

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS CANVA PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS VIII
SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh :

Febby Aulia Merianda Putri

NIM. 18004169

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS CANVA PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS VIII
SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh :

Febby Aulia Merianda Putri

NIM. 18004169

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

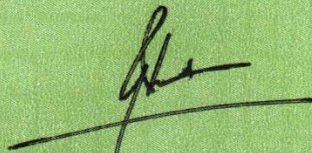
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMP**

Nama : Febby Aulia Merianda Putri
NIM/BP : 18004169/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Agustus 2022

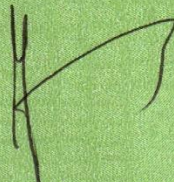
Disetujui Oleh:

Pembimbing,



Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D
NIP. 19580517 198503 2 001

Ketua Departemen



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

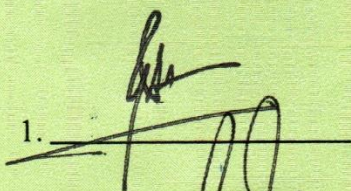
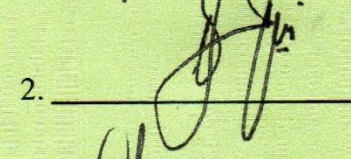
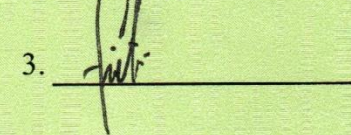
Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata
Pelajaran IPA Kelas VIII
Nama : Febby Aulia Merianda Putri
NIM/BP : 18004169/ 2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Agustus 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D NIP. 19580517 198503 2 001	1. 
2. Anggota	Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	2. 
3. Anggota	Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd NIP. 19890504 201903 2 008	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Febby Aulia Merianda Putri
NIM/BP : 18004169 /2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Canva* pada
Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 26 Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



Febby Aulia Merianda Putri

NIM. 18004169

ABSTRAK

Febby Aulia Merianda Putri (2022) : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP. Skripsi UNP

Pengembangan video pembelajaran berbasis *canva* ini dibuat sebagai upaya dalam meningkatkan semangat belajar serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis *canva* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) SMP yang layak dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 6 Sawahlunto di kelas VIII dengan subjek 31 orang siswa. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang terdiri dari lembar validasi media, lembar validasi materi, serta angket praktikalitas yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan hasil penilaian uji kelayakan oleh validator media dan validator materi, diperoleh hasil validasi dari validator materi 1 dan validator materi 2 dengan rata-rata 4,86 dengan dikategorikan “**Sangat Valid**”. Hasil validasi materi adalah 4,88 dengan dikategorikan sangat valid. Hasil uji praktikalitas diperoleh rata-rata 4,73 dengan kategori “**Sangat Praktis**”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Media pembelajaran, video pembelajaran, *canva*, mata pelajaran IPA.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul “**Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP**”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D selaku Penasihat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Syafril, M.Pd. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi.
5. Ibu Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan banyak saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi.
6. Ibu Sumiyati.S.Si selaku Validator Materi yang telah memberikan banyak masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi materi.
7. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. selaku Dosen Validator Media 1 yang telah memberikan masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi media.

8. Bapak Seprtiyan Anugrah, M.Pd.T. selaku Dosen validator media 2 yang telah memberikan masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi media.
9. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat bermanfaat.
10. Teristimewa kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ama yang setiap hari mendoakan dan memberikan dukungan moral, material serta kasih sayang yang tak terhingga.
11. Kepada Abang Shandy Merianda Putra, Kakak Merianda Ramadhian Putri dan Adek Aldevori Merianda Putra serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan dan support tiada henti.
12. Seluruh sahabat dan rekan-rekan seperjuangan Teknologi Pendidikan 2018, terima kasih atas kenangan yang telah diberikan selama perkuliahan.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca atas tidak sempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Padang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
I. Pentingnya Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Media Pembelajaran.....	14
B. Media Video Pembelajaran	23
C. <i>Canva</i>	27
D. Ilmu Pengetahuan Alam	28
E. Validitas dan Praktikalitas.....	32
F. Penelitian yang Relevan	34
G. Kerangka Konseptual	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Model Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian.....	42
D. Instrumen Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data.....	53

