

Desain Dan Uji Coba Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Canva Pada Materi Koloid

Nurhusnasari, Lazulva*

Pendidikan Kimia, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

lazulva@uin-suska.ac.id

Abstract. This research was instigated with the lack of student ability in processing the knowledge gained and the limited learning media in the learning process. This research aimed at finding out the validity and practicality levels of animation learning video on Colloid lesson. The development procedures were based on Borg and Gall model which was carried out in only 5 stages consisting of collecting data, planning, developing a product, field testing, and revising the initial product. The research was conducted at State Senior High School 10 Pekanbaru. Interview and questionnaire were used to collect data. The instruments of collecting data were validity and practicality test questionnaires. Animation video learning medium tested was valid with the percentages 88.57% (very valid) by media experts and 88.33% (very valid) by material experts, and it was tested practically with the percentages 95.38% (very practical) by 2 Chemistry subject teachers and 88.06% by 15 students (very practical). Based on these results, it was concluded that animation video medium on Colloid lesson was valid and practical so that product test could be carried out at the next stage.

Keyword : Animation Video, Canva, Colloid

1. Pendahuluan

Dunia pendidikan merupakan komponen yang utama untuk menaikkan mutu sebuah bangsa. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan cara menyesuaikan dengan berkembangnya teknologi pada saat ini, sehingga dengan pemanfaatan teknologi dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Meylani, 2015). Kompetensi profesional, kepribadian, sosial serta pedagogik merupakan kompetensi yang harus dimiliki seorang pengajar yang berkualitas. Menggunakan media pembelajaran dan merancang media pembelajaran adalah salah satu yang perlu dikuasai oleh seorang pengajar untuk menarik dan merangsang motivasi belajar Peserta Didik (Karsini & Ritonga, 2021). Keterampilan abad ke-21 sangat penting bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan yang kompleks dan tidak pasti, serta untuk sukses dalam karir. Salah satu keterampilan utama yang perlu dikuasai adalah literasi teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah alat yang meningkatkan efisiensi dalam menghasilkan informasi yang cepat, lengkap, akurat, transparan, dan mutakhir. TIK dapat diartikan sebagai segala hal yang mempermudah manusia dalam menyampaikan informasi secara cepat dan efektif, baik dalam bentuk program maupun perangkat (Hidayati et al., 2021). Teknologi informasi dapat merubah sistem sosial, yang mengarah pada munculnya nilai-nilai sosial seperti rasa tanggung jawab dan kewajiban bersama, sehingga peran individu dalam penggunaan teknologi akan semakin meningkat (Moskaleva & Postylnaya, 2013).

