



Rizky Faricha¹
Atiqoh²
Hartono³

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR ANIMASI SENI BUDAYA KERAJINAN DAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V SD YPPI-IV SURABAYA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar animasi dalam pembelajaran Seni Budaya Kerajinan dan Keterampilan menggunakan aplikasi Canva untuk peserta didik kelas V SD YPPI-IV Surabaya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli isi, ahli desain, dan ahli media, serta diuji coba pada siswa melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, lapangan, dan teman sejawat. Hasil validasi menunjukkan skor kelayakan dari ahli isi sebesar 96%, ahli desain 86%, ahli media 92%, uji coba perorangan 92%, uji coba kelompok kecil 93%, uji coba lapangan 92%, dan uji coba teman sejawat 100%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media belajar animasi menggunakan aplikasi Canva layak digunakan dalam pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan keterampilan kreatif siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memperkenalkan mereka pada keterampilan desain dan teknologi secara menyenangkan dan interaktif.

Kata kunci: Media Animasi, Seni Budaya, Aplikasi Canva

Abstract

This research aims to develop animated learning media in learning Arts, Culture, Crafts and Skills using the Canva application for class V students at SD YPPI-IV Surabaya. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The media developed is then validated by content experts, design experts and media experts, and tested on students through individual, small group, field and peer trials. The validation results showed that the feasibility score from content experts was 96%, design experts 86%, media experts 92%, individual trials 92%, small group trials 93%, field trials 92%, and peer trials 100%. Based on these results, it can be concluded that animated learning media using the Canva application is suitable for use in arts and culture learning to improve students' creative skills. The implication of this research is that technology-based media can be an effective alternative for increasing students' learning motivation, as well as introducing them to design and technology skills in a fun and interactive way.

Keywords: Animation Media, Arts And Culture, Canva Application

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar, khususnya di bidang seni budaya dan keterampilan, memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas dan keterampilan praktis siswa. Mata pelajaran seni budaya kerajinan dan keterampilan diharapkan dapat meningkatkan daya imajinasi, kreativitas, serta kemampuan motorik halus peserta didik. Namun, berdasarkan observasi lapangan di SD YPPI-IV Surabaya, masih ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, antara lain keterbatasan media pembelajaran yang dapat membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh

^{1,2,3} Pendidikan Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
email: faricha867@gmail.com

siswa. Selain itu, metode pengajaran yang lebih tradisional sering kali tidak mampu merangsang kreativitas siswa secara maksimal, terutama dalam menyampaikan materi seni yang bersifat praktis dan visual.

Observasi di beberapa sekolah juga menunjukkan bahwa meskipun teknologi semakin berkembang, pemanfaatan alat digital dalam pembelajaran seni budaya masih sangat terbatas. Banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Padahal, media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi desain grafis, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Sebagai contoh, penelitian oleh (Arifin et al., 2024; Azzahra & Yunisia Zyan Azhari, 2024) yang mengembangkan media belajar berbasis Canva dalam pembelajaran seni menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas siswa dan kemampuan mereka dalam menciptakan karya seni. Begitu pula, (Arikarani, 2024; Febriana et al., 2024; Maulid et al., 2024) menemukan bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran seni dapat membantu siswa memahami konsep-konsep seni dengan cara yang lebih visual dan menarik, yang akhirnya berdampak positif pada hasil belajar.