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Pengembangan.....	56
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	56
2. <i>Design</i> (Perancangan)	59
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	60
4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	73
5. <i>Evaluation</i> (Penilaian).....	75
B. Pembahasan.....	75
BAB V KESIMPULAN.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Materi	49
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Media.....	50
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	51
Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor.....	54
Tabel 5. Hasil Penilaian Validator untuk Aspek Materi	65
Tabel 6. Hasil Penilaian Validator Media Tahap 1	68
Tabel 7. Sebelum dan Sesudah Revisi Media	70
Tabel 8. Hasil Penilaian Validator Tahap II.....	72
Tabel 9. Penilaian Praktikalitas oleh Siswa	73
Tabel 11. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran.....	38
Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan Model ADDIE	41
Gambar 3. Halaman Pembuka.....	61
Gambar 4. Halaman Profil	61
Gambar 5. Halaman Kompetensi	62
Gambar 6. Halaman Indikator Materi	62
Gambar 7. Halaman Materi.....	63
Gambar 8. Halaman Penutup	64
Gambar 9. Kegiatan Validasi Media dengan Validator 1 Tahap I Bapak Novri Hendri, S.Pd.,M.Pd.	164
Gambar 10. Kegiatan Validasi dengan Validator 2 Tahap II Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom.,M.Pd.T	164
Gambar 11. Kegiatan Validasi Media dengan Validator 1 Tahap II Bapak Novri Hendri, S.PD.,M.Pd	165
Gambar 12. Kegiatan Validasi dengan Validator 2 Tahap II Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom.,M.Pd.T	165
Gambar 13. Kegiatan Memperlihatkan Media dan Validasi Materi dengan Ibu Sumiyati, S.Si.....	166
Gambar 14. Kegiatan Menampilkan Media Pembelajaran	166
Gambar 15. Kegiatan Menyebarkan Angket Uji Praktikalitas Siswa	167
Gambar 16. Siswa Mengisi Angket Uji Praktikalitas	168
Gambar 17. Foto Bersama Siswa	168

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Video	84
Lampiran 2. Silabus	103
Lampiran 3. RPP	114
Lampiran 4. Surat Penelitian.....	132
Lampiran 5. Surat Balasan dari Pihak Sekolah.....	133
Lampiran 6. Lembaran Penilaian Media.....	134
Lampiran 7. Lembaran Penilaian Materi	137
Lampiran 8. Lembaran Penilaian Siswa.....	140
Lampiran 9. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Media I tahap 1.....	143
Lampiran 10. Hasil Pengisian Angket Validasi oleh Ahli Media II Tahap 1	145
Lampiran 11. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Media I tahap 2.....	146
Lampiran 12. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Media II Tahap 2	148
Lampiran 13. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Ahli Materi	151
Lampiran 14. Hasil Pengisian Angket Validitas oleh Siswa.....	153
Lampiran 15. Hasil Validasi Media Tahap 1	158
Lampiran 16. Hasil Validasi Media Tahap 2	160
Lampiran 17. Hasil Penilaian dari Materi.....	161
Lampiran 18. Hasil Uji Praktikalitas Siswa	162
Lampiran 19. Dokumentasi	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti seluas-luasnya, melalui pendidikan akan terjadi proses berinteraksi, saling menghargai, kerjasama dan pendewasaan diri. Untuk menggali dan mengoptimalkan potensi pada diri siswa butuh peran dari seorang pendidik. Oleh karena itu, profesionalisme guru sangat dibutuhkan agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang kondusif, terarah dan menarik, serta berkesinambungan.

Saat ini, pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013 yang menuntut guru menjadi lebih kreatif dan kondusif dalam pembelajaran sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai. Menurut Yuniati (2021: 39-47) mengemukakan bahwa guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan dan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk terampil dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran.

Pendidikan di era sekarang sangat berbeda dengan pendidikan pada zaman dulu. Pendidikan di era ini banyak menggunakan teknologi yang sudah banyak dikembangkan oleh para ahli, yang pada akhirnya membuat pendidikan itu menjadi berkaitan dengan teknologi. Pendidikan itu menjadi berkaitan dengan teknologi. Karena itu muncullah teknologi pendidikan.

AECT (Kemp & Smelline, 1994) menyatakan ada lima domain atau bidang garapan teknologi pembelajaran, yaitu desain, pengembangan,

pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian. Kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Seels, Barbara & Ritchey, Rita C., (2000) menyatakan domain pengembangan merupakan akar bagi pembuatan media. Ada keterkaitan yang sangat kompleks antara teknologi dan konten dalam membuat media.