Penggunaan teknologi informasi pada media pembelajaran memiliki banyak manfaat didalam proses belajar mengajar, antara lain membantu keefisienan maupun keragaman yang lebih banyak didalam proses belajar mengajar, menumbuhkan pemikiran yang lebih teratur serta berulang terutamanya dengan melalui gambar hidup, sehingga Peserta Didik bisa berpikiran kritis dan bisa meningkatkan perhatian Peserta Didik dalam proses belajar mengajar. Media *audio visual* merupakan salah satu dari jenis media pembelajaran berdasarkan unsur pokok yang dikandungnya. Media video ialah serangkaian gambar elektronik yang didalamnya disertai unsur gambar (*visual*) dan unsur suara (*audio*) seperti yang disajikan pada pita video (*videotape*). Hampir semua informasi dari segala bidang sudah bisa ditampilkan serta dimodifikasi kedalam bentuk digital dimana termasuk pada materi pembelajaran. Situasi ini memungkinkan peserta didik untuk mempergunakan peralatan TIK-nya untuk belajar secara mandiri terlepas dari batasan waktu maupun ruang (Asmara, 2015). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media video animasi. Sebuah materi bisa dengan cepat dipahami dengan menggunakan media animasi, sebab penggunaan media tersebut dapat meningkatkan stimulus peserta didik dalam belajar. Keunggulan utama yang dimiliki media animasi ialah memiliki desain menarik dimana kebanyakan tidak dimiliki oleh media lainnya. Oleh sebab itu, media animasi terutama banyak dikembangkan untuk mengajak peserta didik agar secara langsung berinteraksi dengan materi pembelajarannya (Hazirah, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada guru disekolah, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran pada materi koloid seperti bahan ajar yang digunakan hanya seperti PPT dan buku paket yang tidak dapat menarik perhatian Peserta Didik dalam pembelajaran kemudian pembelajaran diakhiri dengan metode hafalan sehingga dengan hanya menggunakan metode ini Peserta Didik kurang mam pu mengembangkan ilmu yang diperoleh dikehidupan nyata, padahal pembelajaran sistem koloid ini sangat erat kaitannya dengan lingkungan sekitar. Selain itu Peserta Didik menganggap bahwa pembelajaran kimia khususnya pada materi koloid merupakan materi yang membosankan sehingga dengan menggunakan media *audio visual* berwujud video pembelajaran berbentuk animasi ini diharapkan bisa lebih meningkatkan semangatnya Peserta Didik untuk mempelajari ilmu kimia. Hasil yang ditemukan peneliti sejalan dengan penelitian sebelumnya yang sudah dilaksanakan oleh (Hazirah, 2016) terlihat bahwa disekolah Peserta Didik terlihat pasif dalam pembelajaran baik dalam kelompok maupun individu sehingga menyebabkan Peserta Didik tidak merasa tertarik dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Permasalahan juga terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2018) dimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh Peserta Didik dan guru hanya berjalan dengan satu arah saja, yakni dari guru, sehingga mengakibatkan motivasi serta minatnya Peserta Didik dalam mengikuti proses pembelajaran sangat kurang.

Canva adalah *platform* desain online yang menawarkan berbagai alat untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya. . Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan poster, presentasi, dan konten visual lainnya dengan mudah. Penggunaan canva dapat meningkatkan kreativitas, karena menyediakan berbagai template dan alat yang memudahkan dalam mengekspresikan ide-ide secara visual (Ari, 2022). Aplikasi canva sangat praktis digunakan oleh guru sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran karena sudah tersedia banyak template yang menarik untuk digunakan secara gratis maupun berbayar agar dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar. Koloid yaitu salah satu materi yang terdapat didalam pembelajaran kimia. Koloid ialah suatu campuran yang

terdiri dari dua ataupun lebih zat dimana salah satu fasa tersuspensi menjadi sejumlah besar partikel yang lebih kecil dari fasa kedua. Zat terdispersi serta media pendukungnya bisa berbentuk kombinasi cair, gas ataupun padat (Desliana, 2017). Dari definisi ini, materi koloid bersifat abstrak dan sukar dipahami Peserta Didik tanpa model atau media untuk menggambarkannya. Karena terbatasnya media pembelajaran yang dipergunakan didalam proses belajar mengajar, tetapi masih terdapat Peserta Didik yang belum mengenal materi koloid ini, padahal materinya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep koloid serta membantu mereka memahami bahwasanya koloid sangatlah dekat dengan kehidupan sehari-hari, maka dapat menggunakan media audiovisual (Asmara, 2015).

