

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas VII MTS Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung

Liza Nur Khoiru Nikmah *

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Alamat: Jl. Mayor Sujadi Timur No. 46, Plosokandang, Kedungwaru, Tulungagung, Jawa Timur
66221

Korespondensi penulis: khoirulizaliza@gmail.com *

Abstract, *This study aims to produce animated video based learning media using the Canva application for class VII students of mts Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung. Development is an effort carried out systematically to produce products to improve skills and insights. Animated video learning media functions as a tool in the learning process that is intended to convey messages and can provide students thoughts feelings and desires to learn. Canva is an alternative graphic design media that can be used in creating learning materials to create a more interesting and enjoyable learning process. The research uses research and development methods (Research and Development) with the ADDIE model. The subjects of the study were students of class VII MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung. Data collection techniques are feasibility data which includes validity, practicality, and effectiveness. Data analysis techniques include student needs analysis techniques, media feasibility, validity, practicality and media effectiveness. The results of research and development of animated video based learning media using the canva application showed positive result, the media was declared suitable for use. Based on the validity of media experts (80%) and material experts (96,1%), the media was also declared practical by teachers with questionnaire and observation results of (90%) and (87,5%). In terms of effectiveness, the media was able to improve student learning outcomes with classical completeness of 83,3% (small scale) and 85,71% (large scale), and received a positive response from students with a percentage of (92,4%) and (86,38%). Thus, the development of animated video based learning media using the canva application has proven to be feasible for use in the learning process. The validation results from media and material experts show a high level of validity, while the results of observations and questionnaires show that this media is practical for teachers to use and interesting for students. In addition, the effectiveness of the media is shown through increased student learning outcomes and high positive responses. Therefore, the development of animated video based learning media using the canva application can be an alternative in delivering material, especially in social studies subjects in class VII MTs.*

Keywords: *Animation Video, Canva, Development*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *canva* pada siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung. Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk guna meningkatkan keterampilan dan wawasan. Media Pembelajaran video animasi berfungsi sebagai alat sarana dalam proses pembelajaran yang bersifat menyalurkan pesan serta dapat memancing pikiran, perasaan dan keinginan siswa untuk belajar. Canva merupakan salah satu alternatif media desain grafis yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan materi pembelajaran guna menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung. Teknik pengumpulan data yaitu data kelayakan yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data meliputi teknik analisis kebutuhan peserta didik, kelayakan media, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *canva* menunjukkan hasil yang positif, media dinyatakan layak digunakan. Berdasarkan validitas ahli media (80%) dan ahli materi (96,1%), media juga dinyatakan praktis oleh guru dengan hasil angket dan observasi sebesar (90%) dan (87,5%). Dari sisi keefektifan, media mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal 83,3% (skala kecil) dan 85,71% (skala besar), serta mendapat respon positif dari siswa dengan presentase (92,4%) dan (86,38%). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *canva* terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran. hasil validasi dari ahli media dan materi menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, sedangkan hasil

observasi dan angket menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan oleh guru dan menarik bagi siswa. Selain itu, keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa dan respon positif yang tinggi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Canva dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs.

Kata Kunci: Canva, Pengembangan, Video Animasi

1. LATAR BELAKANG

Zaman di era globalisasi saat ini yang semakin maju, Ilmu Pengetahuan serta teknologi pun turut mengalami perkembangan sehingga memainkan peran penting. Tidak bisa di pungkiri bahwa kini teknologi merupakan kebutuhan sehari-hari. Teknologi merupakan salah satu elemen kunci untuk keberlangsungan hidup manusia karena bisa membuat hidup menjadi lebih baik dan lebih mudah untuk di jalani (Suyuti:2023). Saat ini perkembangan teknologi dalam berbagai bidang berlangsung sangat pesat, salah satunya yaitu pada perkembangan teknologi bidang pendidikan. Ilmu pengetahuan dan teknologi kini telah berjalan beriringan pada semua jenjang pendidikan, maka dari itu bidang pendidikan di tuntut untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi. Salah satu untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan perangkat media pembelajaran. media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan serta mempercepat interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Cecep Kustandi:2020). Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran memberikan dampak positif pada proses belajar, selain itu dapat meminimalisir rasa bosan dan jenuh ketika dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Video pembelajaran dapat dianggap pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan, yang menyuguhkan cara baru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan elemen visual dan audio (Cepi Riyana:2009). Dengan menggunakan video pembelajaran siswa dapat merangsang pikiran, rasa ingin tahu, serta keinginan siswa untuk belajar melalui tayangan ide, gagasan, pesan dan informasi secara audio visual Menggunakan video pembelajaran siswa akan memiliki semangat tinggi untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Platform Canva merupakan salah satu Alat pendukung pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada proses pembelajaran. *Canva* didirikan oleh Melanie Perknis pada tahun 2012, *Canva* adalah salah satu jenis aplikasi online desain grafis yang populer dan mudah untuk di aplikasikan, dapat mengembangkan atau memperbarui desain, merancang, atau mengedit desain yang di akses secara online, di dalamnya menyediakan