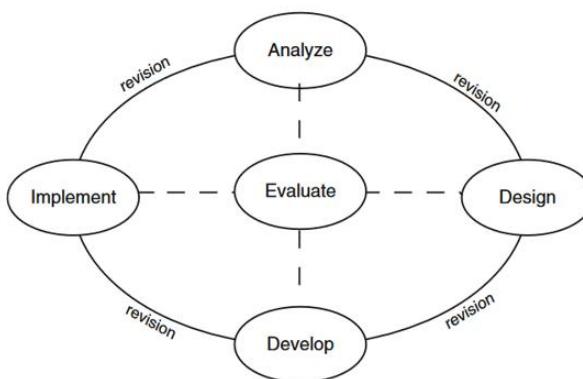
Seiring dengan itu, aplikasi desain grafis seperti Canva menawarkan berbagai kemudahan bagi siswa untuk membuat karya seni secara digital, sambil mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat relevan di era digital ini. Media animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva memiliki potensi besar untuk membuat pembelajaran seni budaya kerajinan dan keterampilan lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva untuk peserta didik kelas V SD YPPI-IV Surabaya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam mengajarkan materi seni budaya, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa. Inovasi ini menjadi sebuah novelty dalam pembelajaran seni, dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis animasi yang belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar, serta memperkenalkan teknologi secara menyeluruh kepada siswa sejak dini.

METODE

Penelitian pengembangan memerlukan sebuah model pengembangan. Menurut (Anita Adesti & Siti Nurkholidah, 2020; Komang, Ni Arini, H. Syahrudin, 2013; Siwardani et al., 2015). Model adalah sesuatu yang dapat menunjukkan suatu konsep yang menggambarkan keadaan sebenarnya. Model dapat digambarkan sebagai prosedur yang digunakan untuk mewujudkan suatu proses. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, dikembangkan secara sistematis, dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

(Anita Adesti & Siti Nurkholidah, 2020; Ulum et al., 2020) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu: (1) analisis (*analyse*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*, (4) implementasi (*implementasi*), (5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Tabel 1. Langkah-langkah Model ADDIE

Concept	Analyze	Design	Develop	Implement	Evaluate
Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation	
1. Validate the performance gap 2. Determine instructional goals 3. Confirm the intended audience 4. Identify required resources 5. Determine potential delivery systems (including cost estimate) 6. Compose a project management plan	7. Conduct a task inventory 8. Compose performance objectives 9. Generate testing strategies 10. Calculate return on investment	11. Generate content 12. Select or develop supporting media 13. Develop guidance for the student 14. Develop guidance for the teacher 15. Conduct formative revisions 16. Conduct a Pilot Test	17. Prepare the teacher 18. Prepare the student	19. Determine evaluation criteria 20. Select evaluation tools 21. Conduct evaluations	
Common Procedures	Analysis Summary	Design Brief	Learning Resources	Implementation Strategy	Evaluation Plan

Sumber: (Robert Maribe Branch, 2009)

HASIL DAN DISKUSI

Penyajian Data.

Data dan analisa data akan disajikan pada bab ini secara berturut-turut mulai dari hasil tinjauan ahli isi mata pelajaran Seni Budaya, ahli desain pembelajaran, ahli media, ujicoba perorangan, ujicoba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan uji coba teman sejawat. Data yang diperoleh dari hasil penilaian kelayakan ini disajikan untuk dianalisa berdasarkan rumus penilaian. Berdasarkan analisa ini akan diketahui kekurangan-kekurangan atau ketidaklayakan isi pembelajaran, kelayakan desain pembelajaran dan kelayakan media yang telah disusun oleh penulis. Langkah selanjutnya adalah merevisi atau memperbaiki apa saja yang disarankan oleh penilai agar produk ini layak digunakan oleh guru mata pelajaran Seni Budaya. Dengan demikian maka produk ini akan bermanfaat bagi siswa di sekolah tersebut.

Data Ahli Isi Pembelajaran

Data ahli isi diperoleh dari dosen pembimbing dan orang-orang yang berkompeten dibidangnya sehingga dapat dibuat acuan atau rujukan untuk perbaikan Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya.

