oleh guru untuk melakukan adaptasi dan inovasi dalam media pembelajaran berbasis *ICT*. Suasana penyampaian dan pemahaman materi yang lebih menyenangkan dapat diciptakan melalui media pembelajaran berbasis *ICT* (Novita, Windiyani, and Fazriani 2019:82).

Permasalahan yang terjadi di lapangan pada proses pembelajaran guru belum dapat mengoptimalkan teknologi yang ada untuk melibatkan media pembelajaran berbasis *ICT*. Hal tersebut karena beragam hal seperti kurangnya keterampilan guru dalam mendesain dan menggunakannya dalam pembelajaran sehingga minat siswa dalam belajar tergolong rendah karena kurang optimal dalam proses pembelajarannya atau bisa juga karena kurang meratanya media teknologi baik yang dimiliki oleh siswa maupun sumber belajar di sekolah yang kurang memadai. Guru lebih sering mendesain dan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti menggunakan metode ceramah atau hanya bersumber pada buku atau sebuah media gambar saja sehingga pembelajaran kurang menarik dan siswa cenderung pasif serta kurang memberikan pemahaman yang baik bagi siswa (Mardhatillah 2016:12).

Berdasarkan hasil penelitian Puspitasari (Sari 2015:120) yang mana menemukan bahwa media berbasis *ICT* memiliki pengaruh dalam pembelajaran bahasa Indonesia diantaranya (1) menarik perhatian siswa, (2)

pembelajaran menjadi menyenangkan, (3) memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, (3) memberikan pengetahuan lebih kepada siswa, dan (5) mempermudah komunikasi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam kegiatan belajar, hal tersebut dapat dilakukan melalui alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan salah satunya adalah media video.

Video animasi merupakan media yang memuat informasi tentang materi yang disajikan dapat berupa gambar, animasi, tulisan dan audio kepada siswa. Melalui video dapat memvisualisasikan materi sehingga membantu guru menyampaikan materi secara dinamis karena tampilan kreatif berupa gambar menarik dan berwarna bahkan dapat bergerak yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil kajian terdahulu yang mana dilakukan oleh Wismawati Siti (Siti, Marlina, and Helminsyah 2021:21), dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup Di Sekitar Kita Untuk Siswa Kelas 1 SD*". Dari hasil penelitian diperoleh bahwa media yang dibuat sudah memenuhi syarat dan layak untuk dapat digunakan sebagai media video animasi. Hal tersebut dilihat dari hasil validitas produk oleh ahli isi dengan nilai rata-rata 2,4 dinyatakan kurang layak, oleh ahli kegrafikan dengan nilai rata-rata 3 dinyatakan layak, ahli bahasa dengan nilai rata-rata 3,83 dinyatakan sangat layak, dan ahli praktisi dengan nilai rata-rata 4 dinyatakan sangat layak. Adapun nilai diperoleh dari 4 validator yaitu dari 3 orang dosen dan 1 orang guru kelas diperoleh nilai rata-rata 3,30, maka dapat disimpulkan media video animasi ini layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Selanjutnya didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (Pratiwi 2021:2969) dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor sebesar 91,67 dan ahli media diperoleh skor sebesar 90,78. Kepraktisan media menunjukkan hasil angket respon guru diperoleh skor 100 dan hasil angket siswa diperoleh skor 93,05. Sedangkan keefektifan media video animasi diperoleh skor sebesar 85,5. Berdasarkan hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan tersebut, dapat disimpulkan bahwa

termasuk dalam kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat baik.

Dari beberapa penelitian yang mendukung di atas, pengembangan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui penggunaan video animasi yang diberikan kepada siswa diharapkan mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif dan kreatif siswa.

Media pembelajaran berbasis *ICT* melalui video animasi diharapkan dapat memberikan kemudahan siswa memahami materi yang tersampaikan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media video animasi ini berbasis audiovisual yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa mengenai materi yang disajikan berupa teks, gambar, hingga audio yang menyertainya. Maka dari itu, diperlukan media yang tepat sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada salah satunya yaitu melalui aplikasi atau *website* Canva.

Canva adalah alat bantu program desain dan publikasi *online*, berupa desain grafis digunakan untuk membuat grafis presentasi, poster, pamflet, dokumen, infografis, spanduk, video, lembar kerja, jadwal kelas dan konten visual lainnya yang tersedia di dalam *platform* Canva. Terdapat kelebihan dalam *platform* Canva diantaranya memiliki desain grafis, *template* dan animasi beragam dan menarik, dapat menjadi ranah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran *ICT* karena terdapat beragam fitur yang tersedia, dan dapat menghemat waktu dalam pengimplementasian media pembelajaran dengan praktis, siswa dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *ICT* berupa video yang sudah diberikan guru, serta Canva dapat diunduh dengan beragam format seperti *PowerPoint* untuk presentasi, MP4 untuk video animasi yang telah dibuat (Junaedi 2021:82).

