

Pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V sekolah dasar

Khoirin Nisa¹, D.FadlyPratama², Duhita Savira Wardani³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ khoirin49@gmail.com, ³ duhita@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aims to examine the process and results of developing learning video media using the Canva application, to know the responses of teachers and students to the development of learning video media using the Canva application, the obstacles encountered during the development of learning video media, and improving critical thinking skills using the media. learning developed with the Canva application. The method which is used in this research is the R&D (Research and Development) method. The R&D (Research and Development) method is a research method that is used to produce a certain product, and test the effectiveness of that product. In a study, research instruments are needed as a data collection tool. The instruments developed and used in this study were field notes, product validation sheets, interviews, observations, questionnaires and test questions. The results showed that students' responses to learning video media using the Canva application were assessed as good and appropriate to use, this can be proven by the results of student responses seen from the results of the limited trial obtaining a percentage of 76.25%, while the student responses to the results the wide trial obtained a percentage of 76.2%. So it can be concluded that the student's response is very good to the Canva learning video media so that it affects the improvement of critical thinking in students. Based on the results of this study, it is hoped that it will become information and input for students and teachers to be able to use interesting learning media in order to achieve the desired learning objectives.

Keywords: Learning Video Media, Critical Thinking.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah proses dan hasil pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, kendala-kendala yang ditemui pada saat pengembangan media video pembelajaran, dan peningkatan kemampuan berpikir kritis menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi canva. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). Metode R&D merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk itu. Dalam suatu penelitian dibutuhkan instrumen penelitian sebagai alat bantu pengumpulan data. Instrumen yang dikembangkan dan digunakan dalam penelitian ini berupa catatan lapangan, lembar validasi produk, wawancara, observasi, angket serta lembar tes soal. Hasil penelitian menunjukkan respon siswa terhadap media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva yaitu dengan menilai baik dan layak digunakan, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil respon peserta didik dilihat dari hasil uji coba terbatas memperoleh presentase 76,25%, sedangkan respon peserta didik pada hasil uji coba luas memperoleh presentase 76,2%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa sangat baik terhadap media video pembelajaran canva sehingga berpengaruh terhadap peningkatan berpikir kritis pada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan informasi dan masukkan bagi para peserta didik dan guru agar dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Berpikir Kritis.

1. Pendahuluan

Di era sekarang diharapkan siswa memiliki potensi dalam keterampilan berpikir kritis. Dengan kemampuan berpikir kritis siswa bisa mengembangkan potensi, kreativitas, dan bakat. Selain itu,

keterampilan berpikir kritis bisa dijadikan refleksi diri agar siswa terbiasa dilatih untuk berpikir. Berpikir kritis juga merupakan sebuah proses mental yang terarah seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah. Di dalam kelas peran guru sangat penting dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, keterampilan berpikir kritis pada siswa akan meningkat apabila selama proses pembelajaran guru membangun pola interaksi dan komunikasi yang lebih menekankan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh siswa. Namun pada kenyataannya, ternyata masih rendahnya keterampilan berpikir kritis pada siswa. Mayoritas siswa pada proses pembelajaran berlangsung mereka sangat pasif, ketika guru memberikan pertanyaan siswa cenderung untuk diam, tidak bisa berargumentasi ataupun menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Berdasarkan hasil observasi peneliti, kemampuan berpikir kritis pada siswa masih sangat rendah. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya bisa terdiam ketika guru mengumpukan balik materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap guru kelas V, terdapat hasil bahwa 20% siswa mampu berpikir kritis, sedangkan 80% siswa masih belum mampu untuk berpikir kritis, dari hasil tersebut maka bisa disimpulkan bahwa siswa kelas V masih belum mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dikarenakan ada beberapa faktor, salah satunya adalah siswa kurang terpacu aktif dalam proses pembelajaran. Dalam meningkatkan berpikir kritis siswa diperlukanlah media pembelajaran yang memacu siswa berpikir dalam suatu proses pembelajaran. Salah satunya dengan pembuatan media video, media ini merupakan hal yang bisa dikatakan penting, karena bisa memudahkan siswa dalam meningkatkan keaktifan dalam kelas serta membuat siswa terpacu untuk mengobservasi, berpendapat, menyimpulkan, dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Oleh karena itu peneliti menggunakan media video pembelajaran berbantuan aplikasi Canva. Canva adalah sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara *online*. Aplikasi Canva memudahkan dalam pembuatan video yang tampilannya menarik siswa, supaya siswa terpacu untuk lebih aktif dan mampu berpikir kritis. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memfokuskan kajiannya pada pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V Sekolah Dasar.