berbagai macam fitur yang menarik serta memungkinkan untuk pembuatan berbagai konten visual (Rahma Elvisa:2019).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka rumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut: (1) bagaimana analisis kebutuhan peserta didik kelas VII MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung? (2) bagaimana proses pengembangan media Pembelajaran berbasis video animasi pada materi pemberdayaan masyarakat menggunakan aplikasi *canva* di MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung? (3) bagaimana kelayakan penggunaan media berbasis video animasi pada materi pemberdayaan masyarakat menggunakan aplikasi *canva* di MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (Endang Mulyatiningsih, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran video berbasis animasi menggunakan aplikasi *canva* yang menarik dan efektif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung. Teknik pengumpulan data yaitu data kelayakan yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Teknik analisis data meliputi teknik analisis kebutuhan peserta didik, kelayakan media, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan merupakan proses penentuan media pembelajaran yang di butuhkan oleh siswa dalam memahami materi. Peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku di Mts Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung. Tujuan analisis kurikulum ini untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh Madrasah. Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru Ilmu pengetahuan Sosial kelas VII MTs Miftahul Huda Karangsono Ngunut Tulungagung pada hari sabtu 26 April 2025, diperoleh hasil bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka.

Analisis kebutuhan pserta didik juga dilakukan untuk menganalisis media pada proses pembelajaran, Peneliti menanyakan kesulitan yang mereka hadapi dalam memahami materi tersebut, beberapa peserta didik menyatakan bahwa mereka mengalami kebingungan terhadap berbagai konsep yang terdapat di dalamnya. Selain itu, para siswa mengungkapkan bahwa mereka menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran, karena dengan

adanya media tersebut mereka merasa lebih terbantu dalam memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses Pengembangan Media Pembelajaran berbasis video animasi

Proses pengembangan media pembelajaran menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi *canva* pada materi pemberdayaan masyarakat dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Berikut tahapan proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

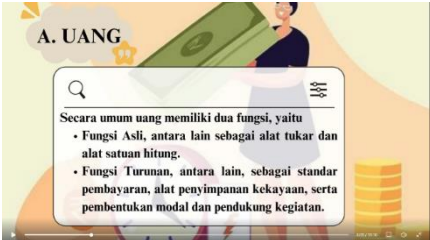
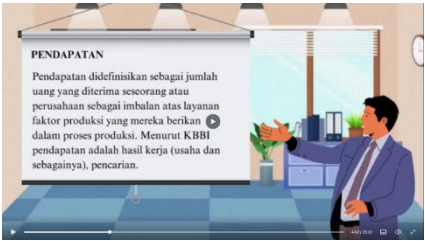
Peneliti melaksanakan kegiatan observasi untuk mengkaji situasi lingkungan serta melakukan pengamatan secara mendalam terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas VII MTs Miftahul Huda Karangsono Nganut Tulungagung. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di MTs Miftahul Huda Karangsono Nganut Tulungagung pada hari Sabtu 26 April 2025 di kelas VII B, didapatkan informasi bahwa guru minim menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pendukung pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan masih sederhana, seperti menggunakan modul atau LKS yang masih berbentuk buku cetak.

b. Tahap Desain (*Design*)