Data angket ahli isi untuk revisi produk Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva dapat dilihat pada tabel 42

Tabel 2 Analisis Penilaian Isi

No	Indikator	Skor
	Isi/Materi	
1	Kecakupan materi dengan kurikulum	5
2	Kecakupan indikator dengan kompetensi	5
3	Membangkitkan Keingintahuan siswa	5
4	Membangkitkan motivasi siswa	5
5	Kemudahan Bahasa	5
6	Kecocokan materi dengan tingkat kelas	4
7	Kemutakhiran bahasan	4
8	Kepadatan Materi	5
9	Keruntunan Sajian Materi	5
10	Pengelompokan Materi	5
11	Kecakupan Kompetensi	4
12	Kecakupan Kompetensi Khusus	5
13	Kesesuaian Indikator dengan KD	5
14	Kesuaian Strategi Pembelajaran	5
15	Kesesuaian Penggunaan Media Pembelajaran	5
16	Ketepatan Evaluasi dan Tujuan Kompetensi	5
Kemenarikan Materi Sajian		
17	Menimbulkan Daya Tarik	5
18	Kejelasan petunjuk	4
19	Kemenarikan tampilan gambar	5
20	Kemudahan pemahaman	5
	Total Skor	96
	Rata-Rata Skor	96%

Berdasarkan Tabel 4.1 tentang Analisa Penskoran Kelayakan Isi Pembelajaran yang memiliki 20 aspek penilaian yaitu perumusan isi pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva, pemilihan sumber belajar dan pengorganisasian alat penilaian dengan 20 indikator aspek yang dituangkan dalam angket. Skor yang didapat dari angket tersebut adalah 96 atau dilihat prosentase kelayakan sebesar 96%. Jadi kelayakan dari ahli isi terhadap Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya berarti sangat layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran.

Data Ahli desain Pembelajaran

Data ahli desain pembelajaran diperoleh dari dosen pembimbing dan orang-orang yang berkompeten dibidangnya sehingga dapat dibuat acuan atau rujukan untuk perbaikan Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva. Data angket ahli desain untuk revisi produk Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Analisis Penilaian Desain Pembelajaran

No	Indikator	Skor
	Materi Sajian	
1	Desain Cover	5
2	Penyajian dan Tata Letak	4
3	Kemutakhiran Materi	4

4	Membangkitkan Keingintahuan	5
5	Mengembangkan Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>)	5
6	Kemudahan Bahasa yang Digunakan	4
7	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	4
8	Interaktivitas Buku	4
9	Kemutakhiran Daftar Pustaka	5
10	Kesesuaian Indikator Materi Dengan Kurikulum	5
11	Kejelasan dan Keruntutan Sajian Materi	4
12	Kesuaian Strategi Pembelajaran	4
13	Kesesuaian Media Pembelajaran	4
Kemenarikan		
1	Menimbulkan Daya Tarik Sajian	4
2	Jenis Huruf dan Font	4
3	Penggunaan Bahasa Mudah Dipahami	4
4	Menimbulkan Motivasi Belajar Siswa	4
5	Kejelasan Petunjuk	4
	Total Skor	77
	Rata-Rata Skor	86%

Berdasarkan Tabel 4.2 tentang Analisa Penskoran Kelayakan Desain Pembelajaran yang memiliki 18 aspek penilaian yaitu perumusan, perumusan tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi ajar, desain skenario pembelajaran, desain sumber belajar dan desain alat penilaian dengan 18 indikator aspek. Skor yang didapat dari angket tersebut adalah 77 atau dilihat prosentase kelayakan sebesar 86%. Jadi kelayakan dari ahli desain terhadap Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya berarti sangat layak digunakan untuk siswa.

Data Ahli Media Pembelajaran

Data ahli media pembelajaran diperoleh dari dosen pembimbing dan orang-orang yang berkompeten dibidangnya sehingga dapat dibuat acuan atau rujukan untuk perbaikan Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva. Data angket ahli media untuk revisi produk Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Analisis Penilaian media Pembelajaran

No	Indikator	Skor
	Tampilan	
1	Kecakupan materi dengan kurikulum	5
2	Kecakupan indicator dengan kompetensi	4
3	Membangkitkan Keingintahuan siswa	5
4	Membangkitkan motivasi siswa	4
5	Kemudahan Bahasa	5
6	Kecocokan materi dengan tingkat kelas	5
7	Kemutakhiran bahasan	5
8	Kejelasan petunjuk	4
9	Keruntunan Sajian Materi	5
10	Kesuaian Strategi Pembelajaran	5
11	Kesesuaian Penggunaan Media Pembelajaran	5
12	Ketepatan Evaluasi dan Tujuan Kompetensi	4
Kemenarikan		
13	Menimbulkan Daya Tarik	4
14	Kemenarikan tampilan gambar	5