Komponen-komponen yang terdapat pada proses pembelajaran yaitu komponen tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber . Salah satu komponen yang mendukung proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan memberikan suasana baru kepada peserta didik

Tafanao (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik juga teknis dalam proses pembelajaran yang bisa membantu pengajar buat mempermudah memberikan bahan ajar pada peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih konkrit atau dengan pengalaman langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran peserta didik dengan kata lain peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran berupa video pembelajaran adalah jenis media yang mengandung unsur gambar yang bisa dilihat yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima. Pengembangan media merupakan salah satu solusi yang inovatif dalam perbaikan pembelajaran di kelas.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada dasarnya IPA memiliki keutamaan seperti yang diungkapkan Patta Bundu dalam Nugroho (2015: 2), yaitu komponen proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah. Dengan demikian IPA bukanlah mata pelajaran yang berisi kumpulan materi saja. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu didesain sebaik mungkin tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, namun juga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan dapat mengembangkan keterampilan proses siswa melalui pengalaman yang mereka dapatkan di dalam lingkungan hidupnya. Dilihat dari penjelasan di atas bahwa keterampilan proses IPA dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal dan memahami materi menggunakan pendekatan ilmiah.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan oleh penulis saat melakukan kegiatan Program Lapangan Kependidikan (PLK) di SMP N 6 Sawahlunto yang dilaksanakan pada bulan Januari-Juni

2022, didapatkan keterangan bahwa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yaitu banyaknya peserta didik yang sulit memahami materi pembelajaran IPA. Peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran. Kendala lain peserta didik tidak dapat berkonsentrasi dengan baik, peserta didik cenderung berbicara dengan teman sebangku yang memicu kegaduhan kelas sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif. Selain itu, guru kesulitan dalam menjelaskan materi kepada peserta didik tanpa alat bantu kecuali buku pegangan guru. Guru telah berusaha menjelaskan materi pelajaran dengan semampunya, namun belum terlihat perubahannya pada diri peserta didik itu sendiri, karena peserta didik juga membutuhkan motivasi, tantangan, dan cara belajar yang berbeda dalam penerapan materi yang sulit untuk dilihat oleh mata secara langsung. Minimnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru juga menjadi penyebab kurangnya semangat dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperlukan variasi media lain yang belum tersedia.

Mata Pelajaran IPA pada materi sistem gerak pada manusia merupakan materi yang membutuhkan media yang mengandung unsur gerak, gambar, suara dan teks yang mana bisa menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang berupa video pembelajaran adalah media yang dapat untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut karena bisa menjelaskan secara detail, terperinci terkait dan mempunyai kelebihan bisa diputar ulang jika dibutuhkan dan

dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang kurang jelas pada materi sistem gerak pada manusia. Selain itu, video juga merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video juga membantu siswa yang malas dalam membaca untuk memahami materi karena media video mengandung unsur gambar dan suara. Dalam pembuatan media pembelajaran tersebut, guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang relevan dengan tujuan tersebut. Salah satunya adalah *Canva*.

Dilansir dari akun atau web *Canva* (*Canva,n.d*), *canva* menyediakan fitur-fitur atau manfaat untuk pendidikan, menjelaskan bahwa *canva* adalah alat bantu kreativitas untuk membuat media pembelajaran. Platform desain merupakan salah satu yang dibutuhkan oleh kelas dan dapat menyebarkan kreativitas dan keterampilan yang dapat menghasilkan pembelajaran visual serta komunikasi akan menjadi lebih praktis dan menyenangkan. *canva* ini memiliki beberapa fasilitas, meliputi: (1) pembuatan animasi sederhana yang dapat diatur sendiri oleh pembuat secara mudah, dan (2) kebebasan bagi penggunaan untuk memasukkan gambar, video dan latar suara.

Penggunaan video pembelajaran berbasis *canva* dalam penelitian ini terkhususnya pada materi sistem gerak pada manusia dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran. Dalam penggunaan video pembelajaran berbasis *canva* pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang

auditif baik verbal maupun nonverbal. *Canva* sebagai sebuah produk media pembelajaran dan penelitian ini ditujukan agar peserta didik dapat mengakses dan mempelajari materi pelajaran dimana saja dan kapan saja. Menurut Yundayani *et al* (2019:170) menyatakan bahwa saat ini *canva* tersedia dalam website, serta aplikasi bagi pengguna smartphone android dan IOS.

