PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATERI LAJU REAKSI KELAS XI IPA SMA/MA

Irmayani Putri Suryani[1], Rosa Murwindra[2], Irfandi[3]
[123]Universitas Islam Kuantan Singingi

irmayaniputrisuryani@gmail.com, rosamurwindra@gmail.com, irfandi@uniks.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis Canva dalam pada materi Laju Reaksi di kelas XI IPA Pondok Pesantren Syafaaturrasul. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*). Pengumpulan data pada penelitian ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara kualitatif, dan kuantatif. Hasil penelitian diperoleh ahli media sebesar 94% dengan kategori valid, ahli materi sebesar 91% dengan kategori valid, respon pendidik sebesar 89% dengan kategori sangat baik dan respon peserta didik sebesar 94% dengan kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva layak digunakan.

Kata Kunci : Animasi, Canva, Laju Reaksi, Penelitian Pengembangan 4D

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility of Canva-based animated video media in the Reaction Rate material in class XI Science at the Syafaaturrasul Islamic Boarding School. This type of research is research and development with a 4D development model (Define, Design, Develop and Disseminate). Data collection in this research was through a questionnaire. Data obtained from the questionnaire was analyzed qualitatively and quantitatively. The research results obtained from media experts were 94% in the valid category, material experts were 91% in the valid category, the teacher response was 89% in the very good category and the student response was 94% in the very good category, so it can be concluded that the use of animated video media Canva-based is worth using.

Keywords: Animation, Canva, Reaction Rate, 4D Development Resea

Pendahuluan

Perkembangan teknologi semakin maju dan pesat dalam segala aspek bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam membina potensi sumber daya manusia dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat serta bangsa dan negara.[1]

Pada aspek ini, teknologi berperan penting menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran, media dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai pengantar atau perantara pendidik terhadap peseta didik.[2] Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media juga dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana untuk menyampai informasi sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar dengan menggunakan media proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Penggunaan perangkat pembelajaran yang tidak inovatif, menyebabkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran menjadi berkurang, sehingga mahasiswa kurang memahami materi kimia yang cukup rumit.[3] Oleh karena itu, guru harus menciptakan cara baru untuk mengajar dengan media.[4]

Pada saat wawancara di MA Pondok Pesantren Syafa'aturrasul yakni Ibu Hasmurniati S.Pd yang dilaksanakan tanggal 13 Januari 2023 bahwa pada proses pembelajaran pendidik sudah menggunakan media sederhana tetapi belum pernah menggunakan media video animasi berbasis canva terutama pada materi Laju Reaksi.

Laju Reaksi adalah bertambahnya jumlah hasil reaksi (produk) untuk tiap satuan satuan waktu atau berkurangnya jumlah pereaksi (reaktan) untuk tiap satuan waktu. Satuan laju reaksi umumnya dinyatakan dalam satuan mol dm-3 det-1 atau mol/liter detik. Satuan mol dm^{-3} aatau kemolaran (M) adalah satuan konsentrasi larutan. Karakteristik materi laju reaksi yang bersifat abstrak membutuhkan visualisasi yang dapat menggambarkan kejadian dan faktor–faktor yang mempengaruhi laju reaksi tersebut secara lebih real.[5]

Oleh karena itu dibutuhkan media yang efisien yang dapat memuat bahan ajar yang tersusun secara sistematis dan menarik dalam menampilkan materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Video Animasi Berbasis Canva. Canva merupakan suatu aplikasi yang memudahkan pendidik dalam merancang dan mendesaian materi pembelajaran.

[1]Dikta, "Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar Pada Abad Ke-21" Vol. 4 No 1 (2020), hlm. 126.

[2] Hana Silma Hadana dkk, " Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang", Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol. 1 No. 1 (2023) hlm.128

[3] Irfandi dkk "Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Lkm Berbasis Stem Pada Materi Makromolekul" *Jurnal Educational Insights.* Vol. 1. No.1 (2023), hlm. 70

[4] Irfandi dan Yuhelman "Analisis Inovasi Mahasiswa Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Sederhana" Vol. 2. No. 3 (2023), hlm 149

[5]Dian Puspita, Eka Putri, dan Ali Muhtadi "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi" *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.* Vol. 5. No. 1 (2018), hlm. 39

Aplikasi canva juga memberikan kemudahan dalam membuat desaian apapun, seperti presentasi, grafik, cover ebook, video, mapping dengan animasi yang telah tersedia sehingga memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi.[6]

Canva dapat dimanfaatkan oleh pendidik di kelas maupun di luar kelas dapat mempelajari kembali materi melalui link *Google Drive* yang dibagikan dari rumah atau dari manapun asal tersambung dengan jaringan internet.