Seiring perkembangan zaman bahwa penggunaan teknologi dapat dipilih dan diaplikasikan sebagai media baru bagi siswa dalam pembelajaran dan dapat mengurangi rasa bosan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hal tersebut harus dapat dimanfaatkan oleh guru sedemikian rupa. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *ICT* berupa video pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 SD.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Melalui penelitian ini akan mengembangkan produk media pembelajaran *ICT* berupa video animasi berbasis Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 SD. Adapun dalam mengembangkan produk media pembelajaran *ICT* ini menggunakan jenis model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*) dan dalam model ini terdiri dari lima tahap yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian dan pengembangan yang dilakukan lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut.

1) Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan yang menjadi tahap utama pada penelitian untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran pada siswa dan analisis kurikulum yang digunakan. Pada analisis kebutuhan, peneliti menganalisis terkait jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang sekiranya perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *ICT* ini sehingga untuk mengetahui kebutuhan yang di perlukan di sekolah dasar.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua ini, peneliti mulai merencanakan perancangan video animasi berbasis audiovisual yang akan dikembangkan. Desain produk dibuat dengan menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta pemilihan konsep dan bahan dalam pembuatan/penyusunan media video animasi.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran video animasi yang dapat dikembangkan melalui *website* dengan *PC* atau aplikasi melalui ponsel sehingga pada tahap ini merupakan penggabungan antara materi berupa teks, gambar maupun video yang diperlukan dalam pembuatan video animasi yang dirancang oleh peneliti. Dilakukan juga uji coba kegiatan pada dosen dengan perbaikan berdasarkan saran dosen.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk mengimplementasikan hasil produk yang telah dikembangkan. Maka akan dilakukan uji coba lapangan terhadap video animasi berbasis Canva yang telah dikembangkan, sehingga dalam tahap ini dilakukan uji coba lapangan padapembelajaran bahasa Indonesia di kelas I SD yang nantinya diperoleh respon dan gambaran tingkat keefektifan dalam penerapannya.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, menjadi tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan untuk mengetahui tentang kualitas dan melihat kelayakan terkait produk media pembelajaran *ICT* yang telah dikembangkan, sehingga dalam tahap ini dilakukan perbaikan produk yang telah dikembangkan dari hasil implementasi di lapangan serta menilai prestasi belajar siswa melalui penugasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*, dengan melaui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka diperoleh hasil penelitian berikut ini.

Hasil Analisis (*Analyze*)

Pada tahap pertama ini, yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan dan analiis kurikulum. Diperoleh bahwa alasan utama peneliti mengembangkan media pembelajaran *ICT* berbasis video animasi melalui Canva pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas 1 SD yaitu: 1) belum banyak guru yang mengembangkan media pembelajaran *ICT* untuk kelas rendah, 2) waktu fokus atau perhatian siswa kelas rendah dalam proses belajar tidaklah bertahan dalam jangka waktu yang lama, 3) siswa kelas rendah akan lebih tertarik jika pembelajaran menyenangkan.

Dalam pembelajaran, belum tentu guru dapat menggunakan media tertentu yang bisa menarik perhatian siswa sehingga siswa

cenderung kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar. Sementara pada tahap analisis kurikulum, peneliti menganalisis Kurikulum 2013 untuk merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KD) pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang dipilih dan berlaku pada pendidikan saat ini, sehingga peneliti berusaha menemukan solusi dengan mengembangkan video pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengemas materi menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil Perancangan (Design)

Tahap kedua ini merupakan tahap perancangan atau desain. Sebagai langkah awal dalam membuat sumber belajar berupa video animasi berbasis audiovisual yang direncanakan untuk dikembangkan. Dalam membuat desain produk yang dilakukan adalah menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran serta pemilihan konsep dan bahan dalam penyusunan media video animasi. Adapun tiga tahap perancangan tersebut diantaranya:

a) Pemilihan Penentuan Kompetensi Dasar

Berikut pemilihan penentuan kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam pembuatan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva yang akan dibuat pada **Tabel 1**:

Tabel 1. KD Bahasa Indonesia Kelas I SD

Kompetensi Dasar	
3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan.	4.4 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulis.

b) Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembelajaran yang akan dimasukkan dalam pembuatan/penyusunan media pembelajaran *ICT* berupa video animasi berbasis Canva ini sebagai berikut.

