

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV SDN 058324 Pungai T.A 2023/2024

Sania Micalany Br Surbakti¹, Eva Betty Simanjuntak², Husna P. Tambunan³, Winara⁴, Putra Afriadi⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD, Universitas Negeri Medan
e-mail: micalany@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *Canva* yang layak, praktis dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jenis media yang dihasilkan yaitu media audio visual berupa video pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode research and development (R&D) dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Media audio visual berbasis *canva* pada penelitian ini dinyatakan 82,67% "sangat layak" dengan penilaian kelayakan materi sebesar 85,33% juga "sangat layak" digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian kepraktisan media oleh guru 92% praktis digunakan dalam pembelajaran. Kefektifan media diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* sebesar 55,5% meningkat menjadi 90,6% pada *posttest* yang kemudian dianalisis menggunakan N-gain dan memperoleh hasil skor sebesar 78% dengan kategori "efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual layak, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan disarankan agar guru dapat menggunakan media audio visual berbasis *canva* pada saat proses pembelajaran berikutnya.

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

Abstract

This research aims to produce a Canva-based learning media that is feasible, practical and effective for use in learning activities. The type of learning media produced is audio-visual media in the form of learning videos designed using the Canva application. The method used in this research is the research and development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) research and development model. The data collected in this research is in the form of quantitative and qualitative data. Canva-based audio visual media in this study was declared 82.67% "very suitable" with an assessment of material suitability of 85.33% and "very suitable" for use in learning activities. The teacher's assessment of media practicality is 92% practical for use in learning. Media effectiveness is obtained based on the results of the pretest and posttest. The pretest result of 55.5% increased to 90.6% in the posttest which was then analyzed using N-gain and obtained a score of 78% in the "effective" category. So it can be concluded that audio visual media is feasible, practical and effective for use in learning activities and it is recommended that teachers use Canva-based audio visual media during the next learning process.

Keywords: *Media Development, Learning Videos, Canva*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah berbagai kegiatan yang sengaja dirancang guru agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka diperlukan kemampuan mengajar guru dalam menyampaikan materi dengan baik kepada peserta

didik. Untuk menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan salah satu perangkat pembelajaran yaitu Media Pembelajaran.

Menurut Mashuri dalam batubara (2020, h.4) media dalam pembelajaran merupakan alat penyalur informasi berupa materi pelajaran yang berguna dalam merangsang pikiran, minat, dan perhatian siswa. Maka, selain media pembelajaran memudahkan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, media pembelajaran juga memudahkan siswa paham dan tertarik terhadap pembelajaran.

Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran muatan lokal pada kurikulum merdeka di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Inggris bertujuan untuk mengasah empat keterampilan berbahasa yaitu membaca (*reading*), menulis (*writing*), mendengar (*listening*) dan berbicara (*speaking*). Dalam menguasai empat keterampilan berbahasa tersebut diperlukan pemahaman mengenai materi pembelajaran Bahasa Inggris yang dikemas dengan menarik untuk peserta didik kelas IV SD. Apabila penyampain pembelajaran Bahasa Inggris hanya didominasi dengan penyampaian materi secara verbal tanpa penggunaan media, proses pembelajaran Bahasa Inggris akan menjadi membosankan, pasif, tidak efektif dan tujuan pembelajaran tidak tersampaikan (Shoffa, shoffan, 2020, h.3). Maka, dengan adanya media pembelajaran suasana pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa dan interaksi siswa dengan guru serta lingkungan pembelajaran juga akan terbentuk. Sehingga penting adanya media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi disaat sekarang ini berbagai jenis media pembelajaran dapat ditemukan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang dapat ditemukan yaitu (1) visual. (2) audio. (3) dan audio visual. Inovasi pada media pembelajaran menjadi ciri khas bahwa pendidikan juga ikut berkembang. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan dari teknologi adalah media pembelajaran audio visual berbasis *canva*.

Canva adalah salah satu aplikasi editing vidio pembelajaran. Keunggulan aplikasi ini adalah menyediakan *templete* konsep vidio pembelajaran, berbagai macam fitur gambar serta fitur gambar yang langsung bergerak, aplikasi *canva* juga memberikan fitur penambah suara sebagai audio media pembelajaran. Pada *canva* juga tersedia *templete* slide yang memudahkan dalam mengedit visual dari pada vidio pembelajaran. Pada jurnal penelitian Mita Asmiati Putri & Jusra (2022, h.172) membuktikan bahwa media audio visual berbasis *Canva* mampu menciptakan materi ajar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 058324 Pungai pada 22 September 2023 di kelas IV–B mengenai aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah metode pembelajaran cenderung berpusat pada guru dimana guru menuliskan materi ataupun bentuk-bentuk *vocabulary* Bahasa Inggris di papan tulis. Kemudian diinstruksikan ditulis dibuku peserta didik. Selanjutnya diakhiri dengan mengasah kemampuan membaca dan berbicara Bahasa Inggris peserta didik dengan konsep mengikuti pengucapan Bahasa Inggris dari guru berdasarkan materi yang telah di tulis dipapan tulis. Penyampain materi yang sifatnya hanya satu arah menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tersampaikan. Kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat melalui hasil belajar ulangan harian Bahasa Inggris siswa kelas IV-B di SD Negeri 058324 pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas IV-B