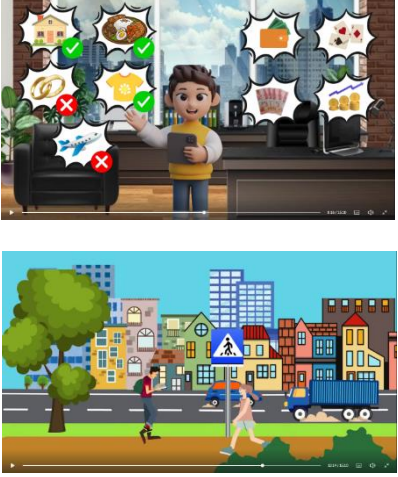
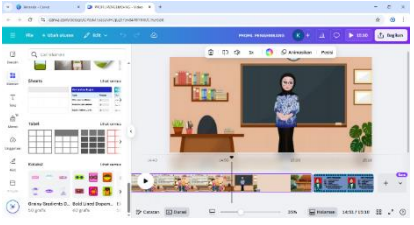
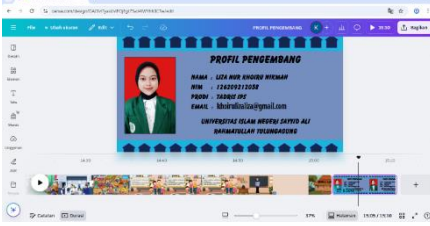
Tahap desain adalah tahapan untuk membuat rancangan media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, proses perancangan media pembelajaran dimulai dengan melakukan berbagai persiapan yang berkaitan dengan komponen-komponen penting yang dibutuhkan dalam pembuatan dan pengembangan produk media pembelajaran.

Tabel 1 Storyboard Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva

STORYBOARD	PENJELASAN
 Tampilan Awal (Opening)	Pada menit 00.00-00.39 terdapat tampilan awal media pembelajaran. Gambar di samping merupakan ilustrasi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan latar belakang bumi, hewan, pohon, awan dan pelangi serta terdapat logo kurikulum merdeka dan intansi pendidikan.
 Tampilan Judul Materi	Tampilan berikutnya merupakan tampilan judul di mana yang bertuliskan judul materi pembelajaran yaitu “Pemberdayaan Masyarakat”
 Tampilan Tujuan Pembelajaran	Tampilan Tujuan Pembelajaran yang berisi kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi pemberdayaan masyarakat
	Tampilan ini merupakan awal alur materi dimana animasi seorang guru menunjukkan peta Indonesia dengan ilustrasi tokoh-tokoh masyarakat berpakaian adat yang mencerminkan keberagaman Negara Indonesia

 Tampilan isi materi	Pada menit ke 00.39-01.36 terdapat Tampilan materi pertama dimana animasi seorang guru sedang menjelaskan pengertian singkat mengenai pengertian “Pemberdayaan Masyarakat”
	Pada menit 01.36-01.54 terdapat Tampilan materi pertama yaitu deskripsi konsep-konsep pemberdayaan masyarakat yang terdapat 5 jenis konsep, yaitu deskripsi Uang, Pendapatan, Tabungan, Investasi dan Literasi Digital
	Pada menit ke 01.45-03.58 terdapat definisi uang, fungsi uang, dan jenis uang
	Pada Menit ke 03.58-04.27 berisi tentang definisi Pendapatan