2. Metode

Pada penelitian *Research and Development* ini menggunakan model Borg and Gall. Terdapat 10 tahap dalam model ini, akan tetapi dalam penelitian ini hanya sebatas sampai lima tahap saja. Pada penelitian ini tahap keenam sampai kesepuluh tidak dilakukan karena pada tahap ini dilakukan uji coba secara luas yang menghasilkan produk yang dapat disebarluaskan pada masyarakat luas, sehingga jika tahap keenam sampai kesepuluh dilakukan peneliti mengalami keterbatasan biaya, tenaga, waktu dan kemampuan peneliti dalam melakukannya.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui proses wawancara kepada guru dan menyebarkan angket. Angket yang digunakan adalah angket validasi oleh ahli media, angket validasi oleh ahli materi, angket praktikalitas oleh tenaga Guru, dan angket praktikalitas respon Peserta Didik. Tujuan dari memvalidasi ini adalah untuk mengetahui hasil dari validasi media video pembelajaran animasi yang dilakukan oleh 2 orang dosen dimana 1 orang dosen sebagai ahli media dan 1 orang desan yang lain sebagai ahli materi. Uji praktikalitas yang dilakukan kepada guru dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon dan tanggapan terhadap kemenarikan media video animasi yang telah dirancang oleh peneliti. Pada penelitian ini dilakukan uji praktikalitas oleh 2 orang guru dan 15 orang peserta didik.

Data yang dihasilkan yaitu data hasil uji validitas media dan uji praktikalitas dan respon Peserta Didik. Analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan data kualitatif yang berbentuk masukan, saran, serta kritikan pada angket uji validitas media dan uji validitas materi. Saran dan kritik dari peserta didik, guru, ahli media pembelajaran, serta ahli desain pembelajaran kemudian diolah menggunakan penganalisaan data kualitatif terkait masukan dan perbaikan media pembelajaran animasi yang menggunakan canva pada materi koloid. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis data kuantitatif yang berbentuk angka.

Skor data hasil angket diperoleh berdasarkan Skala Likert dengan kisaran skor 1 sampai 5. Kriteria penskoran sebagai berikut : skor 1 (sangat tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Skor dikonversikan dengan menggunakan persamaan (Riduan, 2007).

$$\text{Percentase \%} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria intrepretasi dari angket uji validitas media, uji kepraktisan media (Tabel 1.), dan uji respon Peserta Didik terhadap media pembelajaran video animasi (terlihat pada Tabel 2.).

Tabel 1. Kriteria Angket Uji Validitas Media

Interval	Kriteria
81% -100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Tabel 2. Kriteria Angket Uji Praktikalitas Media

Interval	Kriteria
81% -100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

3. Hasil dan Pembahasan

Produk yang di desain dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kimia berupa video animasi yang berisi materi koloid. Peneliti mendesain media ini agar dapat menjadi salah satu bahan ajar bagi Peserta Didik dan dapat membantu guru dalam pembelajaran kimia khususnya tentang materi koloid. Media pembelajaran ini dibuat dengan kumpulan potongan gambar dan bantuan software canva. Video animasi ini dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan dari Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 5 tahapan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Validasi terhadap media pembelajaran animasi menggunakan canva pada materi koloid dilakukan oleh 2 orang dosen dimana 1 orang sebagai validator ahli media dan 1 orang lagi sebagai validator ahli materi. Penilaian validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran animasi menggunakan canva pada materi koloid dianalisis sebanyak 4 aspek dengan mendapatkan persentase kevalidan sebesar 88,57 % dengan kriteria Sangat Valid seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Media Pembelajaran Animasi Menggunakan *Canva* Pada Materi Koloid

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Desain Pembelajaran	90%	Sangat Praktis
2	Keterlaksanaan	80%	Praktis
3	Tampilan Visual	93,33%	Cukup Praktis
4	Pemanfaatan Software	80%	Kurang Praktis
Rata-Rata		88,57%	Tidak Praktis

Kemudian penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran animasi menggunakan *canva* pada materi koloid dianalisis sebanyak 5 aspek dengan mendapatkan persentase kevalidan sebesar 88,33% dengan kriteria Sangat Valid (Lihat Tabel 4.). Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas oleh 2 orang guru terhadap media pembelajaran animasi menggunakan *canva* pada materi koloid dianalisis sebanyak 6 aspek dengan mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 95,38% dengan kriteria Sangat Praktis (Tabel 5.).