Video pembelajaran *canva* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran karena media *canva* dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain. *Canva* sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan penggambaran materi secara nyata dan jelas sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan.

Pada penelitian tahun 2020 yang dilakukan oleh Ervan J. Wicaksono dengan judul “*Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah Di SMA*” menunjukkan pemanfaatan media berbasis *canva* membuat komunikasi pada pembelajaran kesehatan reproduksi berjalan dengan efektif. Hal ini didukung dengan hasil penilaian one group pretest dan post test yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program “*Canva*” juga pernah dibahas dalam penelitian Tanjung dan Faiza ditahun 2019 dengan judul “*Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listik dan Elektronika*” dalam hasil penelitian ini

menyatakan pengembangan media “*Canva*” menjadikan pembelajaran lebih praktis dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian ini media *Canva* digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami materi pelajaran IPA.

Berdasarkan pernyataan di atas penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dan memahami materi IPA dengan bantuan *canva*. Media ini dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran animasi berkarakter, bergerak dan jelas yang tentunya akan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* untuk mata pelajaran IPA dengan judul “**Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP**”

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan diatas maka penulis mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Belum tersedianya media pembelajaran khususnya yang berbasis teknologi atau media pembelajaran *Canva* di SMP.
3. Kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran masih kurang terutama dalam penggunaan aplikasi atau web. Guru dapat

memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran yang bervariasi dan lebih praktis.

4. Peserta didik tidak serius dan kurang disiplin dalam mengikuti pembelajaran yang dipandu oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar pembahasan dalam penulisan ini lebih terarah, sistematis dan tidak terjadi penyimpangan dalam penulisan ini. Maka penulis membatasi permasalahan dalam penulisan “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia “.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP untuk materi sistem gerak pada manusia ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP untuk materi sistem gerak pada manusia ?
3. Bagaimana praktikkalitas media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP untuk materi sistem gerak pada manusia ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*
2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Canva* yang valid untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui uji validitas beberapa ahli.
3. Menghasilkan media pembelajaran yang mudah dan praktis untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sesuai dengan uji coba terbatas pada siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk hal-hal berikut ini:

1. Bagi peserta didik
 - a. Sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman konsep materi IPA sesuai dengan kemampuan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
 - b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah dengan berbantuan media pembelajaran berbasis *canva*.
 - c. Dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta mempermudah peserta didik dalam mempelajari pelajaran IPA.
2. Bagi guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan serta pemahaman
 - b. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah
 - c. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan *Canva*.
3. Bagi sekolah, untuk dapat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Canva*
 4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran, dan menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi lainnya.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran berupa video yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini akan dibuat oleh penulis dengan menggunakan *software* yaitu *Canva*. Spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pada kelas berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran IPA.
2. Media pembelajaran ini berisikan materi sistem gerak pada manusia.

3. Media pembelajaran ini membahas 1 KD materi pembelajaran yaitu menganalisis gerak pada makhluk hidup, sistem gerak pada manusia, dan upaya kesehatan sistem gerak.
4. Media pembelajaran ini digunakan untuk individu dan kelompok.
5. Media pembelajaran ini dibuka dengan menggunakan aplikasi pemutar video.
6. Media pembelajaran ini *dipublish* dengan format seperti mp4 menjadi video yang umum digunakan.
7. Media berbasis *canva* ini nantinya akan dibagikan ke siswa dan juga diupload ke situs web video (*youtube*), *e-learning*, *whatsapp group* dan situs *web* pendukung pembelajaran lainnya.
8. Dari aspek media, media video pembelajaran ini memiliki karakteristik, sebagai berikut:
 - a. Media dibuat dengan aplikasi *canva*.
 - b. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa tampilan , antara lain:
 - 1) Pada bagian awal akan ada identitas peneliti dan identitas produk yang disertai dengan musik pendukung pembukaan media video pembelajaran.
 - 2) Selanjtnya akan diikuti dengan tayangan yang menampilkan materi sistem gerak pada manusia yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan analisis kurikulum.

