



THE DEVELOPMENT OF CANVA-BASED ANIMATED VIDEOS TO IMPROVE CRITICAL THINKING SKILLS OF ELEMENTARY/ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN SCIENCE CLASSES ON HUMAN DIGESTIVE SYSTEM MATERIALS

Fitri Hilmiyati¹, Agni Gina Nafsi², Sabri³

^{1,2,3} *Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten*

Fitri.hilmiyati@uinbanten.ac.id

Naskah diterima: 31 Juli, 2023, direvisi: 22 Maret, 2024, diterbitkan: 31 September, 2024

ABSTRACT

The background of this research is the lack of interactive learning media that can stimulate critical thinking learning, and the difficulty of teachers in developing IT-based learning media. The research objective was to determine the development and feasibility procedures of Canva-based animated video media to improve critical thinking skills in science lessons. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE research model, which consists of 5 stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. Based on the steps above, the researchers produced a product in the form of an animated video based on Canva in natural science lessons on the human digestive system. From the data obtained after the feasibility test results were validated by media experts and material experts with an overall validator score of 93.74% in the "very feasible" category. Furthermore, the results of the pre-test and post-test showed an increase of 38.48, which means that the designed media has an effect on student learning outcomes. Then increase students critical thinking skills with a result of 0.8 with "high" category. So, it can be concluded that Canva-based animated video media is feasible to use and can improve critical thinking skills.

Keywords: *Canva Based Animated Video, Critical Thinking, Learning Media, Natural Science*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran interaktif yang dapat menstimulus pembelajaran berpikir kritis, serta sulitnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT. Tujuan penelitian adalah mengetahui prosedur pengembangan dan kelayakan dari media video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pelajaran IPA. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menghasilkan produk berupa video animasi berbasis Canva pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia. Berdasarkan data yang diperoleh setelah hasil uji kelayakan validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan nilai nilai keseluruhan validator yaitu 93,74% dengan kategori "sangat layak". Selanjutnya hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan sebesar 38,48 yang artinya media yang dirancang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kemudian peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dengan hasil sebesar 0,8 dengan kategori "tinggi". Dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Canva layak digunakan dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, Ilmu Pengetahuan Alam, Media Pembelajaran, Video Animasi Berbasis Canva

1. Pendahuluan

Salah satu solusi yang dilakukan oleh pemerintah untuk mempersiapkan mutu pendidikan dan kualitas generasi muda adalah dengan diterapkannya kurikulum 2013 dengan memprioritaskan pembelajaran dengan kompetensi keterampilan berpikir tingkat tinggi atau biasa disebut dengan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan untuk membentuk kepribadian siswa yang berkompeten adalah keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis adalah hal yang penting akan tetapi pada kenyataannya, keterampilan berpikir kritis siswa masih terbelakang. Hal itu diketahui berdasarkan hasil *programme for international student assessment* (PISA) siswa Indonesia pada tahun 2018 yang menyatakan bahwa skor siswa Indonesia dalam membaca, matematika, dan sains berada dibawah rata-rata OECD (Windi, Suwarjo dan Nur, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal yang mengacu pada keterampilan berpikir kritis sangat rendah.

Fenomena rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar, salah satunya dari hasil observasi dan wawancara peneliti di salah satu sekolah di kabupaten Serang yaitu MIN 2 Serang. Dengan mewawancarai salah satu guru kelas tinggi yang ada di sekolah tersebut yaitu wali kelas V yaitu bapak W, ditemukan bahwa minat belajar siswa dalam pelajaran IPA khususnya pembelajaran berbasis HOTS masih kurang, pada saat proses pembelajaran guru sudah sering memberikan pertanyaan dan soal-soal HOTS kepada siswa, akan tetapi hanya 10% dari jumlah keseluruhan siswa yang mampu memberikan jawaban dengan benar. Selain itu, guru kelas berpendapat bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis serta memproses informasi masih sangat rendah, siswa lebih banyak mengulang serta menghafal apa yang dijelaskan oleh guru daripada mencari tahu sendiri bagaimana permasalahan tersebut bisa terjadi, dan bagaimana mencari solusinya.