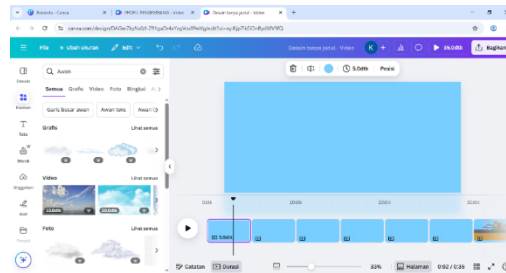
 “ Sewa adalah imbalan yang di terima saat menyewakan alat produksi yang di miliki, seperti tanah dan bangunan ”	Pada menit 04.27-05.58 berisi tentang pengertian faktor produksi yang meliputi (gaji atau upah, bunga, sewa dan laba)
 TABUNGAN Tabungan adalah simpanan yang diperoleh dari dana yang sengaja disisihkan dari pendapatan seseorang yang belum dipakai atau belum dikonsumsi dalam jangka waktu tertentu.  investasi Investasi merupakan aktivitas ekonomi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan di masa mendatang dengan memanfaatkan modal atau aset di masa sekarang.	Tampilan Pada menit 05-58-07.45 berisi tentang definisi tabungan, investasi, dan literasi keuangan
 INKLUSI KEUANGAN	Tampilan Pada menit 07.45-08.33 berisi tentang definisi indeks keuangan literasi dan inklusi keuangan Nasional
 INDEKS LITERASI DAN INKLUSI KEUANGAN NASIONAL Diketahui bahwa tingkat pengetahuan keuangan (literasi keuangan) masyarakat Indonesia pada tahun 2019 sebesar 38,03%, menunjukkan dari 100 orang penduduk terdapat sekitar 38 orang yang <i>well literate</i>. Jumlah tersebut memperlihatkan adanya peningkatan dibanding dengan hasil survei tahun 2013 (21,8%) dan survei tahun 2016 (29,7%), meski demikian angka tersebut menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat Indonesia yang belum <i>well literate</i>.	Tampilan data dan fakta terkait indeks literasi keuangan nasional

	Pada menit 08.33-15.00 terdapat tampilan berisi tentang upaya dan langkah-langkah pemberdayaan masyarakat
	Menit 15.00-15.02 merupakan tampilan penutupan atau closingan yang di ilustrasikan oleh animasi guru
 Tampilan profil pengembang	Pada tampilan akhir terdapat tampilan profil pengembang

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada proses pengembangan. Peneliti mulai mengembangkan produk sesuai dengan rancangan yang telah di buat sebelumnya. Media pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial pada materi pemberdayaan masyarakat yang akan di kembangkan ini berbasis video animasi. Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pemberdayaan masyarakat.

- 1) Login dan masuk ke aplikasi *canva* dan pilih template video lalu menyusun *slide* atau *scene*



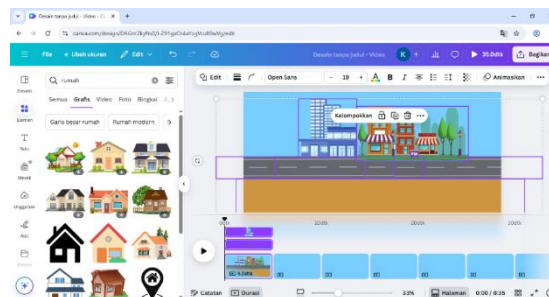
Gambar 1 tampilan new project aplikasi canva

- 2) Setelah itu memasukkan desain template video yang sesuai dengan materi



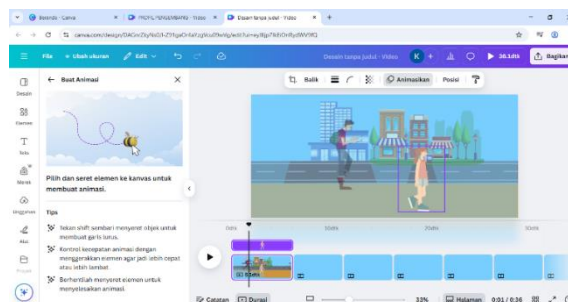
Gambar 2 tampilan awal video

- 3) Pilih elemen yang dikelompokkan, lalu ketuk dan tahan elemen

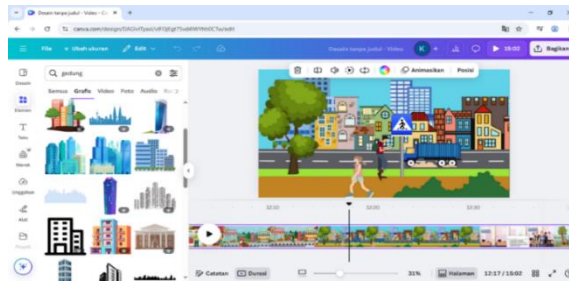


Gambar 3 penggabungan elemen

- 4) Selanjutnya proses menganimasikan Gambar Bergerak caranya > pilih gambar klik atau ketuk gambar yang diinginkan > klik tombol “*Animate*” di toolbar bagian atas