No	KKM	Kriteria	Jumlah siswa	Presentasi
1	< 75	Belum Tuntas	17	77.27
2	>75	Tuntas	5	22.72
			22	100 %

(Sumber : Buku Nilai Guru Kelas IV-A SD Negeri 058324 Pungai)

Berdasarkan tabel diatas maka bisa disimpulkan bahwa jumlah peserta didik kelas IV-B SD Negeri 058324 Pungai berjumlah 22 siswa. Nilai kriteria ketuntasan minimum ulangan harian pada mata pelajaran bahasa inggris adalah 75. Namun, hanya 5 siswa yang tuntas atau sekitar

22.72% dan sebanyak 17 siswa belum tuntas atau sekitar 77.27% . Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang belum memenuhi kriteria kelulusan minimum (KKM) pada pelajaran Bahasa Inggris masih banyak.

Hasil wawancara bersama narasumber bapak Perdiansyah S.Pd selaku wali kelas IV-B SD Negeri 058324 Pungai adalah guru memang lebih sering menggunakan metode ceramah saat mengajar. Selama mengajar media yang digunakan guru hanya buku cetak, sesekali menggunakan media visual seperti gambar melalui *PowerPoint*. Selain itu, melalui wawancara guru pernah menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran, namun terkadang *youtube* tidak menyediakan vidio pembelajaran yang sesuai dengan materi. Melalui hasil observasi tersebut, guru perlu memberikan inovasi dalam media pembelajaran, sehingga pembelajaran bahasa Inggris mudah dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas solusi yang tepat adalah guru dapat menggunakan media audio-visual untuk menyampaikan materi pelajaran Bahasa Inggris agar menciptakan suasana kelas yang lebih aktif. Pada jurnal Betty Simanjuntak & Hospital (2020, h.277) mengenai media audio visual berupa animasi pembelajaran menjelaskan bahwa media animasi mampu mengatasi permasalahan penyampaian materi dengan uji coba produk mendapat nilai 94%. Kerucut pengalaman belajar Dale dalam Nurul (2019, h.592) menyatakan bahwa daya serap mengingat dengan melihat hanya 10%, dengan cara mendengar 30%, dan 50% kombinasi antara melihat dan mendengar. Sehingga pembelajaran menggunakan media audio visual lebih banyak memberikan bantuan belajar terhadap peserta didik.

Pada penelitian ini diharapkan media audio visual dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dan memberikan output yang baik terhadap hasil belajar siswa. maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media audio visual berupa vidio pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Audio visual Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 058324 PungaiT.A 2023/2024".

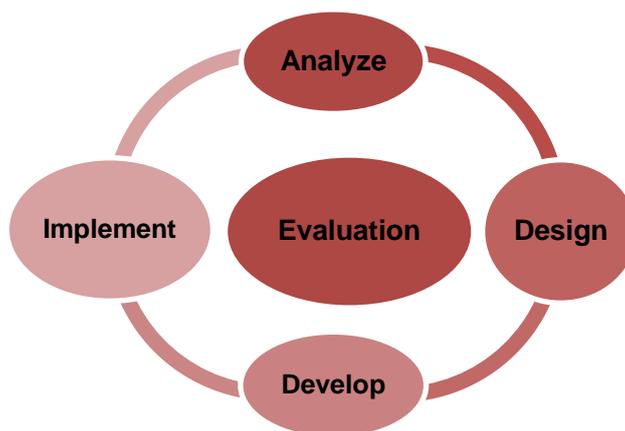
METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) untuk meningkatkan mutu suatu produk yang sifatnya berkelanjutan dengan berbagai inovasi baru yang sesuai dengan kebutuhan agar produk tersebut dapat bertahan lama. Berdasarkan pendapat Sukmadinata (2017, h.57) penelitian dengan jenis *research and development* juga ditemukan dalam dunia pendidikan yaitu metode yang digunakan untuk mengevaluasi suatu produk pembelajaran yang ada agar menjadi lebih baik lagi namun tetap dapat dipertanggungjawabkan proses pengembangannya seperti media, modul dan sebagainya. Dalam penelitian ini ada suatu produk pembelajaran yang dihasilkan yaitu media audio visual.

Penelitian dilakukan di SDN 058324 Pungai yang terletak di jalan Bakti Sidumulyo, Kecamatan Binjai, Kabupaten Langat Provinsi Sumatera Utara. Pelaksanaan peneltian dilakukan mulai tahun ajaran 2024 berlangsung.