Tercapainya kemampuan berpikir kritis siswa didukung dengan kemampuan pendidik atau guru dalam mengembangkan rencana pembelajaran dengan baik. Pendidik dituntut membuat pembelajaran yang lebih kreatif yang mendorong siswa untuk belajar lebih optimal. Akan tetapi nyatanya permasalahan yang umum terjadi di sekolah adalah banyak guru yang masih belum mengikuti perkembangan IPTEK dimana ilmu pengetahuan dan teknologi ini diperlukan sebagai jembatan untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberikan siswa pengalaman menggunakan media pembelajaran yang bervariasi akan tetapi nyatanya guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT masih kurang, kurangnya mengembangkan media pembelajaran interaktif, siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, dan siswa kurang mampu mengungkapkan ide atau gagasan yang dimilikinya serta menyatukan ide dalam kegiatan pembelajaran (Gustina, 2021).

Upaya mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, salah satunya yang bisa pendidik lakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Armansyah media pembelajaran menjelaskan mengenai penyajian materi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Monica dan Pramudiani, 2022). Media pembelajaran dengan memadukan teknologi yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media audio visual yang berupa video pembelajaran. Video yang dapat dikembangkan menjadi media yang menarik adalah berupa animasi. Berbagai aplikasi *online* dan *offline* yang dapat digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran seperti Canva, Powtoon, Animaker, Kinemaster, Wideo, GoAnimate, dan Biteable. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat video animasi pembelajaran sebagai alat dalam penyampaian materi. Pesan yang disampaikan oleh video akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami berbagai materi.

Salah satu dari banyak nya aplikasi pembuatan video animasi yang peneliti gunakan yaitu aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis secara *online*. Canva juga memiliki berbagai macam *template* atau opsi desain yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai bentuk desain. Tidak hanya untuk membuat video pembelajaran, tapi Canva juga menyediakan desain untuk presentasi, poster, foto profil, *banner*, komik strip, *cover* majalah, undangan, logo, sertifikat, cerita instagram, spanduk dan masih banyak lagi dan dalam penggunaan Canva desain pun memiliki banyak cara untuk menggunakan situs tersebut dan begitu mudah dalam pembuatan variasi pembelajaran yang banyak jenisnya. Aplikasi Canva ini memiliki desain yang menarik, sehingga mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena fitur-fitur di dalam aplikasi ini pun sangat mudah digunakan, menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran (Rahma dan Faiza, 2019).

Berkenaan pengembangan dengan memanfaatkan Canva, terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan pengembangan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva, antara lain penelitian Riono dan Fauzi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva” berdasarkan penelitian tersebut bahwa dengan menggunakan aplikasi Canva menunjukkan produk layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Riono dan Fauzi, 2022). Selain itu penelitian Gita dan Zulherman dengan judul “pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa” berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa produk video animasi dengan aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran (Gita dan Zulherman, 2021). Kemudian, Tiara dan Erwin dengan judul “ Canva sebagai media pembelajaran IPA materi perpindahan kalor di SD” dengan hasil penelitian bahwa dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar dan membuat siswa dapat belajar dengan objek yang konkret dalam bentuk animasi pada mata pelajaran IPA (Tiara dan Erwin, 2021). Dan terakhir penelitian oleh Rahma dan Delsina dengan judul “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika”. Berdasarkan pada penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa media pembelajaran Canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Rahma dan Delsina, 2019) .

Sebagai upaya menunjukkan adanya kebaruan (*Novelty*) antara penelitian di atas, yaitu dimana penelitian sebelumnya dalam pembuatan video dengan menggunakan aplikasi canva materi sistem pencernaan manusia yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis belum ada, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media video animasi pembelajaran dengan berbantu aplikasi Canva khususnya pada pelajaran IPA dengan materi di dalam video pembelajaran yaitu sistem pencernaan padan manusia dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan juga bertujuan untuk menghasilkan desain media animasi pembelajaran dan mengetahui kelayakan dari media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan.

Berdasarkan pada latarbelakang yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD/MI pada Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