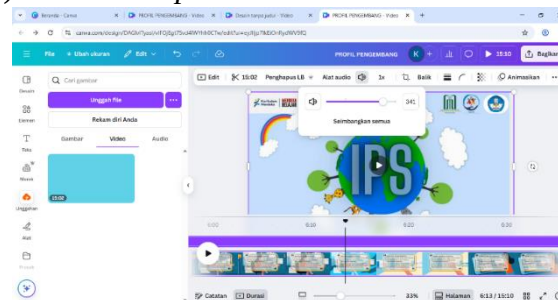


Gambar 4 proses menganimasikan



Gambar 5 Hasil Penggabungan elemen di aplikasi Canva

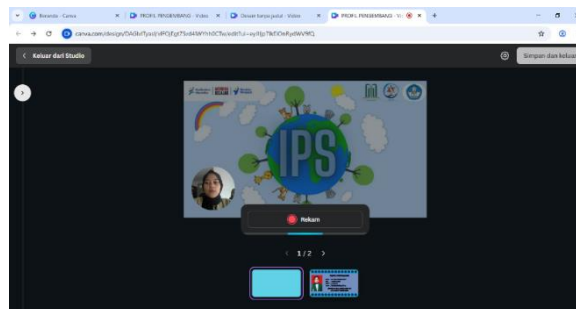
- 5) penambahan *bacsound* klik audio yang muncul di *timeline* (bagian bawah layar)> klik ikon *speaker*/volume



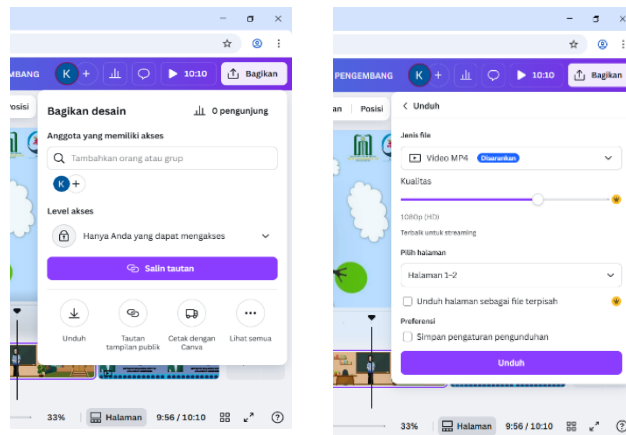
Gambar 6 tampilan penambahan dan pengaturan volume

- 6) Pengambilan *Voice-Over* /rakam

Gambar 7 Tampilan *Voice-Over*/ Rakam Suara



- 7) Penyimpanan Video Caranya: Klik *Share* dan pilih *Download* > pilih format *MP4* Video



Gambar 8 Tampilan Bagikan dan Download

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap uji coba kelayakan media pembelajaran diketahui melalui tahap implementasi kelayakan tersebut terdiri dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dengan menerapkan produk hasil pengembangan yang telah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi, respon guru, respon siswa dan hasil test siswa.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap akhir dalam pengembangan adalah melakukan evaluasi dan revisi terhadap media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis video animasi menggunakan aplikasi *canva* pada materi pemberdayaan masyarakat. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui penilaian atau kualitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti. Evaluasi terhadap media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan. Revisi produk merupakan tahap melakukan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat. Revisi atau perbaikan dapat dipertimbangkan dalam pengembangan video pembelajaran berbasis video animasi agar lebih efektif diterapkan.

Kelayakan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva

a. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Tabel 2 Hasil Validasi ahli Media

Aspek	Butir Penilaian	Skor
Penyajian	1. Urutan penyajian materi dalam video logis dan mudah dipahami	4
	2. Durasi video sudah sesuai dengan rentang perhatian siswa	4
	3. Transisi dalam video berkesinambungan	4

