

# Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 1 Palembang

Putri Noviatami<sup>1</sup>, Misriani<sup>2</sup>, Darwin Effendi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Palembang, Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan  
putri01112001@gmail.com

## Abstract

This study aims to develop animated video learning media based on the *Canva* application on the ability to write negotiating texts for class X SMA Negeri 1 Palembang and to describe students' responses to learning media. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model through the stages of Analysis, Design, Development and Implementation. Data collection techniques used observation, validation sheets, student questionnaires and documentation. The results of the validation research from media experts obtained 90% with a very valid category, material expert validation obtained a value of 95% with a very valid category and validation by linguists obtained a value of 95%. The recapitulation of the three validations obtained an average value of 93% with a very valid category. In the small group test stage conducted by 5 students, a score of 90% was obtained in the very good category. At the field test stage, 30 students obtained a score of 95% in the very good category. The recapitulation of the two stages of the student response trials was 92% in the very good category. So, it can be concluded that the animated video learning media developed is included in the very good category as a learning medium.

**Keywords:** Development, Learning Media, Video Animation, *Canva*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi kelas X SMA Negeri 1 Palembang dan untuk mendeskripsikan respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran. Jenis Penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE melalui tahapan *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, lembar validasi, kuesioner peserta didik dan dokumentasi. Hasil penelitian validasi dari ahli media diperoleh 90% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi diperoleh nilai 95% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli bahasa diperoleh nilai 95%. Rekapitulasi dari ketiga validasi tersebut diperoleh nilai dengan rata-rata 93% dengan kategori sangat valid. Pada tahap uji kelompok kecil yang dilakukan 5 peserta didik diperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Pada tahap uji lapangan yang dilakukan 30 peserta didik memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat baik. Rekapitulasi dari kedua tahapan uji coba respon peserta didik tersebut sebesar 92% kategori sangat baik. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat baik sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi, *Canva*

Copyright (c) 2024 Putri Noviatami, Misriani, Darwin Effendi

✉ Corresponding author: Putri Noviatami

Email Address: [putri01112001@gmail.com](mailto:putri01112001@gmail.com) (Jl. Jend A. Yani Lrg. Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang)

Received 29December 2023, Accepted 02 January 2024, Published 04 January 2024

## PENDAHULUAN

Pembangunan di bidang pendidikan ialah kunci utama suatu kemajuan bangsa yang mempunyai peranan penting dengan meningkatkan komponen sumber daya manusia sebagai proses pelajaran untuk membangun mencerdaskan kehidupan dengan meningkatkan kualitas yang maju serta sejahtera. Dalam aspek kehidupan di era perubahan globalisasi dengan percepatan pengembangan ilmu pegetahuan serta teknologi sebagai pendidik memiliki wawasan sebagai upaya pembaruan untuk membentuk potensi siswa. Berbagai materi pelajaran dengan kebutuhan yang bervariasi penggunaan

media perlu digunakan untuk mengatasi pelajaran menjadi efisien sehingga meningkatnya keutamaan pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memfasilitasi salah satunya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai sistem penyaluran informasi sebagai alat bantu guru untuk mendukung materi pelajaran dalam peran penting keberhasilan pendidikan dapat tersampaikan dengan interaksi dengan tepat serta mudah dipahami.

Strategi agar tercapainya pembelajaran yang efektif guru sebagai fasilitator harus mampu menggunakan alat-alat teknologi yang sudah tersedia dengan ketrampilan membuat media pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana kelas menjadi menarik, mendorong siswa untuk lebih kreatif dan menyenangkan serta memperoleh ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti peroleh pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Palembang, kegiatan belajar mengajar lebih dominan menggunakan buku dan penggunaan media pembelajaran masih tergolong minim dengan strategi pembelajaran menjadi kurang bervariasi, hal tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik sehingga minat peserta didik dilakukan secara terus menerus menurunkan tingkat fokus memahami materi pembelajaran. Dari latar belakang tersebut, penggunaan media pembelajaran salah satunya video animasi menjadi salah satu alternatif yang akan memudahkan pemahaman penjelasan materi sehingga peserta didik diharapkan berperan aktif dengan dijadikan sebagai sumber belajar yang menyenangkan sehingga membantu keefektifan mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai penghambat atau permasalahan apa saja sering terjadi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan peneliti bersama guru mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 1 Palembang dapat disampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan dan hanya guru tertentu, dikarenakan pembuatan media salah satunya video membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses belajar mengajar dan terdapat solusi bahwa video animasi dalam menyampaikan materi yang dapat mempermudah pembelajaran, menghemat waktu dan tenaga pada saat proses penjelasan materi, serta mengarahkan peserta didik lebih aktif pada saat proses belajar mengajar.