15	Kemudahan pemahaman	5
16	Warna Tampilan Gambar	5
17	Keserasian Tampilan Huruf dan Gambar	4
18	Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa	4
	Total Skor	83
	Rata-Rata Skor	92%

Berdasarkan Tabel 4.3 tentang Analisa Penskoran Kelayakan Isi Pembelajaran yang memiliki 18 aspek penilaian yaitu perumusan isi pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan bahan ajar, pemilihan sumber belajar dan pengorganisasian alat penilaian dengan 18 indikator aspek yang dituangkan dalam angket. Skor yang didapat dari angket tersebut adalah 83 atau dilihat prosentase kelayakan sebesar 92%. Jadi kelayakan dari ahli media terhadap Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya berarti sangat layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran

Data Uji Coba Perorangan

Data diambil dari kelas V SD YPPI-IV Surabaya, menggunakan angket dari 3 siswa yang dipilih. Data uji coba ini berfungsi menguji kualitas unsur unsur materi pembelajaran yang terdapat pada Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva yang sedang dikembangkan dan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk ini.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Deskripsi	Responden		
		R1	R2	R3
1	Apakah materi mudah dipahami?	5	5	5
2	Apakah isi dapat dipahami anda dengan baik?	4	4	5
3	Apakah materi sajian dapat memotivasi anda?	4	4	5
4	Apakah materi sesuai dengan keinginan anda?	5	5	4
5	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan keadaan nyata di lapangan?	5	4	5
6	Apakah materi guru diulas tuntas?	5	5	4
7	Apakah guru dalam menyajikan materi menyenangkan anda?	4	4	5
8	Apakah guru setiap mengajar memberi petunjuk yang jelas?	5	5	5
9	Apakah materi yang disajikan diikuti dengan media gambar?	4	4	5
10	Apakah secara keseluruhan isi dapat mendorong anda mudah dalam mengerjakan?	5	5	5
	Aspek Kemenarikan			
1	Apakah strategi mengajar guru membuat anda lebih aktif?	4	4	5
2	Apakah cara mengajar guru membuat anda dapat termotivasi untuk belajar?	5	5	4
3	Apakah saat guru mengajar anda sering melakukan diskusi?	5	4	5
4	Apakah anda selalu bertanya saat anda ada yang belum jelas?	5	5	4
5	Apakah anda senang saat guru memberi tugas berkelompok?	5	5	5
6	Apakah anda selalu mengerjakan tugas dengan senang hati?	4	4	4
7	Apakah materi yang dijelaskan guru disertai contoh-contoh yang menyenangkan anda?	5	5	4
8	Apakah cara mengajar guru sering memberikan humor dengan anda?	5	5	5
9	Apakah guru selalu memberi tugas pada akhir pelajaran?	5	4	4
10	Apakah sajian guru secara keseluruhan membuat Anda puas?	4	5	4
	Total	93	91	92
	Percentase	93%	91%	92%
	Rata-Rata Percentase	92%		

Berdasarkan Gambar 4.4 Hasil Angket Siswa tentang Analisa Penskoran Kelayakan Isi Pembelajaran yang memiliki 20 aspek penilaian yaitu perumusan isi pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan bahan ajar, pemilihan sumber belajar dan pengorganisasian alat penilaian dengan 20 indikator aspek yang dituangkan dalam angket. Skor yang didapat dari angket bisa dilihat prosentase kelayakan sebesar 92%. Jadi kelayakan terhadap Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya berarti sangat layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran

Data angket uji coba Kelompok Kecil

Data diambil dari Kelas V SD YPPI-IV Surabaya, menggunakan angket dari 9 siswa yang dipilih. Data uji coba ini berfungsi menguji kualitas unsur unsur materi pembelajaran yang terdapat

pada Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva siswa yang sedang dikembangkan dan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk ini.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Deskripsi	Responden								
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9
1	Apakah materi mudah dipahami?	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Apakah isi dapat dipahami anda dengan baik?	4	4	4	5	4	4	4	5	4
3	Apakah materi sajian dapat memotivasi anda?	4	4	4	5	5	4	4	5	4
4	Apakah materi sesuai dengan keinginan anda?	5	5	5	4	5	5	5	4	5
5	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan keadaan nyata di lapangan?	5	4	5	5	4	4	4	5	4
6	Apakah materi guru diulas tuntas?	5	5	5	4	5	5	5	4	5
7	Apakah guru dalam menyajikan materi menyenangkan anda?	4	4	4	5	5	4	5	5	4
8	Apakah guru setiap mengajar memberi petunjuk yang jelas?	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Apakah materi yang disajikan diikuti dengan media gambar?	4	5	4	5	4	5	4	5	4
10	Apakah secara keseluruhan isi dapat mendorong anda mudah dalam mengerjakan?	5	4	5	5	4	5	5	5	5
	Aspek Kemenarikan									
1	Apakah strategi mengajar guru membuat anda lebih aktif?	5	4	5	5	4	4	5	5	4
2	Apakah cara mengajar guru membuat anda dapat termotivasi untuk belajar?	5	5	5	4	5	5	5	4	5
3	Apakah saat guru mengajar anda sering melakukan diskusi?	5	4	4	5	5	4	5	5	4
4	Apakah anda selalu bertanya saat anda ada yang belum jelas?	4	5	5	4	5	5	5	4	5
5	Apakah anda senang saat guru memberi tugas berkelompok?	5	5	5	5	4	5	5	5	5
6	Apakah anda selalu mengerjakan tugas dengan senang hati?	4	5	5	4	5	5	4	5	5
7	Apakah materi yang dijelaskan guru disertai contoh-contoh yang menyenangkan anda?	5	5	5	4	5	5	5	5	5
8	Apakah cara mengajar guru sering memberikan humor dengan anda?	5	5	5	5	4	5	5	5	5
9	Apakah guru selalu memberi tugas pada akhir pelajaran?	5	4	4	5	5	4	4	4	4
10	Apakah sajian guru secara keseluruhan membuat Anda puas?	5	5	5	5	4	5	5	4	5
	Total	94	92	94	94	92	92	95	93	92
	Persentase	94%	92%	94%	94%	92%	92%	95%	93%	92%
	Rata-Rata Persentase	93%								

Berdasarkan Gambar 6 Hasil Angket Siswa tentang Analisa Penskoran Kelayakan Isi Pembelajaran yang memiliki 20 aspek penilaian yaitu perumusan isi pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan bahan ajar, pemilihan sumber belajar dan pengorganisasian alat penilaian dengan 20 indikator aspek yang dituangkan dalam angket. Skor yang didapat dari angket bisa dilihat prosentase kelayakan sebesar 93%. Jadi kelayakan terhadap buku Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya berarti sangat layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran.

Data Angket Uji Coba Lapangan

Data diambil dari Kelas V SD YPPI-IV Surabaya, menggunakan angket dari 6 siswa yang dipilih. Data uji coba ini berfungsi menguji kualitas unsur unsur materi pembelajaran yang terdapat pada Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva yang sedang dikembangkan dan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk ini.