1) Setelah penyajian video pembelajaran berbasis audiovisual disertai syair lagu, siswa dapat

menyanyikan dan menyebutkan bagian-bagian tubuh dengan tepat.

2) Dengan menyimak ucapan guru dalam video yang disajikan, siswa dapat membaca nama bagian-bagian tubuh dengan tepat.

3) Dengan permainan kuis kartu kata yang disisipkan dalam video pembelajaran, siswa dapat menentukan kata yang tepat sesuai dengan gambar anggota tubuh yang ditentukan dengan teliti.

c) Deskripsi Media Pembelajaran

Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah video animasi berbasis audiovisual melalui Canva. Media Canva merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, video dan konten visual lainnya. Pada Canva tersedia beragam desain yang dapat digunakan ada yang bersifat gratis dan berbayar namun beragam fitur tersebut dalam Canva dapat diakses jika tersedia jaringan internet saja. Canva dapat diakses melalui *website* Canva (www.canva.com) melalui perangkat *PC* dan melalui aplikasi pada ponsel.

Dalam pengembangannya, guru dapat menginput materi dalam video pembelajaran berbasis audiovisual melalui canva terkait teks syair lagu dan ikon gambar yang disertai kosakata anggota tubuh dan pancaindra. Penggunaan alat dan bahan yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran *ICT* berupa video pembelajaran berbasis Canva yaitu ponsel atau *PC* baik nanti akan diimplementasikan saat pembelajaran dilakukan secara daring atau luring. Namun jika luring maka perlu dipersiapkan infokus (proyektor) dan pengeras suara jika dibutuhkan.

Guru dapat mengupload video animasi yang telah diunduh melalui *Google Drive* atau *YouTube* sebagai bentuk pembelajaran *Asynchronous*, sehingga siswa dapat mengakses langsung *link* yang dibagikan oleh guru dan bisa juga ditayangkan oleh guru melalui *Google meet/zoom* sebagai bentuk pembelajaran *Synchronous* jika pembelajaran dilakukan secara *Online* melalui ponsel atau *PC/laptop*. Namun jika dilakukan secara *Offline*, guru dapat menampilkan tayangan video yang ada pada *PC/laptop* melalui proyektor/infokus dan *speaker* (jika dibutuhkan) yang ada di kelas.

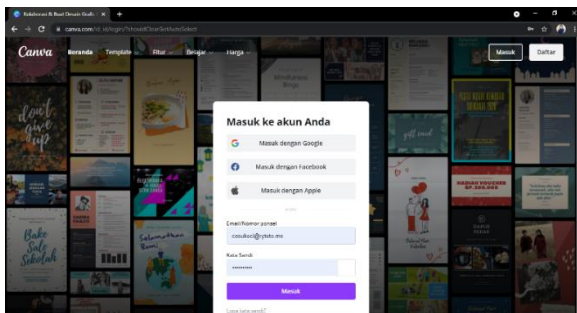
Dalam perancangan video pembelajaran berbasis Canva dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut ini.

1. Mempersiapkan terkait konsep dan bahan yang akan disisipkan dalam video animasi



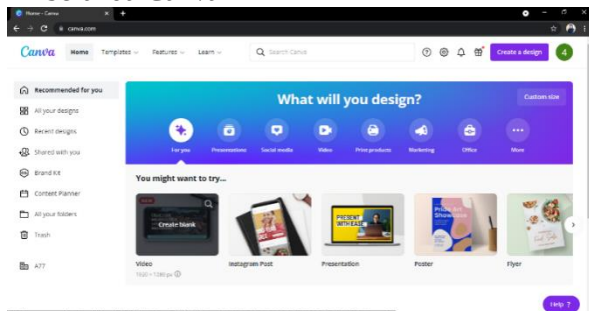
Gambar 1. Folder kumpulan Konsep dan Bahan Video Animasi

2. Membuka website Canva di www.canva.com atau aplikasi Canva. Lalu membuat akun dengan melakukan Sign up/Log in



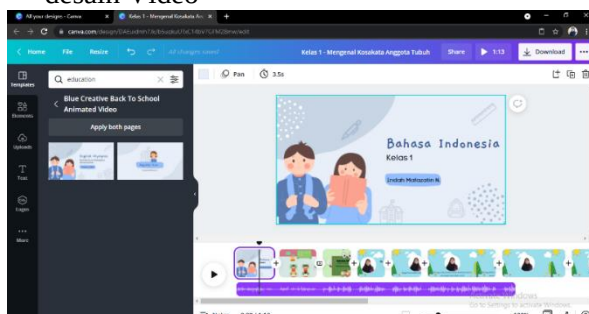
Gambar 2. Sign up/Log in pada website Canva