Subjek penelitian dijadikan sebagai sumber data ataupun informasi yang diperoleh peneliti dalam penelitian, misalnya data yang diperoleh melalui angket maka subjek penelitiannya adalah para responden (Nashrullah, dkk., 2023, h. 18). Para peserta didik kelas IV-B SDN 058324 adalah subjek penelitian ini yang terdiri dari 22 orang. Validator praktisi pada penelitian ini adalah guru kelas IV, Validator ahli media dan materi pada penelitian ini adalah dosen Universitas Negeri Medan. Sedangkan objek penelitian atau disebut juga variabel penelitian adalah sesuatu yang menjadi perhatian peneliti (Abu Bakar, Rifai, 2020, h. 55). Objek penelitian ini adalah media audio visual berbasis canva pada tema *things in living room*.

Menurut Rusdi (2018, h. 116) Model penelitian dan pengembangan umumnya bersifat prosedural dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian. Mulyatiningsih dalam Rusmayana (2021, h.14) berpendapat bahwa model ADDIE cocok digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran. Berikut ilustrasi model ADDIE :



Gambar 1. Langkah-Langkah Model ADDIE

Terdapat berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara (Sugiyono, 2018, h. 187). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket, dan tes.

Instrumen penelitian terdiri dari pertanyaan atau pernyataan yang sifatnya mengukur dan setiap jawaban yang diberikan memiliki standar atau skala jawaban tertentu. Instrumen pada penelitian ini dibagi menjadi : (1) instrumen angket validasi ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. (2) Instrumen angket mengenai respon guru terhadap media pembelajaran yang diisi oleh guru kelas IV. (3) Instrumen test untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual. Sebelum membuat instrumen penelitian harus dibuat terlebih dahulu kisi-kisi instrument.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Sumber data kualitatif dimuat melalui catatan selama kegiatan observasi berlangsung, wawancara dengan narasumber maupun kritik dan saran yang tersedia pada angket ahli media dan ahli materi. Adapun data yang diperoleh berupa angka melalui instrumen pengumpulan data akan diolah dengan teknik analisis data kuantitatif. Pada analisis data kuantitatif yang akan diolah adalah data yang diperoleh melalui angket ahli media dan ahli materi, angket respon pendidik serta hasil *pretest-posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV-B SD Negeri 058324 Pungai berupa produk media pembelajaran yaitu audio visual berbasis *canva* pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas IV-B. Berikut secara rinci diuraikan penjelasan mengenai hasil penelitian pada tiap tahapan yang dilakukan

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti memperoleh data melalui hasil wawancara dengan guru wali kelas IV-B yaitu bapak Perdiansyah, S.Pd serta observasi pada saat kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan masalah terhadap media pembelajaran. Adapun media yang dominan digunakan adalah buku paket. Media lain yang digunakan yaitu media visual melalui *powerpoint*, media lagu, dan youtube. Namun, media tersebut masih belum mampu membuat siswa paham terhadap materi bahasa Inggris yang disampaikan oleh guru, dikarenakan bentuk tampilan visualnya yang sederhana dan kurang menarik.

b. Analisis peserta didik

Berdasarkan hasil observasi karakter peserta didik kelas IV SD Negeri 058324 secara kognitif sesuai dengan usianya yaitu berumur 9-10 tahun, usia tersebut berada pada fase operasional konkrit, sehingga diperlukan media untuk memberikan bantuan

secara nyata dalam membangun pengetahuan yang akan diperoleh siswa. Secara afektif siswa menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan tidak kaku, antusiasme siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris cukup tinggi. Lewat media audio-visual siswa diberikan pengalaman belajar yang baru. Dan secara psikomotorik siswa sangat aktif dalam menggunakan indra, khususnya pada mata dan telinga. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah media audio visual berbasis *canva* yang mampu membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan menarik bagi peserta didik.

c. Analisis perangkat pembelajaran

Hasil analisis mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan guru selama kegiatan belajar mengajar adalah guru jarang menggunakan media saat mengajar. Mengenai modul, lembar kerja peserta didik, bahan evaluasi belajar, dan bahan ajar sudah tersedia. Namun, untuk media guru lebih dominan menggunakan buku paket, sesekali menggunakan seperti gambar yang juga sederhana dan kurang menarik bagi siswa melalui powerpoint, beryanyi bersama atau menonton lewat youtube yang terkadang materi yang dibutuhkan tidak tersedia lewat *youtube*.

d. Analisis materi dan kurikulum

Pada observasi tanggal 22 september 2023 di SD Negeri 058324 Pungai. Hasil analisis mengenai materi dan kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum merdeka. Materi pelajaran Bahasa Inggris yang digunakan pada penelitian adalah *My Room Is Not Big but I Like It* dengan tema *living room*.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