Menurut Merrisa dkk, (2021:1088) *Canva* adalah suatu alat bantu pemakaian dengan kreativitas untuk semua kelas. Satu-satunya membuat desain yang diperlukan dalam kelas. Mengembangkan daya cipta dan keterampilan ide, membuat proses desain menjadi lebih menarik dengan mudah digunakan untuk presentasi, sebagai alat bantu media pembelajaran

Permasalahan secara garis besar proses pembelajaran pada peserta didik dikarenakan kurang minat belajar dan penggunaan media yang minim. Peserta didik menganggap bahwa pelajaran bahasa Indonesia mudah dalam penguasaan materi. Sebenarnya pelajaran bahasa Indonesia tidak hanya mempelajari rangkuman keahsaannya saja tetapi, beragam karya sastra, penggunaan tata kalimat, dan pembentukan kata. Salah satu keterampilan menulis yang terdapat dalam pelajaran bahasa

Indonesia adalah teks negosiasi.

Menurut Fitri Yanti, dkk (2022:468) menulis merupakan ketrampilan berbahasa untuk mengekspresikan suatu pemikiran kedalam tulisan dengan sebuah karya yang dihasilkan sehingga menjadi kalimat dapat dipahami oleh pembaca.

Negosiasi merupakan suatu proses yang mempunyai kebutuhan antara dua pihak berbeda mencoba bersepakat untuk memenuhi kepentingan bersama tanpa merugikan salah satu pihak. Abu Farhan, dkk (2018:224)

Dengan adanya permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 1 Palembang"

## METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) yang akan digunakan untuk mengembangkan sebuah produk dan memvalidasi (Sugiyono, 2021:752) dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Palembang. Model pengembangan ini yaitu model ADDIE, dikarenakan memiliki skema yang jelas serta terstruktur dan mudah dipahami. Model ADDIE memiliki 5 bagian dalam pengembangannya sebagai berikut: 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (evaluasi).

Dalam sebuah produk salah satunya media pembelajaran video animasi sebelum diuji cobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu melakukan uji validasi yang bertujuan untuk mengetahui kriteria kelayakan produk dalam proses pembelajaran

Hasil dari uji validitas penelitian memerlukan instrumen penilaian. Penyusunan instrumen dirancang dengan memberikan lembar validasi yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan lembar kuesioner peserta didik.

Tabel 1. Skor Skala Guttman Siswa

Kategori	Respon	Skor
Pernyataan Positif	Ya	1
	Tidak	0
Pernyataan Negatif	Ya	0
	Tidak	1

(Riduwan,2011)

Berdasarkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* dapat dikatakan valid apabila hasil ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan kuesioner peserta didik mendapatkan persentase dengan skor 61%-100% dalam kategori baik atau sangat baik.

Tabel 2. Penilaian Kelayakan Produk

Indeks	Keterangan
--------	------------

<b>Pencapaian %</b>	
81 – 100%	Sangat Baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup Baik
21 – 40%	Kurang Baik
<20%	Sangat Kurang Baik

(Riduwan,2013)

## **HASIL DAN DISKUSI**

Hasil penelitian pengembangan ini ialah terdapat produk media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi teks negosiasi di kelas X. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, terdiri dari beberapa tahapan sesuai tujuan kebutuhan peneliti yaitu: 1) Tahap *Analysis* (analisis), 2) Tahap *Design* (perancangan), 3) Tahap *Development* (Pengembangan), 4) Tahap *Implementation* (Implementasi). Berikut prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* sebagai berikut:

### ***Tahap Analysis (Analisis)***

Pada tahap analisis, bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan produk sesuai lingkup pembelajaran melalui observasi dan kegiatan wawancara dalam mengamati karakteristik peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Palembang. Terdapat tahap analisis yang dilakukan dengan pelaksanaan penelitian meliputi dua bagian analisis yaitu kebutuhan media pembelajaran dan materi pembelajaran.

