



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT TRANSITIF DAN INTRANSITIF UNTUK SISWA KELAS IV SD

Fanesya Putri Azzahra^{1*}, Wahyu Sukartiningsih²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 3 Mei 2025

Revisi 14 Mei 2025

Diterima 26 Mei 2025

Abstract

The background of the research on the development of animated video learning media assisted by canva is the lack of student's understanding of Transitive and Intransitive Sentences topic and the lack of use of technology-based media in learning activities. This research is a Research and Development (R&D) type of research and uses the ADDIE model in the development process. Data collection techniques were observation, interview, validation sheet, questionnaire, pretest-posttest, and documentation. The subjects of this study were 19 fourth grade students of SDN Murtajih III. This research aims to develop a product that meet the appropriate standards (Valid, Effective, and Practical) to be used as learning media. The results of the product validity test consisting of media validation test and material validation test reached a percentage of 94% and 96% which were categorized as "Very Valid". The results of media effectiveness measured from the N-Gain value of 0.66 are categorized as "Moderate" and the percentage of student learning completeness reached 89.47% categorized as "Very High". The practicality results obtained from the average results of student and teacher questionnaires reached a percentage of 94% which was categorized as "Very Practical". Based on the results of the feasibility test, the animated video assisted by Canva is declared feasible to be used as a learning media for Transitive and Intransitive Sentences topic in Indonesian subject learning activities in fourth Grade of elementary school.

Kata kunci:

Development, Animated Video, Canva, Transitive and Intransitive Sentences

Abstrak

Hal yang melatar belakangi penelitian Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan canva adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi Kalimat Transitif dan Intransitif serta kurangnya penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian jenis *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangannya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, lembar validasi, lembar angket, *pretest-posttest*, dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini adalah 19 siswa kelas IV SDN Murtajih III. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang memenuhi standar kelayakan (Valid, Efektif, dan Praktis) untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil kevalidan produk yang terdiri dari uji validasi media dan uji validasi materi mencapai persentase 94% dan 96% yang dikategorikan "Sangat Valid". Hasil keefektifan media diukur dari nilai N-Gain sebesar 0,66 dikategorikan "Sedang" dan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 89,47% dikategorikan "Sangat

Tinggi”. Hasil kepraktisan yang diperoleh dari rata-rata hasil angket siswa dan guru mencapai persentase 94% yang termasuk kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, video animasi berbantuan canva dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi Kalimat Transitif dan Intransitif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Fanesya Putri Azzahra

[*fanesya.20086@mhs.unesa.ac.id](mailto:fanesya.20086@mhs.unesa.ac.id)

PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk membantu siswa mencapai potensi maksimal yang dimilikinya sehingga mereka dapat tumbuh menjadi manusia yang taat, berilmu, dan mandiri, serta menjadi anggota masyarakat yang memiliki tanggung jawab. Pendidikan dan masyarakat merupakan dua hal yang berhubungan dengan erat dan tidak bisa dipisahkan karena perkembangan suatu masyarakat sangat bergantung pada bidang pendidikan dalam mempersiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) (Sujana, 2019). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Sanga & Wangdra (2023) yang mengatakan bahwa pendidikan adalah elemen primer yang menentukan perkembangan dari suatu negara, sebab mutu pendidikan dari suatu bangsa pasti memengaruhi kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) yang dihasilkannya. Maka dari itu bisa dikatakan bahwa perkembangan dan kemajuan bangsa berjalan searah dengan tingkat mutu pendidikan bangsa tersebut.

Perkembangan teknologi di dunia terjadi dengan sangat cepat di era globalisasi. Hal itu disebabkan oleh kebutuhan manusia yang semakin beragam seiring dengan perkembangan zaman. Menurut (Hasna & Dewi, 2021) pada saat ini keberadaan teknologi sudah sangat mendominasi kehidupan manusia. Sebagian besar aktivitas manusia sehari-hari membutuhkan teknologi. Contohnya seperti penggunaan *handphone* yang saat ini bukan hanya orang dewasa, namun bahkan anak-anak pun sudah tidak jarang yang memilikinya. Megahantara (2017) juga menyataka bahwa dampak dari perkembangan teknologi sudah dapat dirasakan oleh hampir seluruh bagian masyarakat, baik anak-anak hingga dewasa, baik yang miskin maupun yang kaya. Hal itu disebabkan oleh pengaksesan teknologi yang dapat dibilang cukup mudah untuk dijangkau oleh

berbagai kalangan. Beragam aktivitas yang dilakukan oleh manusia setiap harinya sudah tidak lepas dari penggunaan teknologi, akibatnya seiring berjalannya waktu kebutuhan manusia terhadap teknologi dalam berbagai bidang semakin tinggi.