Tabel 7 Hasil Angket Siswa Uji Lapangan

No	Deskripsi	Responden																			
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
1	Pertanyaan 1	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5
2	Pertanyaan 2	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5
3	Pertanyaan 3	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
4	Pertanyaan 4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4
5	Pertanyaan 5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
6	Pertanyaan 6	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4
7	Pertanyaan 7	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
8	Pertanyaan 8	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Pertanyaan 9	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
10	Pertanyaan 10	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
11	Pertanyaan 11	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5
12	Pertanyaan 12	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4
13	Pertanyaan 13	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Pertanyaan 14	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4
15	Pertanyaan 15	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5
16	Pertanyaan 16	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4
17	Pertanyaan 17	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4
18	Pertanyaan 18	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
19	Pertanyaan 19	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5
20	Pertanyaan 20	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5
	Total	94	92	92	94	92	92	95	92	93	92	91	91	94	91	92	93	93	92	92	93
	Persentase	94%	92%	92%	94%	92%	92%	95%	92%	93%	92%	91%	91%	94%	91%	92%	93%	93%	92%	92%	93%
	Rata-Rata Persentase	93%																			

Berdasarkan Gambar 7 Hasil Angket Siswa tentang Analisa Penskoran Kelayakan Isi Pembelajaran yang memiliki 20 aspek penilaian yaitu perumusan isi pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan bahan ajar, pemilihan sumber belajar dan pengorganisasian alat penilaian dengan 20 indikator aspek yang dituangkan dalam angket.

Skor yang didapat dari angket bisa dilihat prosentase kelayakan sebesar 93%. Jadi kelayakan terhadap buku Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya berarti sangat layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran.

Data Uji Coba Teman Sejawat

Uji coba produk pengembangan Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya. Data yang diperoleh dari teman satu bidang studi yaitu Seni Budaya (teman sejawat) digunakan untuk mengetahui kelemahan, kekurangan produk sehingga bisa diambil langkah selanjutnya untuk memperbaiki produk ini.

Tabel 8 Hasil Angket teman sejawat

No	Indikator	Skor
	Isi/Materi	
1	Kecakupan materi dengan kurikulum	5
2	Kecakupan indikator dengan kompetensi	5
3	Membangkitkan Keingintahuan siswa	5
4	Membangkitkan motivasi siswa	5
5	Kemudahan Bahasa	5
6	Kecocokan materi dengan tingkat kelas	5
7	Kemutakhiran bahasan	5
8	Kepadatan Materi	5
9	Keruntutan Sajian Materi	5
10	Pengelompokan Materi	5
11	Kecakupan Kompetensi	5
12	Kecakupan Kompetensi Khusus	5
13	Kesesuaian Indikator dengan KD	5
14	Kesuaian Strategi Pembelajaran	5
15	Kesesuaian Penggunaan Media Pembelajaran	5
16	Ketepatan Evaluasi dan Tujuan Kompetensi	5
Kemenarikan Materi Sajian		
17	Menimbulkan Daya Tarik	5
18	Kejelasan petunjuk	5
19	Kemenarikan tampilan gambar	5
20	Kemudahan pemahaman	5
	Total	100
	Total Skor	100%
	Rata-Rata Skor	100%

Tabel 8 dapat terlihat jelas skor didapat adalah 20 dari 1 responden, bila dilihat prosentase kelayakan sebesar 100%. Jadi kelayakan terhadap Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva berarti sangat layak digunakan untuk siswa dalam pembelajaran.

Revisi Produk Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva.

Dari hasil uji coba Kelas V SD YPPI-IV Surabaya sudah tidak ada revisi yang berarti karena pada umumnya responden menyatakan bahwa Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya yang dikembangkan sudah memudahkan, menarik, terdapat gambar yang disajikan urut sesuai tahapan scientific approach sehingga materi yang dipelajari dalam produk dapat dipahami dan dikerjakan oleh

siswa. Kegiatan mengamati, menanya, mencari informasi, menalar dan mengkomunikasikan yang disajikan dalam Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan Dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva berdampak pada rata-rata nilai ulangan harian Untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya lebih baik.