Menurut Riyana (2007) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Menurut Riyana (2007) menyatakan bahwa media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik,
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur,
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Menurut Riyana (2007) mengemukakan bahwa pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

- a. Tipe Materi
Pada media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.
- b. Durasi waktu
Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstruksi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.
- c. Format Sajian Video
Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video

yang cocok untuk pembelajaran diantaranya yaitu naratif (*narator*), wawancara, *presenter*, format gabungan.

d. Ketentuan Teknis

Menurut Riyana (2007) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis.

e. Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam membuat video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria yang harus diperhatikan untuk membuat media video yang efektif dan efisien.

Menurut Ennis (1996) pengertian berpikir kritis adalah berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pada pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Sedangkan menurut Wijaya (2010) menyatakan keterampilan berpikir kritis juga diartikan sebagai kegiatan menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji, dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna. Berpikir kritis mempunyai beberapa indikator yang harus dicapai siswa. Menurut Ennis (1996) indikator berpikir kritis adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah; Memformulasikan bentuk pertanyaan yang memberi arah untuk memperoleh jawaban.
- b. Memberi argumen; Argumentasi atau alasan yang sesuai konteks, menunjukkan persamaan dan perbedaan dengan argumentasi komprehensif.
- c. Melakukan deduksi; Meneduksi secara logis, kondisi logis deduktif, melakukan interpretasi terhadap pertanyaan.
- d. Melakukan induksi; Melakukan investigasi/pengumpulan data, membuat generalisasi dari data, membuat tabel dan grafik, membuat kesimpulan terkait dengan hipotesis.
- e. Melakukan evaluasi; Evaluasi diberikan berdasarkan fakta dan berdasar prinsip atau pedoman, memberikan alternatif penyelesaian masalah.
- f. Memutuskan dan melaksanakan; memilih kemungkinan solusi, menentukan kemungkinan tindakan yang akan dilaksanakan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa indikator yang harus dicapai siswa agar siswa dikatakan bisa mempunyai keterampilan berpikir kritis yaitu siswa mampu untuk merumuskan masalah, memberi argument, melakukan deduksi, melakukan induksi dan melakukan evaluasi.

2. Metode

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sebagaimana yang dikatakan oleh Borg and Gall (1989) bahwa "*educational research and development is a process used to develop and validate educational product.*" Yang mana artinya bahwa penelitian pengembangan pendidikan (R&D) merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian R&D ini mengacu pada pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiono, 2019) bahwa tahap-tahap penelitian yang harus ditempuh yaitu sebagai berikut:

1. *Research and information collection* (Penelitian dan Pengumpulan Informasi).
2. *Planning* (Perencanaan).
3. *Develop preliminary form of product* (Mengembangkan bentuk awal produk).
4. *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan pendahuluan).
5. *Main product revision* (Revisi produk utama).
6. *Main Field testing* (Pengujian lapangan utama).
7. *Operational product revision* (Revisi produk operasional).

Dari pernyataan Borg and Gall (dalam Emzir, 2011) yang menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian. Maka dari itu, peneliti menggunakan tujuh tahapan Borg and Gall.

Instrumen yang dikembangkan dan digunakan dalam penelitian ini berupa:

- a. Catatan Lapangan
Catatan lapangan merupakan catatan mengenai hal yang dapat didengar, dialami, dilihat juga diperkirakan pada saat mengumpulkan data
- b. Lembar Validasi Produk
Lembar validasi produk digunakan untuk menguji kevalidan suatu instrumen penelitian. Lembar validasi ini diisi oleh seorang validator yang merupakan seorang ahli yang mengerti mengenai produk yang dibuat oleh peneliti.
- c. Wawancara, Observasi dan Angket
 - 1) Wawancara
Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan atau tanya jawab baik langsung maupun tidak langsung untuk mencapai tujuan tertentu.
 - 2) Observasi
Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indera untuk mendapatkan data.
 - 3) Angket
Menurut Arifin (2012) angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab oleh responden.
- d. Lembar tes soal
Menurut Sukardi (2011) pengertian tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.

Teknik analisis data yang diterapkan pada penelitian ini ada dua yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Berikut penjelasan mengenai kedua teknik analisis tersebut:

- a. Analisis data kuantitatif
Menurut Wekke (2019) metode data kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.
- b. Analisis data kualitatif
Menurut Wekke (2019) metode penelitian kualitatif adalah metode tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2018) mengemukakan bahwa metode atau teknik pengolahan data kualitatif dapat dilakukan melalui tiga tahap, yakni data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*.