Di Indonesia sendiri penggunaan teknologi sudah diterapkan pada berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Menurut Lestari (2018) kemajuan teknologi adalah sebuah hasil berkembangnya ilmu pengetahuan yang didapat dari pendidikan, maka sudah sewajarnya apabila teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran. Pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Maritsa dkk. (2021) bahwa dalam dunia pendidikan, teknologi masih terus berkembang sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Maka dari itu, kita harus terus berusaha untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi mempunyai sangat banyak peran dalam dunia pendidikan, diantaranya yaitu dalam pengembangan media pembelajaran.

Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyokong dalam menyampaikan materi pembelajaran. Wulandari (2020) menyatakan media pembelajaran mampu merangsang rasa penasaran peserta didik sehingga termotivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar. Ada banyak sekali variasi media pembelajaran yang berbasis teknologi karena seiring dengan berkembangnya zaman, guru perlu berinovasi dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang relevan dengan berkembangnya teknologi (Firmadani, 2020).

Namun faktanya, masih ada sekolah-sekolah di daerah yang belum menerapkan pembelajaran dengan media berbasis teknologi. Berdasarkan wawancara dengan seorang guru kelas IV SDN Murtajih 3 Kabupaten Pamekasan diketahui bahwa pemakaian media yang menerapkan teknologi tidak umum dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yang sudah berjalan selama ini. Hal tersebut sangat disayangkan karena menurut wawancara minat belajar siswa lebih tinggi ketika terdapat pengimplementasian teknologi pada proses pembelajaran. Pengimplementasian teknologi di kelas IV SDN Murtajih 3 biasanya hanya dilakukan pada pembelajaran IPAS yaitu dengan menggunakan proyektor untuk menonton video-video dari youtube. Sedangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia bisa dikatakan bahwa dalam pembelajarannya hanya menggunakan buku cetak dari pemerintah saja sebagai sumber belajarnya dan tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Menurut Damayanti (2021) video animasi merupakan salah satu media yang memanfaatkan teknologi dan cukup efektif untuk

digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut, dikembangkan media pembelajaran yang menerapkan teknologi berupa video animasi berbantuan canva.

Video animasi adalah media berjenis audio visual yang mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Siswa SD 50% Mendapatkan pengetahuan dari hal-hal yang mereka dengar dan lihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Maka dari itu media pembelajaran yang berbentuk audio visual sangatlah bermanfaat untuk membantu siswa dalam belajar. Hal itu sesuai dengan pernyataan Fatmawati dkk. (2021) yang mengatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan media audio visual memberikan banyak manfaat bagi peserta didik. Dengan menggunakan video animasi, materi dapat dikemas secara menarik dengan menggunakan ikon dan karakter serta audio musik sehingga siswa lebih mudah memahami materi karena materi dapat divisualisasikan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan (Serlyana & Zuhdi, 2024) bahwa dalam video disajikan konteks visual juga auditori yang mempermudah siswa memahami materi.

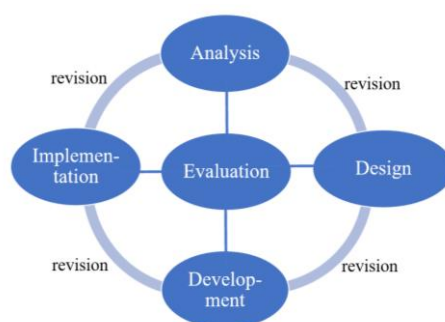
Canva merupakan sebuah aplikasi dan website gratis untuk membuat design grafis yang mempermudah seseorang untuk membuat desain sesuai dengan keperluan dan keinginan, seperti pembuatan poster, presentasi, video, dan lain-lain. Dengan Canva, guru bisa membuat video dengan warna, ikon, gambar, karakter, font, dan audio yang menarik, karena selain yang sudah disediakan, pengguna juga bisa mengunggah sendiri gambar atau audio sesuai dengan keinginan. Canva sudah memiliki fitur yang cukup lengkap untuk membuat video animasi walaupun tidak selengkap aplikasi-aplikasi desain grafis lainnya namun canva lebih sederhana untuk dipelajari oleh pemula yang baru belajar membuat desain (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Maka dari itu, canva merupakan alat yang sangat cocok digunakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berupa poster, presentasi, dan video animasi.