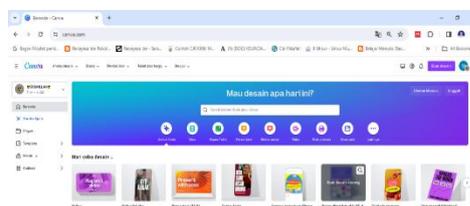
Tema pada materi akan digunakan untuk membuat isi dari pada media pembelajaran yang bertujuan. Berdasarkan tema tersebut tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebagai berikut :

1. Melalui vidio pembelajaran yang ditayangkan peserta didik mampu menganalisis (C4) benda – benda di dalam ruangan dalam Bahasa Inggris dengan tepat.
2. Melalui vidio pembelajaran siswa mampu mengidentifikasi (C3) *preposition of place* dalam konteks benda-benda yang ada di pada ruang tamu dengan tepat.
3. Melalui vidio pembelajaran yang ditampilkan peserta didik dapat membuat (C6) kalimat yang menggunakan *preposition of place* dengan benar.

2. Desain (*Design*)

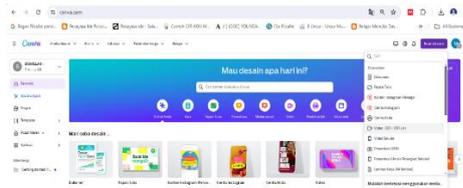
Tahap desain merupakan tahap perancangan. Tahap desain dilakukan untuk menentukan dan mengumpulkan nsur apa saja yang akan dimasukkan pada tayangan vidio pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Berikut langkah-langkah merancang media audio visual berbasis *canva* :

- a. Buka aplikasi *canva* pada laptop melalui web ataupun aplikasi yang sudah di unduh melalui playstore.



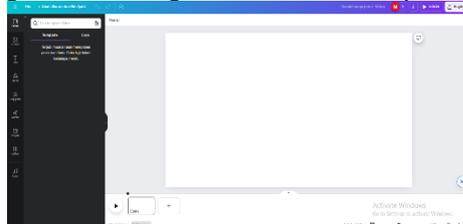
Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi Canva

- b. Klik “buat desain” di pojok kanan pada layar *canva*. Kemudian pilih menu tampilan vidio untuk mengedit konten pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Menu Editing pada Aplikasi Canva

- c. Berikut laman desain kosong untuk mengedit konten vidio pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Desain Kosong Aplikasi Canva

- d. *Canva* menyediakan berbagai templete vidio pada fitur “desain” yang terletak di bagian deretan menu kiri, pengguna *canva* bebas mencari desain yang diinginkan melalui “search”. Namun peneliti merancang sendiri templete vidio yang akan digunakan.



Gambar 5. Tampilan Berbagai Templete yang Disediakan Canva

- e. Pembuatan halaman depan pada vidio pembelajaran menggunakan *canva*.



Gambar 6. Tampilan awal vidio pembelajaran

- f. Penambahan suara dan musik pada vidio melalui *canva* pada fitur text to speech.



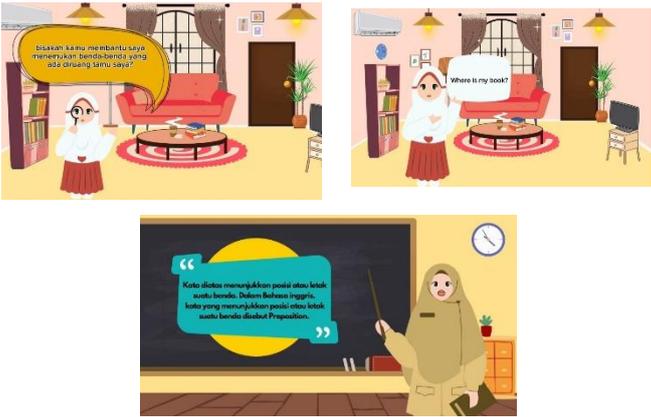
Gambar 7. Fitur Penambah Suara

- g. Desain penutup pada vidio pembelajaran berbasis *canva*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan setelah selesai melakukan tahap perancangan media pembelajaran dengan tujuan menghasilkan produk yang utuh atau produk akhir. Berikut merupakan hasil akhir dalam pembuatan produk media audio visual berbasis *canva* :

Tabel 2.Tahap Pengembangan Media

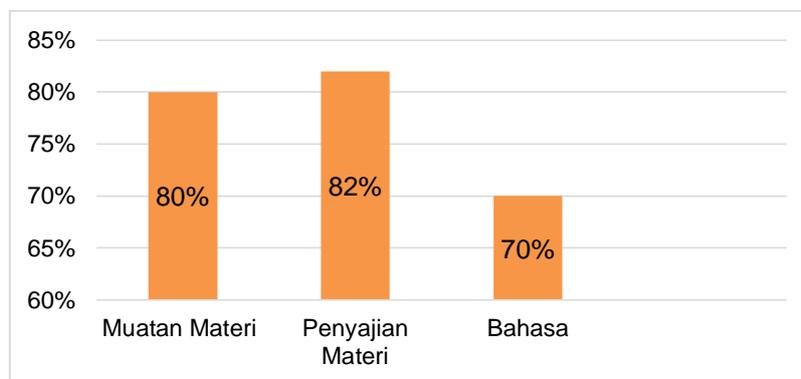
No	Keterangan	Gambar
1.	Cover	
2.	Penyajian materi pengenalan berbagai benda-benda yang ada diruang tamu (Berisi sound pengucapan Bahasa Inggris melalui text to speech pada canva)	
3	Materi <i>preposition of place</i> (Melakukan indentifikasi letak posisi suatu benda) (Nyanyian lagu Bahasa Inggris dengan tema <i>preposition of place</i>)	
Penutup		