- 3) Dalam tayangan video juga terdapat teks dan gambar yang mendukung penjelasan materi sistem gerak pada manusia.
- 4) Dalam tayangan video juga terdapat efek transisi untuk membuat video menjadi lebih menarik
- 5) Pada bagian akhir ada ucapan terima kasih.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran ini terdapat beberapa asumsi :

- a. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran akan memperjelas pesan pembelajaran
- b. Proses pembelajaran, berorientasi pada siswa dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran
- c. Media pembelajaran ini merupakan alternatif dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran
- d. Media pembelajaran berbasis *canva* memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain, sehingga dapat merangsang peserta didik dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi saja .

- b. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa VIII SMP.

I. Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran IPA cukup sulit diproses oleh peserta didik, maka dibutuhkan sebuah media yang dapat mempermudah penyampaian dan penerimaan pelajaran, memotivasi peserta didik dan menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran yang diserap oleh peserta didik lebih lama bertahan dalam ingatan peserta didik. Di samping itu peserta didik dapat mengulang kembali pelajaran tersebut di rumah secara mandiri dengan bantuan media ini.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan diatas, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan uji validasi media pembelajaran terhadap ahli materi dan ahli media, ahli materi diperoleh hasil dengan rata-rata 4,88 dengan kategori **“Sangat Valid”** dan ahli media dengan rata-rata 4,92 dan 4,9 dengan kategori **“Sangat Valid”** sehingga produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk di uji cobakan kepada peserta siswa.
2. Berdasarkan uji praktikalitas media pembelajaran terhadap siswa diperoleh hasil dengan rata-rata 4,73 dengan kategori **“Sangat Praktis”** sehingga produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan layak digunakan guru sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat digunakan oleh siswa saat belajar secara mandiri.
3. Jadi dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *canva* pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP materi sistem gerak pada manusia yang dikembangkan sudah valid dan praktis. Sehingga video pembelajaran berbasis *camva* materi sistem gerak pada manusia layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah disampaikan, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hendaknya memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media menarik.

2. Bagi Guru

- a. Media pembelajaran berbasis *canva* pada mata pelajaran IPA Kelas VIII SMP diharapkan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik kelas VIII SMP pada mata pelajaran IPA sebagai salah satu alternatif media yang membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.
- b. Dalam proses belajar mengajar, hendaknya guru lebih bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran berbasis *canva* pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A (2013), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- _____.(2002). *Media Pembelajaran*.Jakarta: PT Raja Grafindo
- _____.(2013). *Media Pembelajaran*.Jakarta: PT Raja Grafindo
- Asih, W., & Eka, S. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asyhar, Ryandra. 2011.Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Pers. 46
- Canva.(n,d). *Canva Untuk Pendidikan*. http://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Cepi, R. (2007). *Pedoman Pengembangan media Video*. Jakarta: Kencana Pranada
- Eldarni, dkk.2014. *Media Video* . Padang: UNPPress Padang.
- Hermawan, dkk. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press
- Hidayati, A. S., Adi, E P., & Praherdhino, H (2019). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang . JINOTEP (*Jurnal Inovasi dan teknologi Pembelajaran*): *Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6910, 45-50
- Hidayati, N., & Susanti. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 19 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3), 1–18.
- Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jakarta: PT. Diva Press, 2011. 15
- Kemp, J. E., & Smelline, D. C. (1994). *Planning, producing and using instructional technologies (7th ed.)*. New York: Harper Collins.
- Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011. 457

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol.8 No. 2, 79-96, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354> (diakses pada tanggal 14 November 2021)
- Riduwan. (2012). Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina, Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011.163
- Sanjaya, Wina, Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2012. Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syuku, Fatah (2005). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2(2), 104-105
- Tanjung, R.E., & Faiza, D. 2019. *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol.7(2). 79-85
- Wulandari, A., Handayani, P., D. R (2019). Pembelajaran Ilmu PENGETAHUAN Alam Berbasis EMC (Education Mini Club) sebagai Solusi Menghadapi Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Thabiea: Journal Of Natural Science Teaching*, 2(1), 51-56.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.

Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). *Investigating The Effect Of CanvaOn Students' Writing Skills*. *Creative Education*, 7(2), 151–155. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.101011>.

Yuniati, I., Suyuthi, H., Hakim, M (2021). Pelatihan Media Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA IT Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 39-47