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional bangsa Indonesia. Tidak seperti bahasa daerah yang hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan warga daerah tertentu saja, Bahasa Indonesia dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan seluruh warga negara Indonesia dari semua daerah di negara Indonesia. Maka dari itu, Bahasa Indonesia sangatlah penting untuk diajarkan kepada siswa supaya siswa tersebut mampu berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar. Menurut Ali (2020) pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan ruang dan waktu kepada peserta didik untuk belajar berbahasa Indonesia secara baik dan tepat menyesuaikan

dengan fungsi dan tujuannya. Menurut Ningsih (2010) kalimat berperan sangat penting dalam proses berkomunikasi, karena kalimat digunakan sebagai alat penyampaian pesan baik secara lisan dan tulisan. Karena itulah diperlukan sebuah usaha untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam merangkai kalimat supaya siswa mampu berkomunikasi dengan lisan ataupun melalui tulisan, sesuai kondisi dan etika yang berlaku. Kalimat Transitif dan Intransitif merupakan salah satu materi tentang kalimat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Maka dari itu, materi ini penting untuk dikuasai oleh siswa. Kalimat Transitif dan Intransitif merupakan dua jenis kalimat yang perbedaannya terletak pada penggunaan unsur objek. Dalam penyampaian maknanya, Kalimat Transitif memerlukan unsur objek supaya tidak menimbulkan kerancuan dan kesalah pahaman. Sedangkan Kalimat Intransitif tidak memerlukan unsur objek dalam penyampaian maknanya.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian tersebut diangkatlah penelitian baru dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Intransitif untuk Siswa Kelas IV SD”.

METODE



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian ini menggunakan metode R&D dan model ADDIE. Penelitian dilakukan di SDN Murtajih 3 Kabupaten Pamekasan dengan subjek penelitian 19 orang peserta didik kelas IV. Jenis data yaitu data kualitatif yang berbentuk kritik beserta saran dari validator serta komentar dari pengguna produk dan data kuantitatif berupa instrumen validasi, pretest-posttest, serta angket guru dan siswa. Teknik analisis data meliputi analisis data validasi media dan materi, analisis data test, dan analisis data angket guru dan peserta didik.

Instrumen validasi media terdiri dari 15 indikator penilaian sedangkan instrumen validasi materi terdiri dari 10 indikator penilaian. Indikator-indikator tersebut dinilai dengan skala likert 1-5, kemudian untuk menghitung persentase kevalidannya digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor maksimal yang bisa didapatkan}} \times 100\%$$

Materi dan media dapat dikatakan valid dan dapat digunakan apabila mencapai persentase >60%. Kepraktisan media dianalisis dari hasil data angket guru dan peserta didik. Instrumen angket guru terdiri dari 9 indikator penilaian sedangkan Instrumen angket peserta didik terdiri dari 10 indikator penilaian. Indikator-indikator tersebut dinilai dengan skala likert 1-5, kemudian untuk menghitung persentase kepraktisannya digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor maksimal yang bisa didapatkan}} \times 100\%$$

Media dapat dikatakan praktis apabila mencapai persentase >60%. Kemudian untuk mengukur keefektifan media digunakan rumus persentase ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total peserta didik yang mencapai } \geq 70}{\text{Total peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

Media dapat dikatakan memiliki keefektifan yang tinggi apabila mencapai persentase >60%. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar digunakan rumus:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{100 - \text{Skor Pretest}}$$

Dengan kriteria peningkatan: Tidak terjadi peningkatan (≤ 0), Terjadi peningkatan rendah (>0 dan $<0,30$), Terjadi peningkatan sedang ($0,30-0,70$), Terjadi peningkatan tinggi ($>0,70$).