produk tertentu, menguji keefektifan produk dan menyempurnakan suatu produk dan model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan produk seperti video pembelajaran, modul pembelajaran, buku ajar, multimedia dan lain sebagainya. Langkah dalam pengembangan model ADDIE, pertama yaitu analisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Kedua yaitu desain merupakan tahapan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan produk yang akan dibuat sesuai kebutuhan. Rancangan video pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Selanjutnya, tahap ketiga yaitu pengembangan yang berisi kegiatan untuk menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik (produk). Dalam tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan komentar, saran, penilaian ahli, dan data hasil uji coba ataupun uji validasi. Selanjutnya, tahap implementasi yaitu langkah/tahapan untuk menerapkan media video pembelajaran yang dikembangkan kepada siswa. Yang terakhir yaitu evaluasi, tahap evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media video pembelajaran. Apabila sudah tidak ada revisi lagi maka produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ialah siswa kelas V sekolah dasar dimana sampel yang diambil dari salah satu sekolah di Kabupaten Serang yaitu MIN 2 Kota Serang. Dengan jumlah sampel yang diambil 21 orang. Teknik yang dilakukan penelitian dalam pengumpulan dan berdasarkan fakta yang sedang terjadi dilapangan maka, langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data yaitu dengan wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan Teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa komentar para validator yaitu dosen ahli media dan ahli materi. Data tersebut dianalisis dan digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan yaitu media video animasi berbasis Canva pada pembelajaran IPA. Sedangkan, analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang peneliti kembangkan. Uji kelayakan diketahui dengan melihat hasil penilaian oleh dosen ahli. Pada tahap validasi desain penilaian dari dosen ahli berupa nilai rata rata menggunakan skala likert yang telah diperbaiki oleh sugiyono untuk kepentingan analisis kualitatif (Sugiyono, 2015).

Analisis kelayakan uji ahli menggunakan rumus untuk menghitung rata-rata dari setiap butir instrument angket, berikut adalah rumus analisis kelayakan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase kelayakan yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal ideal

100% = Bilangan Tetap

Kriteria interpretasi skor persentasi yang didapat dari uji kelayakan penilaian para ahli validator tercantum pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Kriteria Persentase Hasil Validasi

Tingkat Pencapaian	Kategori
81,25% - 100,00%	Sangat Baik
62,25% - 81,24%	Baik
43,75% - 62,49%	Cukup
25,00% - 43,74%	Kurang Baik

(Eko wahyu Wibowo, 2021)

Selanjutnya, analisis angket respon siswa menggunakan skala Guttman. Skala pengukuran tipe ini, akan diperoleh jawaban dengan tegas, yaitu “Ya” atau “Tidak”. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur perhitungan data hasil validitas dalam sekor (1-100) :

$$NP = x 100$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase validitas

F = Jumlah sekor hasil pengumpulan data

N = Sekor maksimal

Penentuan persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan sekor yang diperoleh dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan Belajar Siswa} = x100$$

Kemudian untuk memperlihatkan peningkatan berpikir kritis siswa yang dilakukan oleh siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan rumus N-Gain. Adapun rumus N-Gain menurut Meltzer sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} =$$

Untuk mengetahui peningkatan berpikir kritis siswa pada setiap kategori N-Gain dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2 Kriteria Peningkatan Keefektifan

No	Nilai	Kriteria
1	$N - \text{Gain} \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \geq N - \text{Gain} < 0,7$	Sedang

3	N-Gain < 0,3	Renda h
---	--------------	------------

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pengembangan ini dilaksanakan di salah satu sekolah di kabupaten Serang yaitu kelas V di MIN 2 Serang, tahun ajaran 2022/2023. Uji coba produk ini dilaksanakan sejak tanggal 3 April sampai 6 April 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. Penelitian dilakukan pengumpulan data melalui instrumen ahli dan respon siswa. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan berikut ini adalah deskripsi hasil penelitian yang peneliti lakukan berdasarkan pada kelima tahapan pengembangan, antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis pada kurikulum, analisis pada isi materi pembelajaran.

a) Analisis kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara dengan wali kelas V. Pemecahan masalah yang sudah peneliti dapatkan dari hasil wawancara yaitu dengan mengembangkan media video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis

b) Analisis kurikulum

Dalam penelitian diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan oleh MIN 2 Serang adalah kurikulum 2013. Analisis kurikulum ini dilakukan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan pada media video animasi berbasis Canva agar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum yang digunakan

c) Analisis Materi

Tahap ini ialah menganalisis isi materi pada kompetensi dasar yang telah ditentukan yaitu materi sistem pencernaan manusia pada pelajaran IPA. Dalam isi materi pembelajaran yang digunakan di MIN 2 Serang adalah buku tematik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini bertujuan menghasilkan suatu rancangan media yang akan dikembangkan yaitu media video animasi berbasis Canva. Pada tahap ini dilakukan perancangan RPP berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang sudah dianalisis sesuai kebutuhan. Dimana nantinya di dalam video yang dirancang akan dimasukkan soal-soal dan materi yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mulai dari ranah kognitif C3-C6.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran video animasi berbasis Canva setelah melalui perbaikan atau revisi berdasarkan saran dari

validator, dosen pembimbing dan data hasil uji coba. Hasil nilai keseluruhan ahli media 1 dan ahli media 2 diperoleh skor sebesar 92,48% masuk kedalam kategori “sangat baik”, kemudian hasil nilai keseluruhan ahli materi 1 dan ahli materi 2 diperoleh skor sebesar 95% masuk kedalam kategori “sangat baik”. Maka rata-rata hasil nilai keseluruhan validator yaitu 93,74% kategori “sangat baik”. Maka dari itu media video animasi berbasis Canva sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut Tabel 3 hasil nilai keseluruhan validator:

Tabel 3 Hasil Nilai Keseluruhan Validator

Validator	Skor presentase
Ahli media	92,48%
Ahli materi	95%
Jumlah	93,74%

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada proses uji coba berlangsung sebelum ke pembelajaran siswa melakukan *pretest* terlebih dahulu agar diketahui sejauh mana kemampuan dan pemahaman mereka mengenai materi yang akan di sampaikan. Dengan rata-rata hasil *pretest* yaitu sebesar 52,04% sedangkan rata-rata hasil *posttest* yaitu sebesar 90,52%. Dari data tersebut di atas dapat diketahui bahwa ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dengan rata-rata hasil *pretest* sebesar 52,04% dengan kategori “cukup baik” dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 90,52% dengan kategori “sangat baik”. Maka dengan adanya media video animasi berbasis Canva ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari yang sebelumnya hanya beberapa yang tuntas hingga semua siswa menjadi tuntas belajarnya. Kemudian dianalisis kembali untuk mengetahui peningkatan dalam berpikir kritis siswa setelah melakukan pembelajaran dengan diperoleh hasil sebesar 0,8 yang masuk kedalam kriteria “Tinggi”. Hal tersebut menjelaskan bahwa media video animasi berbasis Canva dapat meningkatkan keterampilan dalam berpikir kritis. Berikut adalah tabel 4 peningkatan keefektifan dalam berpikir kritis:

Tabel 4 Peningkatan Keefektifan Berpikir Kritis

Keterangan	Nilai	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	52,04 %	90,52 %
N-Gain	0,8	
Kriteria	Tinggi	

Peneliti melanjutkan meminta siswa untuk mengisi angket respon siswa terhadap penggunaan media video animasi berbasis Canva. Berikut hasil keseluruhan angket respon siswa yang disajikan dalam bentuk diagram pai:



Gambar 1 Diagram Hasil Angket Siswa

Hasil dari diagram pai di atas menunjukkan bahwa presentase untuk jawaban “Ya” sebesar 100% dan “Tidak” sebesar 0% maka masuk kedalam kategori “sangat baik”.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan angket yang sudah dinilai oleh para validator dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Canva sangat layak digunakan. Saat siswa menggunakan media video animasi berbasis Canva mereka antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mereka senang melihat pembelajaran menggunakan video animasi, materi di dalam video pun mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka tidak merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan dari data yang terkumpul menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva layak untuk digunakan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut salah satunya berdasarkan dari hasil *pretest* dan *posttest* saat uji coba produk yang menunjukkan adanya perubahan berupa meningkatnya hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Lesta dan Siti mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva (Lesta dan Siti, 2022).

Kelayakan dari media video animasi juga diperoleh dari hasil validasi oleh 4 dosen yaitu 2 orang dari ahli materi dan 2 orang dari ahli media dimana jumlah nilai keseluruhan validator yaitu 93,74% yang berarti media yang dikembangkan masuk kedalam kategori “sangat layak”. Layaknya media yang dikembangkan didapatkan dari hasil penilaian angket siswa yang hasilnya semua siswa menjawab “Ya” sebanyak 100 %. Hal itu menunjukkan bahwa validator, guru dan siswa secara tidak langsung menyatakan bahwa media video berbasis Canva ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada proses uji coba produk yang dikembangkan didapatkan siswa yang antusias dalam pembelajaran dimana sebelumnya hampir tidak pernah menggunakan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran hal itu sejalan dengan permasalahan yang terjadi di berbagai sekolah di Indonesia. Nugroho berpendapat bahwa ada beberapa permasalahan yang dihadapi sekolah di Indonesia dalam memanfaatkan TI sebagai media pembelajaran antara lain: a) Media pembelajaran berbasis TI membutuhkan dana yang cukup besar baik untuk pengadaan maupun pemeliharannya; b) Belum mendukungnya fasilitas/sarana-prasarana/infrastruktur seperti listrik; c) Masih kurangnya guru dan sumber daya pengajar yang berkompeten dalam memanfaatkan TI sebagai media pembelajaran; dan d) Sumber

informasi dan referensi yang masih sangat kurang (Chaili, 2010). Namun dengan dikembangkannya sebagai media pembelajaran ini selain antusias siswa yang luar biasa, siswa pun menjadi sangat aktif di kelas, siswa mampu mengungkapkan gagasan atau ide yang dimilikinya, dan media ini tanpa disadari oleh siswa telah membuat mereka menumbuhkan kemampuan berpikir kritisnya.

Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Gita dan Zulherman dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA, kemudian perlunya guru untuk lebih kreatif dalam membuat atau menciptakan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi hidup, kurangnya guru dalam mempergunakan teknologi sebagai media pembelajaran dimana sebenarnya TIK ini mampu menciptakan pembelajaran yang kritis, kreatif dan inovatif. Setelah melakukan penelitian, disimpulkan bahwa video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Gita, 2021). Selain itu, hasil penelitian oleh Riono dan Fauzi dengan judul “pengembangan media pembelajaran PAI-BP di SD berbasis aplikasi Canva”, dalam penelitian ini menerangkan bahwa problematika yang dihadapi adalah siswa kurang aktif, pembelajaran bersifat monoton, sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran PAI-BP dan merasa bosan, selain itu kurangnya kreatifnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK pun juga menjadi faktor yang menyebabkan jenuhnya siswa di dalam kelas. Akan tetapi setelah melakukan penelitian, hasil penelitian yang diperoleh adalah pengembangan media video berbasis Canva dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Fauzi dan Riono, 2022).

Namun yang membedakan penelitian yang saya teliti dengan penelitian terdahulu di atas adalah dimana peneliti menggunakan aplikasi Canva, yang digunakan di dalam fitur Canva adalah video pembelajaran, di dalam video pembelajaran yang dibuat adalah materi sistem pencernaan manusia yang belum ada di penelitian sebelumnya dengan menggunakan aplikasi Canva. Kemudian yang berbeda adalah di dalam video animasi ini peneliti membuat materi yang HOTS dan banyaknya pertanyaan serta ilustrasi dari video yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Video animasi berbasis Canva adalah suatu media yang dapat menggabungkan antara audio dan visual dengan membuat suatu objek seolah-olah menjadi hidup dengan menggunakan aplikasi yaitu Canva, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik lebih cepat memahami materi pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk siswa, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan (Monoarfa dan Haling, 2021).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis Canva, maka peneliti menyimpulkan bahwa prosedur pengembangan media video animasi berbasis Canva dalam pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan pada manusia ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan model penelitian yaitu model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahap yaitu : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kemudian, kelayakan media video animasi berbasis Canva pada materi sistem pencernaan pada manusia memiliki kualitas yang sangat layak dan baik

digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan dari data yang terkumpul, disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan siswa berpikir kritis pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia.

Daftar Pustaka

- Ariyana, Pudjiastuti, Bestary, dan Zamroni. (2018). Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Pegangan Pembelajaran Berorientasi KBTT*, 65-80.
- Faishal dan Isa. (2020). Pengembangan LKPD berekstensi EPUB berbasis Discovery Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Unnes Physics Education Journal*, 209-216.
- Fanani dan Kusmaharti. (2014). Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-11.
- Fauzi, d. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 27-117.
- Gita, Puspita dan Zulherman. (2022). Pengembangan Media Video Animasi berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 39-2228.
- Hasan, Milawati, Darajat, Tuti, Tasdim, Ahmad, Azwar, Masdiana, dan Made. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Johari, Hasan, dan Rakhman. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 3731.
- Monica dan Pramudiani. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia :Jurnal Pendidikan Matematika*, 92-1085.
- Monoarfa, Merrisa dan Abdul Haling. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 92-1085.
- Nurchaili. (2010). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 58-648.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 87-7174.
- Rohani dan Irsan. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 2580-0450.
- Sari dan Fatonah. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1699-1703.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sulthon. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *Islamic Teacher Journal*, 1969.
- Susilo dan Mareta. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar. *Jurnal Eduscience*, 30-38.
- Tanjung, Rahma dan Delsina. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronik dan Informatika)*, 79.

- Tiara dan Saputra. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA . *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 848.
- Wibowo, E. W. (2021). *Statistika Dasar Untuk Studi Islam*. Bogor: Staini Press.
- Yumi. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multimedia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689-1699.