Validasi ahli materi dilaksanakan pada tanggal 11 juni 2024 oleh dosen dari program studi bahasa dan seni (FBS) Universitas Negeri Medan yaitu Ibu Yeni Erlita., S.Pd., M.HUM dengan hasil berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi sebelum revisi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Persentase
Muatan materi	12	80%
Penyajian materi	41	82%
Bahasa	7	70%
Total skor	60	
Kategori	"Layak"	
Rata-rata	80%	

Perolehan skor validasi tahap pertama sebesar 80% dengan kategori "layak" serta catatan revisi yaitu untuk penulisan *vocabulary* dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris agar konsisten dalam penulisan huruf besar dan kecil pada video pembelajaran:



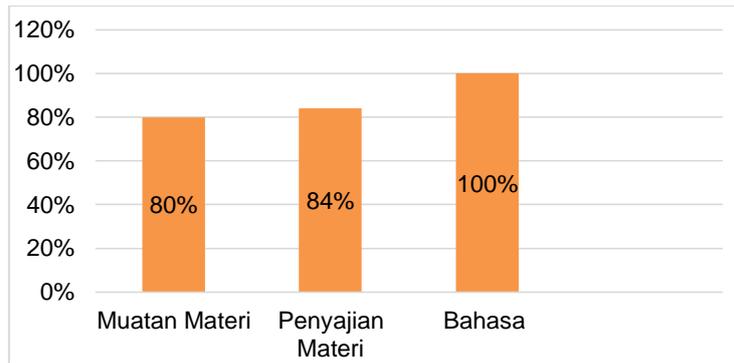
Gambar 8. Validasi Materi Sebelum Revisi

Berdasarkan saran yang telah diberikan, peneliti melakukan revisi pada tanggal 13 Juni 2024. Berikut hasil validasi yang diperoleh setelah melakukan revisi :

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Setelah Revisi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Persentase
Muatan materi	12	80%
Penyajian materi	42	84%
Bahasa	10	100%
Total skor	64	
Kategori	"Sangat Layak"	
Rata-rata	85.33%	

Hasil validasi setelah melakukan revisi diperoleh dengan kategori "sangat layak". Berikut hasil validasi ahli materi berdasarkan diagram :



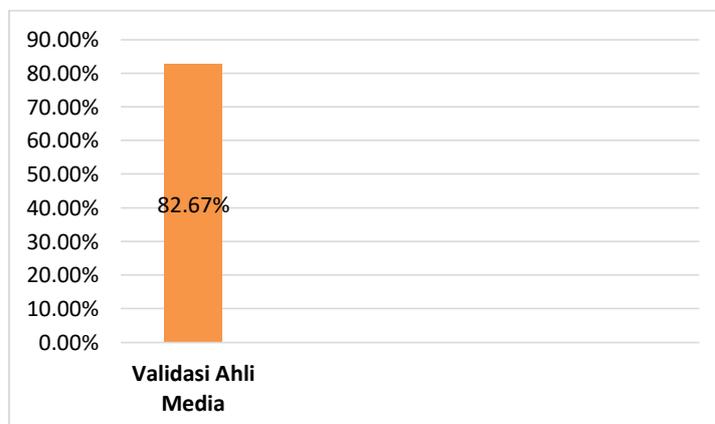
Gambar 9. Validasi Materi Sesudah Revisi

Setelah melakukan revisi terjadi peningkatan pada setiap aspek penilaian validasi materi. Sehingga hasil keseluruhan skor validasi yang diperoleh sebesar 88%. Berikut tabel hasil sebelum dan sesudah revisi oleh ahli materi.