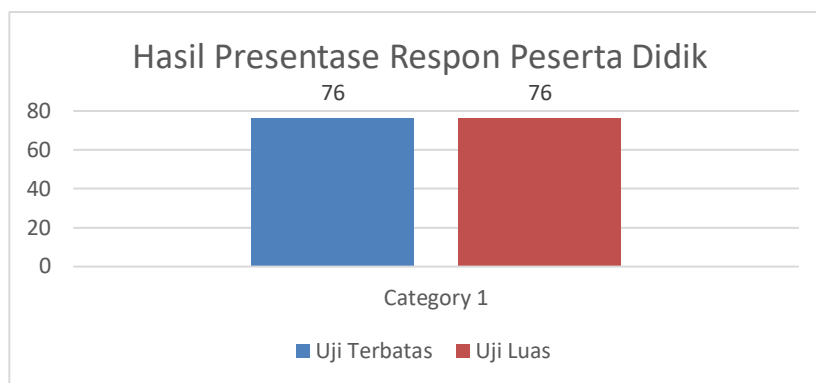
3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sebagaimana yang dikatakan oleh Borg and Gall (1989) bahwa *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*. Yang mana artinya bahwa penelitian pengembangan pendidikan (R&D) merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.
- b. Hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat bahwa bagian validator ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 85% dengan kriteria "Sangat Layak" dan validator ahli media mendapatkan persentase rata-rata 80% dengan kriteria "Layak". Berdasarkan hasil tersebut interval skor analisis validasi media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dengan materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V mendapatkan kriteria sangat layak untuk diujicobakan kepada guru dan siswa dengan rata-rata presentase 83%.

- c. Hasil respon siswa pada uji coba terbatas yaitu didapat hasil yaitu kriteria “Sangat Baik” dengan presentase pencapaian 76,25%, sedangkan pada tahap uji coba luas mendapat kriteria sangat baik dengan presentase pencapaian 76,2%. Sehingga dapat disimpulkan dari kedua uji coba terbatas dan uji coba luas respons siswa sangat baik terhadap media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis materi perubahan wujud benda di kelas V Sekolah Dasar. Hasil tersebut dapat dilihat dari grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik hasil respons peserta didik

Pada grafik diatas menunjukkan hasil respons siswa terhadap media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dengan materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V Sekolah Dasar berkriteria sangat baik untuk digunakan.

- d. Hasil uji normalitas serta uji t pada uji terbatas dan uji luas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. hasil uji normalitas pada uji coba terbatas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.192	10	.200*	.887	10	.158
Posttest	.230	10	.143	.933	10	.479

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel diatas nilai signifikansi (p) uji Shapiro-Wilk pada uji coba terbatas adalah nilai pretest 0,15 dan hasil posttest 0,47 $p > 0,05$). Jadi, berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk data berdistribusi normal.

Tabel 2. hasil uji t pada uji coba terbatas (paired sample test)
Paired Samples Test

Pair	Pretest - Posttest	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
1		-30.000	7.071	2.236	-35.058	-24.942	-13.416	9	.000

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) pada uji terbatas yaitu 0,00 yang berarti $0,00 < 0,05$ sehingga dapat diketahui H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh

penggunaan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V Sekolah Dasar pada uji terbatas.

Tabel 3. hasil nilai uji normalitas pada uji coba luas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.145	30	.109	.937	30	.076
posttest	.159	30	.052	.932	30	.055

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel diatas nilai signifikansi (p) uji Shapiro-Wilk pada uji coba luas adalah nilai pretest 0,07 dan hasil posttest 0,055 ($p > 0,05$). Jadi, berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk data berdistribusi normal.

Tabel 4. hasil uji t pada uji coba luas (paired sample test)

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-25.333	7.871	1.437	-28.272	-22.394	-17.629	29	.000

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) pada uji luas yaitu 0,00 yang berarti $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V Sekolah Dasar.