Tabel 4. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi Pembelajaran Animasi Menggunakan *Canva* Pada Materi Koloid

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Kebenaran Materi	90%	Sangat Valid
2	Kebahasaan	80%	Valid
3	Keterlaksanaan	80%	Valid
4	Tampilan Visual	100%	Sangat Valid
5	Pemanfaatan Media	80%	Valid
Rata-rata		88,33%	Sangat Valid

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru Terhadap Media Pembelajaran Animasi Menggunakan *Canva* Pada Materi Koloid

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Kebenaran	95%	Sangat Praktis
2.	Kebahasaan	95%	Sangat Praktis
3.	Keterlaksanaan	100%	Sangat Praktis
4.	Tampilan Visual	90%	Sangat Praktis
5.	Suara (audio)	80%	Praktis
6.	Pemanfaatan Media	100%	Sangat Praktis
Rata-rata		95,38%	Sangat Praktis

Selanjutnya dilakukan uji respon Peserta Didik oleh 15 orang Peserta Didik terhadap media pembelajaran animasi menggunakan *canva* pada materi koloid dianalisis sebanyak 5 aspek dengan mendapatkan persentase sebesar 88,06% dengan kriteria Sangat Praktis (Lihat Tabel 6).

Tabel 6. Hasil Uji Respon Peserta Didik oleh Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Animasi Menggunakan *Canva* Pada Materi Koloid

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Konten Materi	78,66%	Cukup Praktis
2.	Kebahasaan	81,33%	Sangat Praktis
3.	Keterlaksanaan	82,66%	Sangat Praktis
4.	Tampilan Visual	83,33%	Sangat Praktis
5.	Pemanfaatan Media	85,33%	Sangat Praktis
Persentase %		88,06%	Sangat Praktis

4. Kesimpulan

Media pembelajaran video animasi mengenai materi koloid dikembangkan menggunakan model penelitian Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima langkah: pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, uji coba, dan revisi produk. Media pembelajaran video animasi pada materi koloid dinyatakan sangat valid. Hasil presentase rata-rata analisis angket validasi media 88,57% (sangat valid) dan validasi materi 88,33% (sangat valid). Media pembelajaran video animasi tentang materi koloid

dinyatakan sangat praktis, dengan hasil uji coba praktikalitas oleh dua guru kimia menunjukkan persentase 95,38% (sangat praktis) dan respon peserta didik mencapai 88,06% (sangat praktis).

5. Daftar Pustaka

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 15(2), 156-178.
- Asmoro, S. W., & Pramono, J. (2019). *Desain Media Interaktif SMK/MAK Kelas XII. Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*: Penerbit Andi.
- Fitri, H., & Ismulyati, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Media Animasi pada Materi Koloid di Kelas XI IPA3 SMAN 1 Unggul Darul Imarah Aceh Besar. *Jurnal Edukasi Kimia (JEK)*, 1(1), 19-24.
- Hidayati, N., Andayani, Y., & Junaidi, E. (2021). Pengaruh Persepsi Guru Tentang TIK Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran IPA SMA/MA Se-Kecamatan Gerung. *Chemistry Education Practice*, 4(1), 84-89.
- Karsini, R. , & Ritonga, P. S. (2020). Desain Dan Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Probing-Prompting Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 10(1), 53-63.
- Moskaleva, L., & Postylnaya, E. (2013). Animated Technologies in the Formation of Students' Moral Values: Methodological and Practical Aspects. *European International Journal of Science and Technology*, 2(6), 113-122.
- Rakhmawati, M. D., Muhammin, M., & Syahri, W. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Scientific Approach pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Menggunakan Software Adobe Flash CS6 untuk Kelas X di SMA Negeri 4 Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 7(2), 29-40.
- Riduwan, (2007). *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta.
- Sari, N. D., & Vebrianto, R. (2017). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran kimia materi koloid terintegrasi nilai-nilai keislaman: studi literatur. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri* (pp. 696-702).