HASIL

Tahap pertama dari penelitian ini adalah tahap analisis yang terbagi menjadi empat, yaitu analisis masalah, analisis materi, analisis sarana dan prasarana, dan analisis kebutuhan. Pada analisis masalah ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dan penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran masih sangat jarang dilakukan dalam pembelajaran sehari-hari, apalagi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam setiap kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, guru hanya mengandalkan buku cetak

dari pemerintah sebagai sumber belajar tanpa menggunakan media, akibatnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi rendah. Pada analisis materi dipilih materi Kalimat Transitif dan Intransitif untuk digunakan dalam media yang dikembangkan. Karena materi tersebut membahas tentang pola Kalimat Transitif dan Intransitif serta unsur-unsur dalam kalimat yang terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan yang masih kurang dipahami oleh siswa. Pada analisis sarana dan prasarana ditemukan bahwa SDN Murtajih 3 memiliki fasilitas seperti wifi, laptop, proyektor, dan layar proyektor yang cukup menunjang apabila ingin diterapkan pembelajaran yang berbasis teknologi. Pada analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu mendongkrak ketertarikan siswa dan mempermudah mereka untuk memahami materi Kalimat Transitif dan Intransitif.

Berdasarkan hasil analisis-analisis yang telah dilakukan ditemukan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan Canva untuk materi Kalimat Transitif dan Intransitif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan terbagi menjadi dua, yaitu perancangan materi dan perancangan media. Perancangan materi dilakukan berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran Fase B, Kelas 4, Mata pelajaran Bahasa Indonesia, Materi Kalimat transitif dan intransitif Sehingga dapat ditentukan cakupan materi yang akan dibahas di dalam media video animasi meliputi unsur-unsur kalimat, pengertian kalimat transitif dan intransitif, perbedaan kalimat transitif dan intransitif, serta contoh-contoh kalimat transitif dan intransitif. Perancangan media video animasi dibuat dengan memadukan variasi warna, bentuk, ikon, gambar, karakter, font, dan audio yang menarik menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dimana video animasi dikembangkan berdasarkan rancangan pada tahap sebelumnya. Setelah media video animasi selesai dikembangkan, dilakukan uji validasi. Uji validasi meliputi uji kevalidan materi dan media yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum					✓
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan CP dan TP					✓

3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan topik	✓
4	Kelengkapan materi yang disajikan	✓
5	Kejelasan materi yang disajikan	✓
6	Keruntutan penyajian materi	✓
7	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD	✓
8	Penyampaian materi mudah dipahami ketika belajar mandiri	✓
9	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD	✓
10	Keefektifan materi yang disajikan untuk siswa kelas IV SD	✓
Jumlah Skor		47
Persentase		94%

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan font, elemen, dan gambar dalam media menarik					✓
2	Kombinasi pemilihan warna dan background					✓
3	Pemilihan <i>backsound</i> yang digunakan dalam media					✓
4	Ketepatan volume suara <i>voice over</i> dan <i>backsound</i>					✓
5	Kejelasan pelafalan dan pemenggalan kata oleh <i>voice over</i> dalam media					✓
6	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan <i>voice over</i>					✓
7	Pemilihan warna font dalam media					✓
8	Pemilihan jenis font dalam media					✓
9	Ketepatan tata letak dan ukuran teks, elemen, dan gambar dalam media					✓
10	Kesesuaian media video animasi dengan materi yang disampaikan					✓
11	Kecepatan pemutaran media video animasi					✓
12	Kemenarikan desain media					✓
13	Kemudahan penggunaan media untuk pembelajaran di kelas					✓
14	Kemudahan penggunaan media untuk siswa belajar mandiri					✓
15	Keamanan media bagi pengguna					✓
Skor		72				
Persentase		96%				

Hasil uji validasi materi mencapai persentase kevalidan 94% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Sedangkan Hasil uji validasi media mendapatkan persentase kevalidan

96% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Video animasi yang telah selesai dikembangkan (draft akhir) dapat diakses melalui: <http://bit.ly/Mediavideoanimasibahasaindonesia>

Tahap keempat yaitu tahap implementasi yang meliputi pengerjaan pretest-posttest oleh peserta didik, pengimplementasian media, dan pengisian angket. Tahap ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan media yang telah dikembangkan. Di bawah ini merupakan rekap hasil angket guru dan peserta didik.