	4. Kualitas video tinggi dan jelas	4
	5. Penyajian video sangat menarik	4
	6. Ketepatan dalam pemilihan gambar, font, dan warna	5
	7. Video materi pemberdayaan masyarakat mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa	4
	8. Kejelasan alur dalam media video	4
	9. Video berhasil menarik perhatian siswa untuk terus mengikuti materi	4
Tampilan	1. Kualitas suara video cukup jelas	4
	2. Kualitas gambar video cukup baik	4
	3. Tampilan visual video menarik dan tidak membosankan	4
	4. Font dan ukuran teks dalam video mudah dibaca	4
	5. Ketepatan pemilihan warna	4
	6. Pemilihan teks sesuai dengan taraf berfikir siswa	4
	7. Warna dan kontras dalam video nyaman di pandang	5
	8. Desain tampilan video secara keseluruhan menarik	4
Kelayakan Video	1. Kemudahan penggunaan video dalam pembelajaran	5
	2. Video membuat pembelajaran tidak membosankan	3
	3. Video dapat mendukung peserta didik untuk mempelajari materi dengan mudah	3
	4. Video mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang pemberdayaan masyarakat	5

	5. Video mampu memperluas wawasan siswa dalam bidang ekonomi dan sosial	3
	6. Video mudah dipelajari siswa secara mandiri	4
	7. Video dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang mandiri oleh siswa	3
Jumlah Skor Perolehan		96
Jumlah Skor Maksimal		120
Presentase Rata-Rata		80%
Kriteria		Valid

Berdasarkan tabel di atas, media pembelajaran memperoleh presentase rata-rata **80%** dengan kriteria “**Valid**”. Hal ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi pemberdayaan masyarakat telah memenuhi kriteria kevalidan.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Pernyataan	Skor
Kompetensi dan tujuan Pembelajaran	1. Kesesuaian isi video dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	5
	2. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai terperinci dan jelas dimengerti	5
	3. Ketepatan isi materi pemberdayaan masyarakat	5
	4. Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas dengan gambar pada video	5
Materi dan pembahasan	5. Cakupan materi pemberdayaan masyarakat	5
	6. Materi disampaikan dengan runtut	5
	7. Antara judul dan pembahasan isi materi sudah sesuai	5

	8. Materi pemberdayaan masyarakat yang dijelaskan mudah dimengerti	5
	9. Pengembangan dan pemilihan ide video dapat membantu siswa dalam memahami materi pemberdayaan masyarakat	4
	10. Gambar dan video sesuai dengan materi pemberdayaan masyarakat	5
	11. Isi materi pemberdayaan masyarakat mendorong rasa ingin tahu siswa	4
	12. Pada materi pemberdayaan masyarakat menit ke 00.44 sesuai dengan narasi dan isi video	5
	13. Pada materi pemberdayaan masyarakat menit ke 07.52 sesuai dengan narasi dan isi video	5
	14. Pada materi pemberdayaan masyarakat menit ke 09.34 sesuai dengan narasi dan isi video	5
Kelayakan bahasa	15. Penulisan teks sesuai dengan materi pemberdayaan masyarakat	5
	16. Kebakuan istilah yang digunakan	4
	17. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
	18. Kesesuaian narasi dengan tingkat emosional peserta didik	5
	19. Ketepatan teks dialog dengan gambar atau video	5
	20. Ketepatan tata bahasa dan ejaan dalam materi	5
	21. Kalimat-kalimat yang digunakan singkat dan jelas	5

Jumlah Skor Perolehan	101
Jumlah Skor Maksimal	105
Presentase Rata-Rata	96,1%
Kriteria	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, materi pada media pembelajaran memperoleh presentase rata-rata sebesar **96%** dengan kriteria **“Sangat Valid”**. Hal ini menunjukkan bahwa, materi pemberdayaan masyarakat berbasis video animasi menggunakan aplikasi canva telah memenuhi kriteria kevalidan.

b. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Tabel 4 Hasil Angket Respon Guru