Tabel 5. Revisi Media Audio Visual

Sebelum	Sesudah

Validasi ahli media dilaksanakan pada tanggal 16 juni 2024 oleh dosen dari fakultas tehnik yaitu Ibu Reni Rahmadani, S.kom., M.Kom dengan hasil penilaian diperoleh 82,67% kategori "sangat layak". Berikut diagram penilaian dengan skor validasi ahli media :



Gambar 10. Validasi Ahli Media

Kalibrasi tes bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir soal. Uji validitas soal dilakukan di SD Negeri 058324 Pungai pada tanggal 10 juni 2023 kepada peserta didik kelas IV-A dengan jumlah 22 siswa dengan jumlah 25 soal pilihan berganda dengan 15 soal yang valid. Adapun hasil reliabilita tes secara keseluruhan yaitu sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \frac{s^2 - \sum pq}{s^2}$$

$$= \left(\frac{15}{15-1} \right) \frac{20,33 - 5,98}{20,33}$$

$$r_{11} = 0.76 \text{ (kategori reliabilitas kuat)}$$

Berdasarkan data uji validitas dan uji reliabilitas yang diperoleh, maka terdapat 15 butir soal yang valid dan layak digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas suatu media melalui *pretest* dan *posttest*.

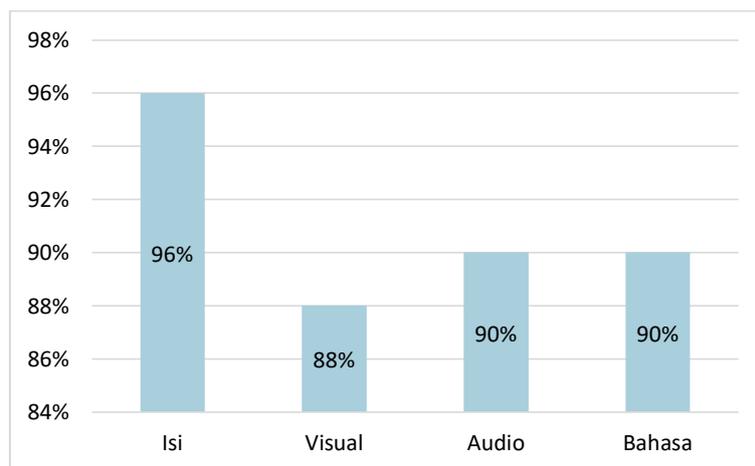
4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk yang sudah di validasi pada tanggal 19 Juni 2024 di kelas IV-A. Pada tahap implementasi terdapat penilaian praktikalitas penggunaan media audio visual. Penilaian praktikalitas berupa angket yang akan diisi oleh guru wali kelas IV-B SD Negeri 058324 Pungai yaitu Bapak Perdiansyah, S.Pd. Adapun hasil validasi oleh praktisi pendidikan yaitu guru terdapat pada tabel 4.7 sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi oleh Praktisi Pendidikan

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Persentase
Isi	29	96%
Visual	22	88%
Audio	9	90%
Bahasa	9	90%
Total skor	69	92%
Kategori	"Sangat Praktis"	

Berikut hasil penilaian oleh praktisi pendidikan mengenai kepraktisan media audio visual berdasarkan diagram :



Gambar 11. Diagram Persentase Praktikalitas Media

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merangkum data-data mengenai tingkat kelayakan, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dijadikan sebagai bahan penelitian dan tentunya sudah melewati tahap

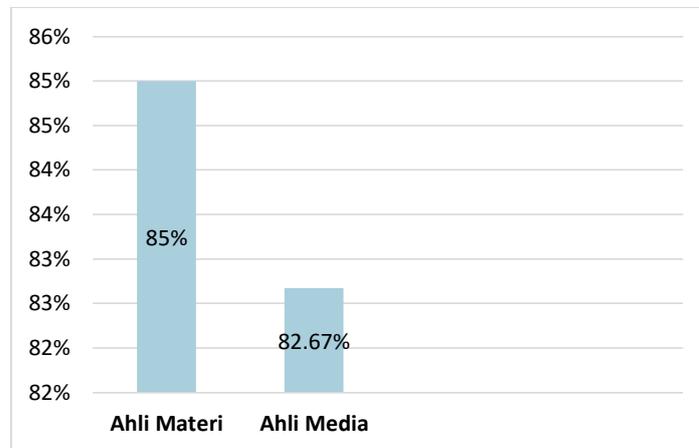
revisian.Untuk mengetahui tingkat keefektifitasan produk sebelum dan sesudah menggunakan media, dapat dilakukan melalui uji coba *pretest* dan *posttest*.

Penilaian kelayakan media pembelajaran audio visual berupa vidio pembelajaran diperoleh melalui penilaian angket oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut :

Tabel 7. Rekapitulasi Validasi Media Audio Visual

No	Apek Penilaian	Hasil Validasi Media Audio Visual	
		Persentase Kelayakan	Kategori
1.	Ahli Materi	85%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	83%	Sangat Layak
Total		163%	Sangat Layak
Rata-rata		84%	

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan media audio visual berupa vidio pembelajaran mendapat kategori “Sangat Layak” dengan persentase 84%. Berikut penilaian validasi keseluruhan media audio visual berdasarkan diagram :



Gambar 12. Persentase Ahli Materi dan Ahli Media

Data penilaian praktikalitas media audio visual diperoleh melalui penilaian angket oleh guru wali kelas IV-A yaitu bapak Perdiansyah, S.Pd. Berikut hasil penilain praktikalitas media audio visual berupa vidio pembelajaran :