Tabel 3. Hasil Angket Guru

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media menarik					✓
2	Suara pada media terdengar jelas					✓
3	Gambar dan tulisan pada media terlihat jelas					✓
4	Media dapat membantu siswa dalam memahami materi					✓
5	Media dapat membuat siswa lebih semangat belajar					✓
6	Materi pada media sudah sesuai dengan CP dan TP					✓
7	Materi sudah sesuai untuk kelas IV SD					✓
8	Bahasa yang digunakan pada media jelas dan mudah dipahami					✓
9	Media mudah untuk digunakan					✓
Jumlah Skor		45				
Persentase		100%				

Tabel 4. Hasil Angket Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya senang belajar dengan video animasi				5	14
2	Belajar dengan video animasi menjadi lebih menyenangkan			4	5	10
3	Saya mau belajar menggunakan video animasi lagi			4	10	5
4	Saya dapat membaca tulisan dalam video animasi dengan jelas			2	10	7
5	Saya dapat mendengar suara dalam video animasi dengan jelas			2	5	12
6	Saya menyukai tampilan video animasi	1	2	4		12
7	Saya mampu memahami materi dalam video animasi			3	5	11
8	Saya dapat dengan mudah menggunakan video animasi untuk belajar mandiri			1	5	13

9	Saya merasa lebih mudah memahami materi apabila belajar dengan video animasi	1	7	11
10	Saya merasa video animasi sangat berguna untuk belajar Kalimat Transitif dan Intransitif	3	5	11
Jumlah Nilai		2	66	244
Total Nilai		842		
Persentase		88%		

Berdasarkan hasil pengisian angket guru dan peserta didik, persentase kepraktisan media mencapai 100% dan 88%. Untuk mengetahui persentase nilai kepraktisan media pembelajaran video animasi Kalimat Transitif dan Intransitif, maka kedua persentase tersebut harus dihitung rata-ratanya, yaitu sebesar 94% yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Berikut ini adalah hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest* oleh peserta didik.

Tabel 5. Hasil Pretest dan posttest

No.	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-gain	Kriteria
1	Zulfa	40	90	0,83	Tinggi
2	Fiki	20	70	0,62	Sedang
3	Azka	50	70	0,4	Sedang
4	Aditia	40	90	0,83	Tinggi
5	Filda	30	70	0,57	Sedang
6	Faris	20	30	0,12	Rendah
7	Galih	60	90	0,75	Tinggi
8	Haikal	10	20	0,1	Rendah
9	Vatan	40	100	1	Tinggi
10	Kiki	30	80	0,71	Tinggi
11	Arman	10	70	0,6	Sedang
12	Adan	30	80	0,71	Tinggi
13	Adibah	30	100	1	Tinggi
14	Hafiza	80	100	1	Tinggi
15	Zaza	60	90	0,75	Tinggi
16	Qorry	40	90	0,83	Tinggi
17	Indana	30	100	1	Tinggi
18	Qurrotul	30	80	0,71	Tinggi

19	Yasmine	40	70	0,5	Sedang
Rata-rata		36,31	78,42	0,66	Sedang

Melalui tabel di atas dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa atau N-Gain adalah 0,66 yang dikategorikan “Sedang”. Selain itu ketuntasan belajar peserta didik mencapai 89,47% yang dikategorikan “Sangat Tinggi”, sehingga video animasi yang dikembangkan dikategorikan “Sangat efektif”.

PEMBAHASAN

Menurut pemaparan hasil penelitian, media pembelajaran video animasi Kalimat Transitif dan Intransitif memenuhi kriteria kelayakan dilihat dari kevalidan, keefektifan, dan kepraktisannya. Dalam proses pengembangan media, digunakan model ADDIE yang terbagi dalam lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta tahap evaluasi yang dilakukan pada setiap tahap-tahap tersebut. Berikut adalah pemaparan pembahasan hasil penelitian dari setiap tahap.