3.2 Diskusi

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Sebagaimana yang dikatakan oleh Borg and Gall (1989) bahwa educational research and development is a process used to develop and validate educational product. Yang mana artinya bahwa penelitian pengembangan pendidikan (R&D) merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Berdasarkan pendapat dari Riyana (2007) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu; *Clarity of Message* (kejelasan pesan); *Stand Alone* (berdiri sendiri); *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Menurut Riyana (2007) juga pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut: Tipe Materi; Durasi waktu; Format Sajian Video; Ketentuan Teknis; Penggunaan Musik dan *Sound Effect*. Pada penelitian ini hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat bahwa bagian validator ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 85% dengan kriteria “Sangat Layak” dan validator ahli media mendapatkan persentase rata-rata 80% dengan kriteria “Layak”. Berdasarkan hasil tersebut interval skor analisis validasi media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dengan materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V mendapatkan kriteria sangat layak untuk diujicobakan kepada guru dan siswa dengan rata-rata presentase 83%. Pada penelitian Rahmawati

(2021) menyatakan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif IPA yang telah dikembangkan berdasarkan penelitian memiliki efektifitas yang baik untuk diterapkan didalam pembelajaran hal ini dapat dibuktikan dengan uji t, didapatkan hasil bahwa nilai $t_{Hitung} > t_{tabel}$ yakni $8.399 > 2.160$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video interaktif memiliki efektifitas yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran pada V di Sekolah Dasar Hasil respon siswa pada uji coba terbatas yaitu didapat hasil yaitu kriteria "Sangat Baik" dengan presentase pencapaian 76,25%, sedangkan pada tahap uji coba luas mendapat kriteria sangat baik dengan presentase pencapaian 76,2%. Sehingga dapat disimpulkan dari kedua uji coba terbatas dan uji coba luas respons siswa sangat baik terhadap media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis materi perubahan wujud benda di kelas V Sekolah Dasar. Pada penelitian Purwanti (2015) yang mengembangkan media video pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut menjadi lebih positif dengan daya tarik pengguna video pembelajaran memotivasi peserta didik dalam belajar IPA dibuktikan nilai-nilai peserta didik sebelumnya dengan rata-rata 69,19 menjadi 81,48. Pada penelitian ini hasil nilai pretest dan posttest siswa didapat hasil pada uji coba terbatas didapat data berdistribusi normal dan hasil uji-t Sig. (2-tailed) yaitu 0,00 yang berarti $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan pada uji terbatas bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V Sekolah Dasar. Sedangkan pada uji coba luas didapat hasil data berdistribusi normal dan hasil uji-t Sig. (2-tailed) yaitu 0,00 yang berarti $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada uji luas ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V Sekolah Dasar.

4. Kesimpulan

- a. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah mengadopsi pada langkah-langkah atau sesuai dengan prosedur Research & Development (R&D) dengan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Adapun tahapan pengembangannya yaitu, penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan bentuk awal produk, uji coba lapangan pendahuluan, revisi produk utama, pengujian lapangan utama, dan revisi produk operasional.
- b. Respon guru dan siswa terhadap peneliti menilai baik dan layak digunakan, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil respon peserta didik dilihat dari hasil uji coba terbatas memperoleh presentase 76,25%. Sedangkan respon peserta didik pada hasil uji coba luas memperoleh presentase 76,2%. Sehingga dapat disimpulkan dari kedua uji coba terbatas dan uji coba luas respon peserta didik sangat baik terhadap media video pembelajaran.
- c. Kendala yang ditemukan pada saat pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva adalah jenis hurufnya yang kurang jelas untuk dibaca oleh peserta didik dan kualitas suara kurang baik sehingga kurang terdengar jelas oleh peserta didik.
- d. Dengan menggunakan aplikasi canva dapat meningkatkan berpikir kritis materi perubahan wujud benda di kelas V Sekolah Dasar. Media video pembelajaran tersebut sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penilaian pretest dan posttest pada peserta didik dalam uji terbatas didapatkan hasil uji-t paired sample t-test yaitu bahwa nilai Sig. (2-tailed) 0,00 yang berarti $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan pada uji coba luas uji-t didapatkan hasil dari paired sample t-test yaitu bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,00 yang berarti $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pretest dan posttest dari uji coba terbatas dan uji coba luas adanya pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan berpikir kritis siswa materi perubahan wujud benda dan sifatnya di kelas V Sekolah Dasar.

5. Referensi

- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Ennis, R.H. (1996). *Critical Thinking*. Upper Saddle River, NJ:Prentice-Hall.
- Purwanti, Budi. (2015). *Pengembangan Media video pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Skripsi. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3.
- Rahmawati, Rina. (2021). *Pengembangan Media Video Interaktif untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Sisw di Kelas V di SD Negeri 60 Moncongloe Lapara*. Makasar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara, h. 121.
- Wekke, Suardi Ismail. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Wijaya, C. (2010). *Pendidikan Remedial: Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zainal, Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.