### ***Tahap Design (Perancangan)***

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya melakukan tahap perancangan yang terkait dengan kegiatan materi pembelajaran, pemilihan media dengan penentuan aplikasi, serta rancangan lembar penilaian media. Perangkat yang digunakan yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam penelitian pengembangan dengan proses pembuatan video pembelajaran. Perangkat keras yang digunakan yaitu Laptop Asus S410UI3 8 Gb SSDM2 128 Gb dan *Handphone* Oppo A31 Ram 6 GB sedangkan, untuk perangkat lunak yaitu aplikasi *Canva* sebagai aplikasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk. Dalam penggunaan video juga diperlukan alat peraga pendukung seperti LCD *Proyektor* untuk menayangkan tampilan gambar agar terlihat lebih jelas. Pokok materi yang akan dipaparkan pada media pembelajaran video animasi ini yaitu pembelajaran bahasa Indonesia materi teks negosiasi, yang bersumber dari buku guru dan siswa SMA/SMK Kelas X Cerdas Cergas yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

### ***Tahap Development (Pengembangan)***

Pada tahap pengembangan susunan rancangan sebuah produk dengan proses pembuatan dengan penyajian informasi dan penggunaan media elektronik yang dibutuhkan secara terperinci untuk memudahkan agar video animasi lebih inovatif dan tambahan penggunaan aplikasi agar praktis dan meningkatkan minat peserta didik agar lebih efisien dalam belajar. Media pembelajaran video animasi

sebelum diuji cobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu melakukan uji validasi yang bertujuan untuk mengetahui kriteria kelayakan produk dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian validasi ahli media dan validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 5 April 2023 oleh Ibu Dra. Yusnita Zanaria, selaku guru Pendidikan Bahasa Indonesia di kelas X.10 SMA Negeri 1 Palembang. Penilaian validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 3 April 2023 oleh Ibu Dr. Hj. Yenny Puspita, M,Pd selaku Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas PGRI Palembang. Pemilihan validator berdasarkan pengalaman dan kemampuandosen, memberikan penilaian serta saran video pembelajaran lebih baik sebelum diuji cobakan.

Setelah melakukan penilaian validasi terdapat revisi sesuai komentar yang diberikan oleh ketiga validator. Berikut catatan berupa saran dan krtitik dalam media pembelajaran video animasi sebagai berikut:

#### **Validasi Ahli Media**

Menambahkan *scene* intro belum ada bagian awal video dan Tambahkan identitas pengembang media pembelajaran sebagai pengenalan.

#### **Validasi Ahli Materi**

Menambahkan gambar pada stuktur teks negosiasi media pembelajaran.

#### **Validasi Ahli Bahasa**

Tambahkan pemberian soal dengan materi yang disesuaikan secara jelas.

Setelah memberikan saran dan kritik dari sesuai revisi yang diberikan dari ketiga validator terhadap pemerolehan penilaian validasi produk pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Palembang di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Validasi

<b>Aspek Validasi Ahli</b>	<b>Total Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
Ahli Media	90%	Sangat Valid
Ahli Materi	95%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	95%	Sangat Valid

Sumber: Data yang telah diolah

Selanjutnya peneliti melakukan jumlah keseluruhan nilai dengan menghitung rata-rata hasil akhir validator di bawah ini:

Nilai Kelayakan :

$$\frac{\text{Ahli media} + \text{Ahli materi} + \text{Ahli bahasa}}{3} = \dots\%$$

Nilai Gabungan Validasi :

$$\frac{90 + 95 + 95}{3} = 93\%$$

Bahwa jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh 93% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”

sehingga dapat disimpulkan produk dapat dikembangkan serta layak untuk diuji cobakan.

### **Tahap Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 5 mei sampai 12 mei 2023 di kelas X.10 SMA Negeri 1 Palembang, yang berlokasi di Jln. Srijaya Negara Bukit Besar, Lorong Hibah II, Bukit Lama, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139. Tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai kelayakan produk video pembelajaran yang telah dikembangkan.

### **Uji Kelompok Kecil**

Pada tahap uji kelompok kecil peneliti melakukan uji coba kepada 5 peserta didik secara acak, 5 peserta didik berinisial AKA, RDS, RAJ, NAA, dan KR. Berikut rekapitulasi hasil respon peserta didik.