Indikator	Butir Penilaian	Skor
Aspek kelayakan Materi pemberdayaan masyarakat	1. Materi pemberdayaan masyarakat yang disajikan dalam video pembelajaran sesuai dengan kurikulum IPS kelas VII	5
	2. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran cukup lengkap dan mendalam	4
	3. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran disusun secara sistematis dan logis	4
	4. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik	4
	5. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran up-to-date dan sesuai dengan perkembangan zaman	5
Efektivitas untuk meningkatkan	6. Video pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi IPS	4

motivasi peserta didik	7. Video pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar	4
	8. Video pembelajaran dapat mengurangi kebosanan peserta didik selama pembelajaran	5
	9. Materi pemberdayaan masyarakat bisa dipahami secara mandiri oleh peserta didik melalui video pembelajaran	4
	10. Video pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam diskusi kelas	4
	11. Video pembelajaran dapat membantu peserta didik menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari	5
	12. Peserta didik merasa lebih menikmati pembelajaran IPS setelah menggunakan video ini	5
	13. Video pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar	4
Kelayakan Video Pembelajaran	14. Desain tampilan video pembelajaran menarik dan interaktif	5
	15. Penggunaan gambar atau grafik dalam video pembelajaran efektif	5
	16. Video pembelajaran dapat meningkatkan daya melihat, mendengar, dan mengingat siswa	5

	17. Video pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan penyampaian materi	4
	18. Video pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik	5
Jumlah Skor Perolehan		81
Jumlah Skor Maksimal		90
Presentase Rata-Rata		90%
Kriteria		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, hasil penelitian angket respon guru terhadap media pembelajaran berbasis video animasi memperoleh presentase rata-rata sebesar 90% dengan kriteria **“sangat baik”**. berarti bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi pemberdayaan masyarakat yang telah dikembangkan mendapat tanggapan yang sangat positif dari guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII.

Tabel 5 Hasil Observasi Guru

No	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	1	Ya
2.	Guru terampil menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran	1	Ya
3.	Guru terampil menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran	1	Ya
4.	Guru memberikan bimbingan dan arahan selama siswa menggunakan dan mengerjakan bahan ajar	1	Ya
5.	Guru melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	1	Ya
6.	Guru mampu menguasai materi bahan ajar	0	Ya
7.	Guru memberikan tugas kepada siswa dari media pembelajaran	1	Ya
8.	Guru memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan	1	Ya

Jumlah Skor Perolehan	7
Jumlah Skor Maksimal	8
Presentase rata-Rata	87,5%

Berdasarkan data tabel yang tercantum dalam Tabel 4.7, hasil observasi terhadap guru menunjukkan bahwa ia berhasil mencapai rata-rata presentase sebesar 87,5%. Presentase ini mengindikasikan bahwa kinerja guru berada pada kategori baik memenuhi kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

c. Keefektivan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Tabel 6 Hasil Test Siswa pada Uji Coba Skala Besar

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AL	95	Tuntas
2.	AZ	85	Tuntas
3.	BS	80	Tuntas
4.	DPN	84	Tuntas
5.	DPA	78	Tuntas
6.	EBI	95	Tuntas
7.	GDAF	75	Tuntas
8.	IIA	80	Tuntas
9.	JTA	70	Tidak Tuntas
10.	KARF	72	Tidak Tuntas
11.	MSRA	78	Tuntas
12.	MAM	92	Tuntas
13.	MAI	72	Tidak Tuntas
14.	MFNA	80	Tuntas
15.	MFP	90	Tuntas
16.	MRF	92	Tuntas
17.	PAU	78	Tuntas
18.	RNT	88	Tuntas
19.	RRKS	94	Tuntas
20.	SRP	85	Tuntas
21.	WN	90	Tuntas
Rata-Rata		83,47	Tuntas

Ketuntasan Klasikal	85,71%	
----------------------------	---------------	--

Berdasarkan data tabel yang tertera dalam Tabel 4.8, hasil tes siswa pada uji coba skala besar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 83,47% dengan keterangan “Tuntas” dan didapatkan ketuntasan klasikal sebesar 85,47%.