Penelitian-penelitian yang berkaitan dengan Canva sebagai bahan ajar digital sudah banyak dilakukan salah satunya penelitian yang di lakukan oleh Haspari, Gita permata Puspita dan Zulherman dengan judul penelitian "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa" dengan kategori sangat Valid karena Canva dapat mendukung pembelajaran dengan menyajikan materi menarik peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi Laju Reaksi kelas XI IPA di MA Pondok Pesantren Syafa'aturrasul guna untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis Canva pada materi tersebut.

[6]Rohma, Ani, Sholihah Ummu "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas" *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 9 Nol. 3 (2021), hlm 294

Metodelogi Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian *research and Development* (R&D), dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*).[7]

Waktu Penelitian yaitu pada juli 2023 sampai dengan oktober 2024 yang di lakukan di MA Pondok Pesantren Syafa'aturrasul. Subjek penelitian ini adalah validator dan responden. Sebagai validator yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media dan kemudian sebagai responden yaitu 2 orang pendidik dan 10 orang peserta didik kelas XI IPA MA Pondok Pesantren Syafa'aturrasul.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket. Angket di berikan kepada empat orang validator yakni 2 orang validator ahli media dan 2 orang validator ahli materi serta agket untuk responden di berikan kepada 2 orang guru kimia dan 10 orang siswa kelas XI IPA MA Pondok Pesantren Syafa'aturrasul.

Kemudian setelah dilakukan penilaian terhadap media selanjutnya di hitung persentase dengan menggunakan rumus berikut ini:[8]

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x100\%$$

Keterangan:

[7] Eka Putri Ningsih, "Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung " [Skripsi] (2021) hlm. 9

[8]Dwi Putri Musdansi dan Rabby Nazli, "Pengembangan Buku Ajar Statistika Berbasis SPSS Sebagai Self Education Mahasiswa" dalam AdMathEdu Vol. 8 No.2 (2018), hlm. 5

P = Persentase kevalidan
∑x = Jumlah skor keseluruhan jawaban yang per butir
∑xi = Jumlah skor maksimal per butir
100%= Konstanta

Persentase skor mengindentifikasi tingkat kelayakkan produk hasil pengembangan. Berikut kategori tingkat kelayakan analisis persentase dan kriteria skor penilaian yang digunakan pada lembar instrument validasi pendidik dan peserta didik dapat disajikan dalam tabel 1 dan 2 berikut ini:

Tabel.1 Kategori Kelayakan Analisis Persentase[9]

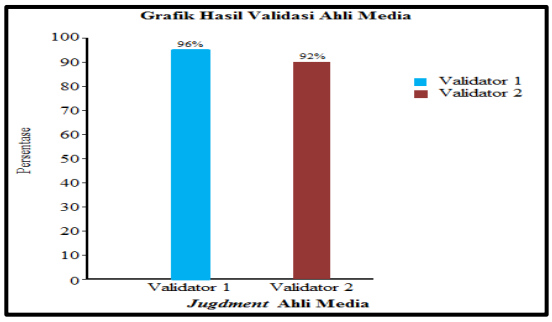
No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
1	81-100	Valid	Tidak Perlu Direvisi
2	61-80	Cukup Valid	Sedikit Revisi
3	41-60	Kurang Valid	Perlu Revisi
4	21-40	Sangat Kurang Valid	Sangat Perlu Revisi
5	>21	Tidak Valid	Sangat Perlu Revisi

Tabel 2. Kriteria Skor Respon pendidik dan peserta didik[10]

No	Interval Rata-rata Skor	Kriteria Kelayakan
1	81.25 < skor ≤ 100	Sangat Baik
2	62.5 < skor ≤ 81.25	Baik
3	43.75 < skor ≤ 62.5	Kurang Baik
4	25 < skor ≤ 43.75	Tidak Baik