Tahap Analisis adalah tahap pertama, bertujuan menggali informasi tentang masalah yang terdapat di SDN Murtajih 3 Kabupaten Pamekasan, kemudian mencari solusi untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan. Menurut hasil analisis sarana dan prasarana, dapat diketahui bahwa fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi sudah cukup lengkap. Namun walaupun begitu menurut hasil analisis masalah, guru masih sangat jarang menerapkan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari, terutama dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak pernah menggunakan media berbasis teknologi. Dalam pelaksanaan pembelajarannya, guru hanya menggunakan buku cetak untuk menyampaikan materi sehingga ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran rendah. Hal itu mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif.

Menurut hasil analisis materi, peserta didik mengalami kesulitan dalam materi Kalimat Transitif dan Intransitif, karena pada materi tersebut membahas pola Kalimat Transitif dan Intransitif serta unsur kalimat seperti Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan yang masih kurang dipahami peserta didik, padahal pemahaman kalimat sangat penting dikuasai siswa untuk menghasilkan kalimat yang efektif dalam berkomunikasi, di mana kemampuan berkomunikasi yang baik dapat berpengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara personal di masa sekarang maupun secara profesional di masa depan (Misnawati dkk., 2024).

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan efektif. Hal itu didukung dengan pernyataan Tafonao (2018) yang mengatakan bahwa media pembelajaran mampu mengatasi kebosanan dan meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pemilihan media dipertimbangkan berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru kelas IV bahwa ketertarikan peserta didik untuk belajar meningkat ketika menonton video. Maka dari itu dikembangkan media pembelajaran video animasi Kalimat Transitif dan Intransitif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Pada tahap perancangan, ditentukan cakupan materi yang akan digunakan dan desain video animasi. Materi yang digunakan menggunakan referensi dari buku cetak Bahasa Indonesia kelas IV dan berbagai sumber lain dari internet. Cakupan materinya meliputi Unsur-Unsur Kalimat, Pengertian Kalimat Transitif dan Intransitif, Perbedaan Kalimat Transitif dan Intransitif, serta contoh-contoh Kalimat Transitif dan Intransitif. Sedangkan untuk desain medianya dibuat semenarik mungkin dengan menggabungkan berbagai macam variasi warna, bentuk, gambar, audio, dan animasi.

Tahap selanjutnya merupakan tahap pengembangan. Dalam tahap ini mulai dikembangkan video animasi sesuai berdasarkan desain pada tahap sebelumnya. Produk dikembangkan menggunakan canva yang dapat diakses melalui smartphone dan pc juga melalui web dan aplikasi. Canva merupakan sebuah situs dan aplikasi desain berbasis online yang mudah digunakan oleh pemula dan memiliki banyak fitur untuk mempermudah guru membuat media pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Setelah video animasi selesai dikembangkan, dilakukan uji validasi instrumen penelitian. Validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk untuk diujicobakan dan mengetahui kekurangan serta memperoleh masukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan (Ariskasari & Pratiwi, 2019). Uji validasi memperoleh hasil kevalidan materi 94% yang dikategorikan “Sangat Valid” dan kevalidan media 96% yang dikategorikan “Sangat Valid”.

Tahap keempat merupakan tahap penerapan. Dalam tahap ini diimplementasikan media pembelajaran video animasi Kalimat Transitif dan Intransitif kepada subjek

penelitian yaitu 19 siswa kelas IV SDN Murtajih 3 Kabupaten Pamekasan. Tujuan dari tahap ini yaitu mengetahui keefektifan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Pada tahap implementasi dilakukan implementasi media, pengerjaan soal pretest dan posttest, serta pengisian lembar angket oleh guru dan siswa. Keefektifan media dapat dilihat melalui persentase ketuntasan belajar yang memperoleh persentase sebesar 89,47% yang dikategorikan “Sangat Tinggi”. Berdasarkan hasil tersebut, maka Video Animasi Kalimat Transitif dan Intransitif dapat dikatakan efektif untuk dipakai sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Intransitif kelas IV SD.