Pembahasan

Hasil analisis kelayakan para ahli pembelajaran berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli isi menunjukkan skor 96, yang berarti kelayakan keseluruhan mencapai 96%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva untuk peserta didik kelas V SD YPPI-IV Surabaya sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam analisis ini, terdapat 20 aspek penilaian yang menjadi indikator kelayakan isi pembelajaran, yang mencakup berbagai elemen penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Perumusan isi pembelajaran dan tujuan pembelajaran merupakan langkah awal yang sangat penting dalam memastikan bahwa materi ajar sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Skor tinggi pada aspek ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran sudah dirumuskan dengan jelas dan terstruktur, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Materi ajar yang dipilih untuk pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam seni budaya kerajinan dan keterampilan telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas V SD. Pengorganisasian materi ajar yang efektif mendukung pemahaman konsep yang lebih baik, dan penggunaan animasi sebagai media pembelajaran dapat menambah daya tarik serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Pemilihan media belajar yang tepat sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2024; Senja et al., 2024a, 2024b). Pada penelitian ini, Canva dipilih sebagai aplikasi yang sangat sesuai untuk membuat animasi dan media pembelajaran interaktif dalam konteks seni budaya kerajinan dan keterampilan. Canva, yang dikenal sebagai alat desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proses kreatif, memperkenalkan mereka pada elemen desain visual serta mengembangkan keterampilan teknologi sejak dulu.

Pemilihan sumber belajar yang relevan dan mudah diakses oleh siswa menjadi salah satu aspek yang mendukung efektivitas media pembelajaran ini. Penggunaan aplikasi Canva sebagai sumber belajar memungkinkan siswa untuk memanfaatkan berbagai template, gambar, dan elemen desain lainnya, yang tidak hanya membantu dalam pembuatan karya seni tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan digital (Adam et al., 2024; Utami et al., 2024; Zakaria & Kusmiyati, 2024).

Pengorganisasian alat penilaian yang jelas dan terstruktur memungkinkan guru untuk mengukur capaian siswa secara akurat dan objektif. Dengan 20 indikator yang dituangkan dalam angket, hasil penilaian menjadi lebih mendalam dan mencakup berbagai aspek penting dalam proses pembelajaran, termasuk keterampilan kreatif, pemahaman materi, serta kemampuan menggunakan media teknologi.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran seni dan budaya terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Sebagai contoh, studi oleh (Hidayatus Sholehah et al., 2023; SANIAH, 2023; Yulifa et al., 2023) yang mengkaji penggunaan aplikasi desain grafis dalam pembelajaran seni di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya seni. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa media belajar animasi berbasis Canva sangat layak digunakan untuk pembelajaran keterampilan seni dan budaya.

Penelitian lain oleh (Irmawati et al., 2023; Sdn et al., 2023; Tambunan & Tambunan, 2023) juga mendukung temuan ini, yang mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif seperti animasi dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, terutama dalam materi yang melibatkan keterampilan praktis seperti kerajinan dan seni. Media animasi dapat memperlihatkan langkah-langkah pembelajaran secara visual, sehingga siswa lebih mudah mengikuti dan mengerti materi yang diberikan.

Secara keseluruhan, hasil analisis kelayakan yang menunjukkan skor 96% menunjukkan bahwa Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva

merupakan media yang sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V SD YPPI-IV Surabaya. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya, tetapi juga mengintegrasikan keterampilan teknologi yang semakin penting di era digital ini. Penelitian terdahulu dan temuan dalam analisis ini mendukung pentingnya pemilihan media yang sesuai dan relevan dalam mendukung proses pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi perkembangan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengembangan Media Belajar Animasi Seni Budaya Kerajinan dan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Peserta Didik Kelas V SD YPPI-IV Surabaya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini memiliki kelayakan yang sangat baik. Hasil skor kelayakan yang diperoleh dari berbagai pihak menunjukkan angka yang tinggi, dengan ahli isi mendapatkan skor 96%, ahli desain 86%, ahli media 92%, serta uji coba perorangan 92%, kelompok kecil 93%, lapangan 92%, dan teman sejawat 100%. Secara keseluruhan, media ini terbukti efektif, layak digunakan, dan sangat sesuai untuk meningkatkan keterampilan seni dan budaya siswa serta memperkenalkan mereka pada penggunaan teknologi secara kreatif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., Wahyudi, A., Abdullah, M. R., Pratiwi, A., & Widuhung, S. D. (2024). Sosialisasi Literasi Kewirausahaan Dan Pemanfaatan Digital Pada Siswa Sd Al Fityan School Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (Sendamas)*, 3(1). <Https://Doi.Org/10.36722/Psn.V3i1.2427>
- Anita Adesti, & Siti Nurkholidah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <Https://Doi.Org/10.35438/E.V8i1.221>
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud Di Kota Tangerang Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (Jahe)*, 4(1). <Https://Doi.Org/10.31004/Jh.V4i1.571>
- Arikarani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Ej*, 6(2). <Https://Doi.Org/10.37092/Ej.V6i2.677>
- Azzahra, I. S. S., & Yunisya Zyan Azhari. (2024). Description Of Writing Exposition Text Using The Discovery Learning Model Assisted With Media Canva. *Jler (Journal Of Language Education Research)*, 7(1). <Https://Doi.Org/10.22460/Jler.V7i1.20470>
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1). <Https://Doi.Org/10.33061/Js.V6i1.8681>
- Hidayatus Sholehah, S., Siswa Pramadyahsa, A., Andri Nugroho, A., & Estiyani. (2023). Pengaruh Model Pbl Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgisd Stkip Subang*, 9(2), 3237–3246. <Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V9i2.1011>
- Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva Pada Prodi Pendidikan Matematika Dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01). <Https://Doi.Org/10.47709/Jpsk.V3i01.2738>
- Komang, Ni Arini, H. Syahrudin, And I. G. W. S. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Addie Terhadap. *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja 1*.
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Digital Dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1).
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-Guru Uptd Sdn 014671 Sentang. *Journal Of Indonesian Social Society (Jiss)*, 2(1). <Https://Doi.Org/10.59435/Jiss.V2i1.221>
- Robert Maribe Branch. (2009). Approach, Instructional Design: The Addie. In *Department Of*

- Educational Psychology And Instructional Technology University Of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Saniah, F. L. (2023). Pengembangan E-Modul Adaptif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sma Dengan Model Assure. *Repository Unej*.
- Sdn, K. V., Wetan, B., Sulistiowati, P., Fajrie, N., Surachmi, S., Kudus, U. M., Utara, J. L., Kulon, K., Manis, G., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2023). Efektivitas Media Canva Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa. *Journal On Education*, 05(02).
- Senja, B. K., Medriati, R., & Putri, D. H. (2024a). Development Of A Problem Based Learning E-Module With The Assistance Of Canva On The Matery Of Balance And Rotational Dynamics To Grow Students' Interest In Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 15(1). <Https://Doi.Org/10.26418/Jpmipa.V15i1.71909>
- Senja, B. K., Medriati, R., & Putri, D. H. (2024b). Development Of A Problem Based Learning E-Module With The Assistance Of Canva On The Matery Of Balance And Rotational Dynamics To Grow Students' Interest In Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 15(1), 1. <Https://Doi.Org/10.26418/Jpmipa.V15i1.71909>
- Siwardani, N. W., Dantes, N., & Igk Arya, S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Addie Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Mengwi Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 6(1), 1–10.
- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Grafik Fungsi Eksponen Dan Logaritma. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2). <Https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V7i2.2212>
- Ulum, M. K., S, E. E., & Ysh, A. S. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Addie Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 98. <Https://Doi.Org/10.23887/Jppp.V4i1.24774>
- Utami, Z., Okra, R., Khairuddin, K., & Antoni Musril, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Canva Di Sma Negeri 4 Pariaman. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6). <Https://Doi.Org/10.36040/Jati.V7i6.7830>
- Yulifa, E., Siska Pramasdyahsari, A., Suneki, S., & Sijamtini, N. (2023). Efektivitas Model Pbl Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iii. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2). <Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V9i2.1010>
- Zakaria, A. B., & Kusmiyati. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1). <Https://Doi.Org/10.38048/Jipcb.V11i1.2095>