Hasil Penelitian dan Pembahasan

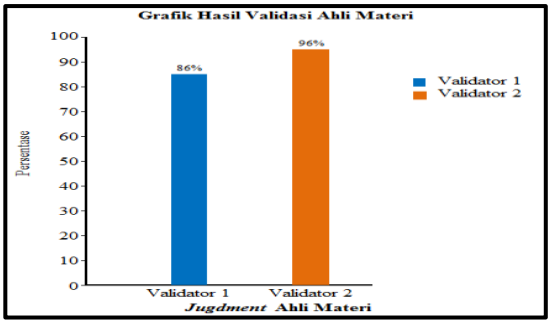
Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh hasil Hasil rata-rata dari kedua ahli media tersebut yaitu 94% dengan kategori valid dan hasil rata-rata yang diperoleh dari kedua ahli materi yaitu 91% dengan kategori valid. Untuk lebih rincinya peniliti lampirkan dalam bentuk grafik hasil validasi ahli media dan materi sebagai berikut.



Grafik 1 Hasil Validasi Ahli Media

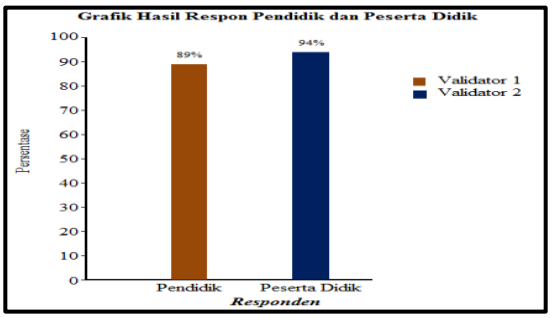
[9] Muhammad Masyruhan, Umi Pratiwi, Yusro Al Hakim, "Perancangan Alat Peraga Hukum Hooke Berbasis Berbasis Mikrokontroler Arduino Sebagai Media Pembelajaran Fisika" dalam jurnal Kajian Pendidikan Sains Vol. 6. No.2 (2020), hlm 138

[10] Purwanto, Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. (Jakarta: PT Remaja Rosda Karya, 2004).



Grafik 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Kemudian untuk kedua respon pendidik hasil rata-rata persentase yaitu 89% dengan kategori sangat baik, dan hasil rata-rata respon peserta didik diperoleh sebesar 94% dengan kategori sangat baik. Untuk lebih rincinya peniliti lampirkan dalam bentuk grafik hasil respon pendidik dan peserta didik sebagai berikut.



Grafik 3 Hasil Respon Pendidik dan Peserta Didik.

Kesimpulan

Pengembangan media video animasi berbasis canva pada materi laju reaksi untuk kelas XI SMA/MA yang dikembangkan memenuhi kategori valid. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh dari ahli media sebesar 94% dengan kategori valid. Hasil yang diperoleh dari ahli materi sebesar 91% dengan kategori valid. Hasil yang diperoleh dari respon pendidik sebesar 89% dengan kategori sangat baik dan hasil yang diperoleh dari respon peserta didik sebesar 94% dengan kategori sangat baik.

Daftar Pustaka

Dikta dan Asnawa Putu Gede. 2020. Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar Pada Abad Ke-21. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia.* Vol. 4 No. 1

Hadana Hana Silma, Utomo Asep Purwo Yudi, Sa'adah Nurus, dan Ardyasti Titis. 2023. Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol. 1 No. 1.

Irfandi, Murwindra Rosa, Muasdansi Dwi Putri, Febriani Maya, Rini Respito. 2023. Analisis Kebutuhan Pengembangan S-LKM Berbasis STEM Pada Materi Makro Molekul. *Jurnal Educational Insights.* Vol. 1 No. 2

Irfandi dan Yuhelman. 2023. Analisis Inovasi Mahasiswa Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Sederhana. *Journal of Education* . Vol. 2 No. 3

Puspita Dian, Putri Eka, dan Muhtadi Ali. 2018. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 5. No. 1.

Ani Rohma dan Ummu Sholihah. 2021. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*. Vol. 9. No. 3.

Ningsih Eka Putri. 2021. Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung. FTK Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Musdansi Dwi Putri dan Nazli Rabby. 2018. Pengembangan Buku Ajar Statistika Berbasis SPSS Sebagai Self Education Mahasiswa. Jurnal AdMathEdu Vol. 8 No. 2.

Masyruhan Muhammad, Pratiwi Umi, Hakim Yusro Al. Perancangan Alat Peraga Hukum Hooke Berbasis Berbasis Mikrokontroler Arduino Sebagai Media Pembelajaran Fisika. Jurnal Kajian Pendidikan Sains Vol. 6. No. 2.

Purwanto. Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. 2004. Jakarta: PT Remaja Rosda Karya.