Persentase kepraktisan media diperoleh dari pengisian lembar angket oleh guru dan siswa setelah pengimplementasian media. Hasil angket yang didapatkan, yaitu sebesar 88% dari peserta didik dan 100% dari guru. Kedua hasil itu kemudian dihitung rata-ratanya sehingga memperoleh nilai persentase kepraktisan media sebesar 94% yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil tersebut video animasi dapat dikatakan praktis untuk dipakai sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.

Menurut hasil penelitian, media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan mencapai tingkat kevalidan, keefektifitasan, dan kepraktisan yang tinggi. Hal itu membuktikan bahwa video animasi dapat memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek seperti presentasi visual video, ketepatan materi dan lingkupnya, hasil pretest-posttest siswa, antusiasme dan partisipasi siswa, serta penilaian dari guru terhadap media. Penelitian ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme. Menurut Zahrah dkk. (2024) konstruktivisme adalah pembelajaran yang menekankan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Firdaus dkk. (2023) bahwa dalam teori konstruktivisme peserta didik harus membangun pemahaman mereka sendiri dan tidak hanya menerima informasi dari guru. Pendekatan konstruktivisme dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan kemampuan belajar yang lebih mandiri dan bertanggung jawab (Harefa dkk., 2023). Video animasi menyajikan materi secara logis dan terorganisir yang mempermudah siswa untuk mencerna materi. Sehingga video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menjembatani siswa dalam mengonstruksikan pengetahuannya sendiri.

SIMPULAN

Kevalidan dari media video animasi diukur dari uji validasi materi dan media. Hasil uji validasi materi memperoleh persentase kevalidan sebesar 94% yang termasuk kategori

“Sangat Valid”, sedangkan hasil uji validasi media mencapai persentase kevalidan 96% yang termasuk kategori “Sangat Valid”.Kepraktisan dari media video animasi diukur dari angket yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil angket siswa memperoleh persentase kepraktisan sebesar 88%, sedangkan hasil angket guru menunjukkan persentase sebesar 100%. Kedua hasil tersebut dihitung rata-ratanya sehingga diperoleh persentase kepraktisan media sebesar 94% yang dikategorikan “Sangat Praktis”.Keefektifan dari media video animasi diukur dari pengerjaan pretest-posttest. Nilai N-Gain mencapai 0,66 yang dikategorikan peningkatan “Sedang”. Sementara ketuntasan belajar siswa mencapai 89,47% yang dikategorikan “Sangat Tinggi”.

REFERENSI

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35–44.
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan modul matematika berbasis problem solving pada materi vektor. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 249–258.
- Damayanti, M. I. (t.t.). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PANTURA (SOPAN SANTUN BERBICARA) DALAM KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI PROGRAM ONE DAY DISCOVERY DI SEKOLAH INOVATIF SD MAARIF JOGOSARI PANDAAN Robi'atutsani*.
- Fatmawati, F., Sukartiningsih, W., & Indarti, T. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual: Literature Review. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 10(1).
- Firdaus, A., Sugilar, H., & Aditya, A. H. Z. (2023). Teori Konstruktivisme dalam membangun kemampuan berpikir Kritis. *Gunung Djati Conference Series*, 28, 30–38.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). Kajian analisis pendekatan teori konstruktivisme dalam proses belajar mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 289–297.
- Hasna, S., & Dewi, D. A. (2021). Membangun Karakter Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 922–933.

- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan video animasi “bang dasi” berbasis aplikasi camtasia pada materi bangun datar kelas V sekolah dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma’shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Megahantara, G. S. (2017). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Misnawati, M., Asi, Y. E., Anwarsani, A., Muslimah, S., Ummi, U., & Lathifah, N. (2024). Kalimat efektif dalam bahasa Indonesia untuk sukses berkomunikasi. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 245–256.
- Ningsih, D. O. (2010). *Pola kalimat bahasa Indonesia dalam karangan pembelajar asing Program Darmasiswa di Center of Indonesian Studies BIPA Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90.
- Serlyana, R., & Zuhdi, U. (2024). PENGARUH MEDIA VIDEO TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MATERI TASTE OF FOOD SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103–114.

-
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.
- Zahrah, N., Nurdin, K., & Al Hamdany, M. Z. (2024). Validitas Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV di SDN 332 Padang Durian. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 337–348.