3. Memilih "Video" yang terdapat pada tampilan beranda Canva



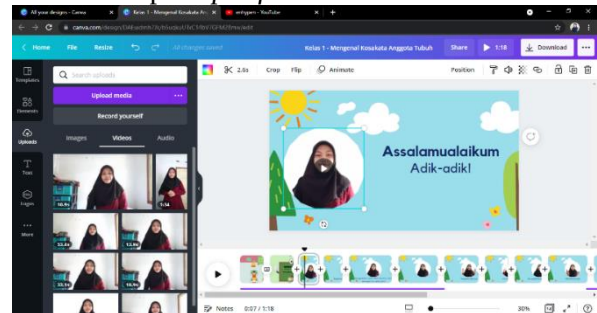
Gambar 3. Beranda Canva

4. Mengklik "Template" untuk dapat memilih desain Video



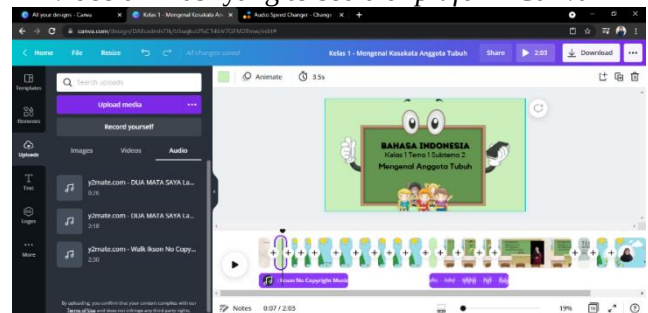
Gambar 4. Template Video Animasi

5. Mengedit template dengan memasukkan bahan ajar dengan menyesuaikan video, teks, ikon gambar atau animasi, dan bentuk font yang tersedia pada platform Canva



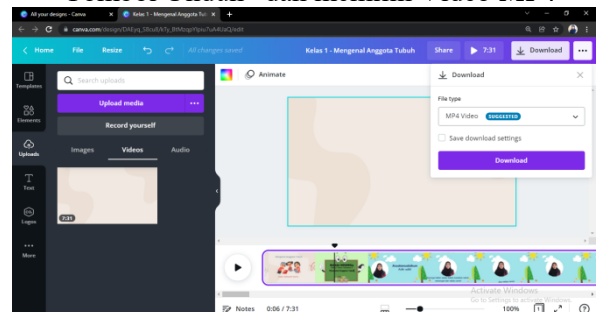
Gambar 5. Mengedit Template

6. Menambahkan background pengiring untuk video animasi yang tersedia di platform Canva



Gambar 6. Menambahkan Audio/background

7. Mengunduh atau membagikan desain video animasi dengan format MP4 dengan mengklik "Tombol Unduh" dan memilih Video MP4



Gambar 7. Mengunduh atau Membagikan Video Animasi Canva

Hasil Pengembangan (Development)

Setelah melakukan perancangan, pada tahap ini sumber belajar berupa media pembelajaran ICT berbasis video animasi akan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan website Canva dengan PC atau aplikasi Canva, sehingga pada tahap ini merupakan penggabungan antara materi berupa teks, gambar maupun video yang diperlukan dalam pembuatan video pembelajaran yang dirancang oleh peneliti. Langkah berikutnya

yaitu dilakukan uji coba video animasi pada dosen dengan perbaikan berdasarkan saran dosen.

Hasil *review* dosen sebagai ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran *ICT* berbasis video animasi memperoleh kategori baik dan cukup menarik, sehingga tidak memerlukan revisi. Perbaikan dilakukan terhadap proses kegiatan penerapan video animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap ini dilakukan pengimplementasian video animasi sebagai media pembelajaran *ICT* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan uji coba lapangan kepada siswa di sekolah dasar. Pada tahap ini, setelah dilakukan uji coba lapangan kemudian memberikan angket kepada siswa terkait media pembelajaran *ICT* berbasis video animasi yang telah dikembangkan, sehingga nantinya diperoleh respon dan gambaran tingkat keefektifan dalam penerapannya.

Hasil dari angket tersebut menunjukkan tingkat validasi bahwa media video animasi yang dikembangkan menunjukkan kualifikasi yaitu sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Dari hasil tanggapan, respon siswa dalam kegiatan pembelajaran antusias dan dapat menangkap pesan dalam video animasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar. Siswa dapat fokus dan merasa tertarik dengan video animasi yang ditayangkan melalui alat bantu yaitu proyektor/infokus. Dari hasil implementasi diketahui bahwa siswa dapat menyampaikan kembali materi dengan tepat dari video yang sudah ditayangkan saat melakukan diskusi dalam kelas.

Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam model *ADDIE*, tahap ini dilakukan sebagai evaluasi untuk mengetahui tentang kualitas dan melihat kelayakan terkait produk media pembelajaran *ICT* yang telah dikembangkan. Mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi tentu dilakukan evaluasi pula sebagai bentuk bahan perbaikan media pembelajaran *ICT* yang dikembangkan.

Adapun evaluasi ini dilakukan dengan memberikan penugasan kepada siswa sebagai asesmen sehingga dapat terlihat seberapa efektif media yang dikembangkan terhadap pemerolehan materi oleh siswa. Hasil dari

evaluasi tersebut menunjukkan rata-rata hasil siswa adalah 89,98 berada dalam kategori Baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *ICT* dapat digunakan sebagai variasi dalam penggunaan sumber belajar di kelas terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Adapun dari hasil evaluasi sebagai bentuk refleksi produk, maka diketahui beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *ICT* berbasis video animasi yang dikembangkan dan diimplementasikan. Kelebihan dalam mengembangkan video animasi melalui Canva yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain dan mengembangkan video pembelajaran dengan beragam fitur yang menarik, menumbuhkan minat belajar siswa, memberikan kemudahan siswa memahami materi karena siswa tertarik dalam pembelajaran, meningkatkan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran, dapat menghemat waktu dan materi mudah untuk dipelajari kembali baik oleh siswa maupun guru, dan memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam penyajian materi dengan menggunakan media *ICT* dalam pembelajaran.

Sementara kekurangannya yaitu membutuhkan perangkat *PC*/ponsel serta alat proyeksi (infokus/proyektor) yang memadai untuk dapat mengembangkan dan menyajikan video pembelajaran berbasis Canva, namun pada kenyataannya tidak semua sekolah memiliki fasilitas tersebut, kemudian membutuhkan jaringan internet untuk mendesain, mengembangkan, serta membagikan hasil video animasi tersebut, jika kurang terampil menyiapkan konten materi dalam video animasi maka akan kurang maksimal penyampaian materinya kepada siswa.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *ICT* menjadi gerbang dalam berinovasi dalam pembelajaran di bidang pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ICT* berbasis video animasi ini belum banyak yang mendesain dan mengembangkan media pembelajaran *ICT* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Telah dilakukan juga analisis terkait penelitian terdahulu yang relevan mengenai media pembelajaran *ICT* berbasis video animasi sebagai gambaran dalam mendesain media video animasi, setelah itu dilakukan

pengembangan desain video animasi melalui *website* Canva. Dengan mengetahui kelayakan desain video animasi yang telah dibuat, maka media video animasi tersebut diuji cobakan pada siswa kelas I SD. Diperoleh hasil evaluasi, menunjukkan rata-rata hasil siswa adalah 89,98 berada dalam kategori Baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ICT dapat digunakan sebagai variasi dalam penggunaan sumber belajar di kelas terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dengan melakukan kegiatan uji validasi dengan para ahli di bidangnya sehingga media yang dikembangkan dapat optimal dalam penerapannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Fakhruddin, and Farid Ahmadi. 2017. "Ibm Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan 1 Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013." *Jurnal Abdimas* 21(2):103–10.
- Junaedi, Sony. 2021. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Matakuliah English For Information Communication And Technology." *Jurnal Bangun Rekaprima* 07(2):80–89.
- Mansyur, Umar. 2016. "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses." *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 9(2):158–63.
- Mardhatillah. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) Pada Materi Teks Narasi Di Kelas IV SD/MI." *Jurnal Bina Gogik* 2(2):10–25.
- Novita, Lina, Tustiyana Windiyani, and Rifa Fazriani. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 02(02):82–86.
- Pelangi, Garriss. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8(2):79–96.
- Pratiwi, Rentika Widhi. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)* 09(08):2969–82.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. 2021. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Abdimas Sliwangi* 04(02):335–43.
- Sari, Septiana Dwi Puspita. 2015. "Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran* (November):36–44.
- Siti, Ganda Wismawati, Salwa Cut Marlina, and Helminsyah. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Subtema 1 Benda Hidup Dan Tak Hidup Di Sekitar Kita Untuk Siswa Kelas 1 SD." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2(1):1–24.
- Suryani, Nunuk. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT." *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya* 10(2):186–96.
- Wangge, Magdalena. 2020. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah." *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1(1):31–38.