Tabel 4. Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Kelompok Kecil

<b>Nama Siswa</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Total Nilai</b>
AKA	10	100%
RDS	10	100%
RAJ	10	100%
NAA	8	80%
KR	7	70%
<b>Total Skor %</b>	45	90%

Sumber: Data yang telah diolah

Berdasarkan pemerolehan tabel di atas jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh 90% termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga dapat disimpulkan produk dapat dikembangkan serta layak untuk diuji cobakan dan dilanjutkan pada tahap uji lapangan.

### **Uji Coba Lapangan**

Uji lapangan yang dilakukan dengan jumlah 30 peserta didik. Peneliti memberikan lembar kuesioner yang menampilkan video pembelajaran yang dikembangkan. Berikut rekapitulasi hasil penilaian respon uji coba lapangan di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Lapangan

<b>Nama Siswa</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Total Nilai</b>
AS	10	100%
AZA	10	100%
AZF	9	90%
AA	9	90%
AMY	10	100%
AG	10	100%
AFN	10	100%
ADS	8	80%
BCH	10	100%
DAP	9	90%
FAA	9	90%

GAA	10	100%
HSS	8	80%
HRM	9	90%
JT	10	100%
KAJ	9	90%
MFG	10	100%
MFM	10	100%
MRA	10	100%
MKA	8	80%
MA	10	100%
NAF	10	100%
NAS	9	90%
NRW	10	100%
NSN	8	80%
NKA	10	100%
PMA	10	100%
SF	10	100%
SM	10	100%
ZFA	10	100%
Total Skor %	285	95%

Sumber: Data yang telah diolah

Berdasarkan pemerolehan tabel di atas jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh 95% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Aspek Penilaian	Total Nilai	Keterangan
Uji Kelompok Kecil	90%	Sangat Baik
Uji Lapangan	95%	Sangat Baik
Jumlah	92%	Sangat Baik

Sumber: Data yang telah diolah

Nilai Kelayakan :

$$\frac{\text{Uji kelompok kecil} + \text{Uji lapangan}}{2} = \dots\%$$

Nilai Gabungan Validasi :

$$\frac{90\% + 95}{2} = 92\%$$

Jumlah yang diperoleh mencapai skor yaitu 92% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 1 Palembang termasuk layak diuji coba sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi kelas X SMA Negeri 1 Palembang. Hasil validasi pada penelitian sebelum produk diuji cobakan kepada peserta didik yaitu adanya pemerolehan penilaian dari ahli

media rata-rata sebesar 90% dengan kategori "sangat valid", pada ahli materi rata-rata sebesar 95% dengan kategori "sangat valid", dan penilaian validasi ahli bahasa rata-rata sebesar 95%. Berdasarkan hasil penilaian dari validator maka dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dibuat layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik setelah melakukan revisi dan sesuai saran dan komentar yang diberikan.

Pada tahap uji coba untuk mengetahui respon yang dilakukan kepada 35 peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva*. Uji coba yang dilakukan dibagi menjadi 2 tahap. Pada tahap uji kelompok kecil yang terdiri dari 5 peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Pada tahap uji lapangan yang dilakukan 30 peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Dari hasil kuesioner respon peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* Terhadap kemampuan menulis teks negosiasi yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan pada kelas X SMA Negeri 1 Palembang.

## **REFERENSI**

- Abu Farhan, I. N. (2018). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Teks Negosiasi Dengan Menggunakan Metode Karyawisata Kelas X IPA 1 MAN 1 Buleleng. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha* 8 (2), 223-233.
- Ayu Dita Maharani, T. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Materi Bangun Datar di Kelas Iv Sd Negeri 05 Indralaya. *Sriwijaya University*.
- Fitri Yanti, M. D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading dan Composition (CTRC) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ulasan Pada Siswa Kelas VIII SMP N 5 Rantau Bayur. *Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 467-475.
- Hamzah, A. (2020). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. *Malang: Literasi Nusantara Abadi*.
- Merrisa, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1085-1092.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>*.
- Pambudi, D. K., & Suharjana, S. (2018). Pengembangan video pembelajaran sinyal-sinyal wasit bola basket untuk guru penjasorkes Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Keolahragaan* 6 (1), 48-59.
- Riduwan. (2011). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA, cv.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan* (7) 1.