Tabel 8. Rekapitulasi Praktikalitas Media Audio Visual

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Persentase
Praktisi Pendidikan (Guru kelas IV)	69	92%
Kategori	"Sangat Praktis"	

Berikut hasil penilaian praktikalitas audio visual berdasarkan diagram :



Gambar 13. Diagram Persentase Praktisi Media

Penilaian efektifitas bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifitasan suatu produk. Pada penelitian ini, peneliti mengukur tingkat keefektifitasan media audio visual terhadap siswa kelas IV-B SDN 058324 Pungai melalui uji coba *pretest* dan *posttest* dengan soal yang berjumlah 15 yang telah melewati tahap validasi butir soal. Soal yang diberikan berkaitan dengan materi *My Room Is Not Big But I Like It* dengan tema *Living room*. Setelah melakukan uji *pretest* dan *posttest* peneliti dapat mengetahui tingkat keefektifitasan media terhadap siswa kelas IV-A yang berjumlah 22 orang siswa.

Hasil *pretest* dan *posttest* media audio visual pada ujicoba lapangan terdapat nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, yang telah diterapkan oleh sekolah pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Nilai tersebut merupakan acuan peneliti untuk menentukan tuntas atau tidak tuntasnya uji efektifitas *pretest* dan *posttest* yang dilakukan setiap siswa. Setelah memperoleh nilai *pretest* dan *posttest* dari siswa, peneliti menghitung keefektifitasan media audio visual berdasarkan rumus N-gain. Hasil efektifitas rata-rata nilai N gain siswa sebesar 0,78. Kemudian, hasil perolehan nilai persentase n gain siswa sebesar 78%. Berdasarkan nilai persentase n gain yang diperoleh, maka tingkat efektifitas media audio visual berbasis *canva* mendapatkan kategori “Efektif”.

Pembahasan

1. Kelayakan Media Audio Visual

Pada penelitian dan pengembangan untuk mengetahui kelayakan suatu media diperlukan validasi media oleh ahli media dan validasi materi oleh ahli materi. Pengumpulan data penilaian validasi oleh para validator menggunakan angket. Pada angket validasi ahli materi terdapat 3 aspek penilaian yang perlu dinilai yaitu, aspek muatan materi, penyajian isi materi dan bahasa. Hasil uji validasi materi oleh Ibu Yeni Erlita., S.Pd., M.HUM peneliti memperoleh penilaian sebesar 85.33% setelah melakukan revisi dan mendapat kategori penilaian “Sangat layak”. Terdapat catatan revisi yang diberikan oleh validator ahli materi yaitu konsisten pada penggunaan huruf kapital pada setiap *scene* video pembelajaran.

Sedangkan hasil dari pada penilaian kelayakan media audio visual berbasis *canva* oleh Ibu Reni Rahmadani S.kom., M.Kom selaku validator media pada penelitian ini memberikan penilaian sebesar 82.67 % dengan keterangan kategori kelayakan “sangat layak”. Desain media pembelajaran mempengaruhi proses pembelajaran yang bertujuan menarik siswa untuk fokus terhadap materi pembelajaran (Rahmatullah, dkk., 2020, h.325). Berdasarkan pendapat diatas, penilaian media 82.67% dengan kategori “sangat layak” menunjukkan bahwa desain yang dirancang oleh peneliti menarik, dan cocok untuk anak sekolah dasar.

Acuan angket media yang dibuat oleh peneliti menggunakan sumber angket khusus media audio visual pada buku Mulyatiningsih yang berjudul Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Adapun kolom saran dan kritikan yang diberikan oleh validator media adalah “sudah baik”, sehingga peneliti dapat melanjutkan penelitiannya pada tanggal 19 Juli 2024.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rasmadari, dkk., (2024, h.12231) mengenai pengembangan media audio visual berbasis *canva* di kelas IV SDN 060857 Tembung dengan hasil validasi materi sebesar 88% dengan kategori penilaian kelayakan “Sangat layak” sedangkan validasi media sebesar 82% juga mendapatkan kategori penilaian kelayakan “Sangat layak”.

2. Kepraktisan Media Audio Visual

Media audio visual juga diuji kepraktisannya. Penilaian kepraktisan media audio visual diperoleh saat melakukan uji coba di tempat penelitian. Penilaian kepraktisan media pembelajaran diuji menggunakan instrumen praktikalitas Hapsari & Zulherman (2021, h. 2390). Pada instrumen angket praktikalitas tersebut terdapat 4 aspek penilaian yaitu, isi, video, audio dan bahasa. Ahli praktikalitas pada penelitian ini adalah Bapak Perdiansyah, S.Pd. guru kelas IV SDN 058324 Pungai. Penilaian praktikalitas media audio visual dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2024 saat peneliti mengajar menggunakan media audio visual pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hasil penilaian yang diperoleh mengenai kepraktisan media audio visual sebesar 69 dengan presentase skor 92%. Berdasarkan tabel kepraktisan media skor 92% termasuk pada kategori “Sangat praktis” (Nurhusein dan Hadi, 2021).