Tabel 7 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Skala Besar

No	Nama Siswa	Pernyataan												Skor	X (%)	Kriteria
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12			
1.	AL	5	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	5	52	86,6	SB
2.	AZ	5	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	5	54	90	SB
3.	BS	3	3	4	3	4	3	4	3	3	5	4	4	43	71,6	B
4.	DPN	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	47	78,3	B
5.	DPA	5	5	4	4	5	3	5	4	3	4	3	5	56	93,3	SB
6.	EBI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	49	81,6	SB
7.	GDA F	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	5	52	86,6	SB
8.	IIA	3	4	4	4	3	5	4	4	5	5	3	5	46	76,6	B
9.	JTA	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	52	86,6	SB
10.	KAR F	5	4	5	4	3	5	4	3	5	4	5	5	52	86,6	SB
11.	MSR A	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	59	98,3	SB
12.	MA M	5	4	4	5	3	2	1	4	4	5	5	5	47	78,3	B
13	MAI	3	5	5	5	5	4	4	3	4	3	3	4	48	80	B

14	MFN	4	5	4	3	3	2	4	4	3	5	3	4	44	73,	B
.	A														3	
15	MFP	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	57	95	SB
.																
16	MRF	3	5	5	4	5	5	4	3	4	4	5	3	50	83,	SB
.															3	
17	PAU	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	55	91,	SB
.															6	
18	RNT	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	10	SB
.															0	
19	RRK	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	55	91,	SB
.	S														6	
20	SRP	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	58	96,	SB
.															6	
21	WN	3	5	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	53	88,	SB
.															3	
$\sum X(\%)$															86,38%	
Kriteria Total															Sangat Baik	

Berdasar pada tabel 4.9 di atas, hasil penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi pada uji coba skala besar memperoleh presentase rata-rata 86,38% dengan kriteria “Sangat Baik”.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi pemberdayaan masyarakat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan menunjukkan adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran di lapangan, media yang dikembangkan memuat teks, gambar animasi, dan lagu, serta telah melalui validasi ahli dan revisi. Tingkat kevalidan media memperoleh nilai sebesar 80% dari ahli media (kategori “Valid”) dan 96,1% dari ahli materi. Kepraktisn media pembelajaran dari angket respon guru dan hasil observasi guru memperoleh presentase sebesar 90% dan 87,5%. Tingkat efektifitas media ditunjukan melalui peningkatan hasil belajar siswa,

dengan rata-rata nilai 79,1% pada uji coba skala kecil dan 83,47% pada uji coba skala besar, serta respons siswa sebesar 86,38% (kategori “Sangat Baik”).

Disarankan agar guru dapat memanfaatkan media sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan interaktif, sekolah juga diharapkan memberikan dukungan dalam pengembangan media digital melalui pelatihan dan penyediaan fasilitas, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi lain atau dengan cakupan yang lebih luas guna memperkuat hasil temuan.

DAFTAR REFERENSI

- Drs. Rudi Susilana, M. Si, Cepi Riyana, M. Pd, “*MEDIA PEMBELAJARAN (HAKIKAT, PENGEMBANGAN, PEMANFAATAN, DAN PENILAIAN)*”, CV Wacana Prima, Bandung, 2009:ISBN: 978-979-18561-1-9
- Elvisa, Rahma. dkk. (2019).“*canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronik, votetenika (vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*).
- Hanafy, Muh. Sain. (2014).“*Konsep Belajar dan Pembelajaran, Lentera Pendidikan Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*”, UIN Alauddin.
- Herdianti, Nabila Putri, (2024). “*Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar:Jurnal Basicedu*”, universitas Negri Jakarta Indonesia.
- Indah Prawesti, Larasati Nur, dkk. (2024).“*Media Pembelajaran.*”,*Penerbit Lakeisha* Klaten Jawa Tengah: ISBN: 978-623-119-106-9.
- Judijanto, Loso. (2024).“*Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*”, Jambi:PT. Sonpedia Publishing Indonesia). website: Hal. 01, ISBN: 978-623-8634-60-6
- Hidayat, Fitria. (2021). “*Modal ADDIE dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*”, Bandung.
- Kustandi, M P Cecep. (2020) M.Pd, Dr, Daddy Darmawan, M. Pd, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta, Prenada Memia, ISBN: 978-623-218-359-9
- Nurhasana, Intan. (2021). “*Jurnal Pendidikan dan Sains, Penggunaan media Audio-Visual pada mata Pelajaran Bahasa Arab*”, Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia.
- Suyuti dkk, (2023)“*Jurnal on Education:Analisis Efektifitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan terhadap Peningkatan Hasil Belajar*”, UNIVERSITAS Gadjah Mada:Lampung Tengah.