3. Keefektifitasan Media Audio Visual

Media pembelajaran memiliki peran terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. hal demikian terjadi dikarenakan media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar. (2) media mampu mengatasi batasan penyajian bahan pelajaran yang dianggap sulit untuk dijangkau atau diamati langsung oleh siswa. (3) media mampu menghubungkan interaksi peserta didik dengan lingkungan. (4) menyeragamkan pengamatan peserta didik. (5) media mampu meningkatkan motivasi dan membangkitkan ketertarikan dalam belajar. (6) media mampu memberikan pengalaman belajar mulai dari hal-hal konkrit sampai ke hal abstrak. (Sani, 2019. h. 326). Maka, dengan adanya media pembelajaran, penyampaian materi akan semakin mudah diterima oleh siswa. Salah satunya, memanfaatkan media audio visual berbasis canva pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan konten materi “*Living room*” yang terdapat pada tema buku Bahasa Inggris kelas IV-B yaitu “*My room is not big but i like it*”.

Media audio visual dapat memudahkan guru menyampaikan materi *preposition of place* serta menyajikan barang-barang yang sifatnya konkrit kedalam video pembelajaran yang tentunya dikemas dengan menarik melalui aplikasi *canva*. selain itu, media audio visual berupa video pembelajaran, dapat digunakan secara berulang-ulang, hemat waktu, biaya dan juga tenaga. (Sani, 2019. h. 355). kebermanfaatan serta fungsi dari pada media audio visual terhadap pembelajaran Bahasa Inggris mampu mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV-B. Hal ini terbukti melalui uji coba keefektifitasan media audio visual terhadap pembelajaran.

Uji coba keefektifitasan media audio visual dilakukan selama penelitian melalui uji *pretest* dan juga *posttest* dengan jumlah 15 soal kepada 22 peserta didik kelas IV-B. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual yang nantinya akan dianalisis menggunakan N-gain. Sebelum melakukan uji coba produk media pembelajaran pada siswa, peneliti melakukan *pretest*. Perolehan nilai *pretest* siswa menunjukkan hanya 2 siswa yang tuntas ataupun melewati nilai KKM sedangkan 20 siswa lainnya tidak tuntas dengan rata-rata *pretest* yang diperoleh sebesar 55.5%. Kemudian peneliti melanjutkan dengan uji coba produk melalui *posttest*. Perolehan nilai rata-rata *posttest* 22 siswa sebesar 90.6%. melalui data tersebut terjadi peningkatan hasil pembelajaran serta hasil analisis keefektifitasan media pembelajaran melalui hasil nilai n-gain score sebesar 78%. Kriteria keefektifan media pembelajaran audio visual berbasis canva dengan kriteria N-gain menurut tabel N-gain adalah “tinggi”. Maka, media pembelajaran audio visual berbasis canva pada mata pelajaran bahasa Inggris efektif digunakan di kelas IV-B SDN 058324 Pungai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media audio visual berbasis *canva* oleh ahli media diperoleh hasil 82,67% dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian validasi oleh ahli materi “Sangat Layak” dengan persentase 85,33%. Pada uji kepraktisan melalui angket respon guru yaitu guru kelas IV-B SDN 058324 Pungai memperoleh persentase sebesar 92% kategori “Sangat Praktis”. Adapun hasil keefektifan media audio visual diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* sebesar 55,5% meningkat menjadi 90,6% pada *posttest* yang kemudian dianalisis menggunakan N-gain dan memperoleh hasil skor sebesar 78% dengan kategori “Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual layak, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan disarankan agar guru dapat menggunakan media audio visual berbasis *canva* pada saat proses pembelajaran berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. . (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Google Books. In *Fatawa Publishing*.
- Hapsari, G. Permata Puspita, & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Mita Asmiati Putri, & Jusra, H. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164–174.

- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nashrullah, M., dkk. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jawa Timur: UMSIDA .
- Nurhusain, M. & Hadi, A. (2021). Desain Pembelajaran Statistika Terapan Berbasis Kasus Berkualitas Baik (Valid, Praktis, dan Efektif) untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika, *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), 105–119.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rasmasari, E., Perangin-angin, L. M., Karo-karo, D., & Sihotang, R. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Canva pada Tema 7 Subtema2 Kelas IV SDN 060857 Tembung T . A 2022 / 2023. 06(02), *Jurnal Pendidikan*. 12228–12234.
- Rifa'i.A. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press.
- Rusdi.(2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: RajaGrafindo.
- Shoffa, Shoffan., Subroto, D.E., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: Afasa Pustaka.
- Simanjuntak, E. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 7 Sub Tema 2 Siswa Kelas IV SD Negeri 030355 Parraturan. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 11(3), 269-278.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.