

ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CANVA PADA PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK

Ravino Indra Julio

S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

ravinoij@gmail.com

Abstract

This research examines the use of Canva-based animated video learning media as a tool to enhance students' understanding of mechanical engineering concepts. Video-based learning media is a very suitable choice in the learning process as it can facilitate material understanding and capture students' attention. Analysis of relevant research journals indicates that video-based learning media has the potential to improve learning outcomes, especially in achieving the minimum competency standards (MCS), as it is considered very engaging for students and can influence their learning activities. However, the use of this media also requires teachers' high creativity in creating engaging content.

Keywords: Learning Media, Literature Review, Engineering Mechanics.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi *canva* sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep mekanika teknik. Media pembelajaran berbasis video merupakan pilihan yang sangat tepat dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah pemahaman materi dan menarik perhatian peserta didik. Analisis terhadap jurnal penelitian yang relevan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pencapaian standar kompetensi minimal (KKM) dikarenakan, media pembelajaran berbasis video dinilai sangat menarik bagi siswa dan mampu mempengaruhi aktivitas belajar mereka. Namun, penggunaan media ini juga membutuhkan kreativitas guru yang tinggi dalam membuat konten yang menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Analisis Pustaka, Mekanika Teknik.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran berperan sebagai alat yang dapat menunjang efektivitas proses belajar mengajar dengan menyampaikan pesan dan makna secara lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif (Teni, 2018). Media pembelajaran dapat diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk mekanika teknik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami materi tersebut, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran dari guru melalui media pembelajaran yang dipilih. (Basri & Khatimah, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Ravino 2024) media pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanya terdiri dari gambar dan penjelasan materi menggunakan program *Microsoft PowerPoint* dan ceramah. Pada penggunaan media tersebut dalam hal ini, jika guru menerapkan media pembelajaran tersebut maka proses pembelajaran akan terasa membosankan bagi peserta didik, oleh karena itu guru harus menyiapkan media yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik agar mencapai

hasil yang di inginkan. Video dan animasi pembelajaran adalah media audio visual sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami peserta didik. Pada pembelajaran saat ini adalah munculnya aplikasi *Canva*. *Canva* adalah sebuah platform desain daring yang menyediakan beragam template seperti poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku, dan banyak lagi. Selain itu, *Canva* juga memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan berbagai media sosial (Ria Ayu, Lailatul, Devita, Ferdiansyah, Trenady, & Dian, 2022). Dengan menggunakan model *Canva*, guru dan peserta didik dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Contoh media yang digunakan oleh guru adalah media ceramah yang di dalamnya tidak terdapat gambar atau video, sehingga media pembelajaran menggunakan video animasi cukup menarik dan efektif jika digunakan sebagai media tambahan pada kurikulum merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi Pustaka, yang melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah. Metode ini juga dikenal sebagai kajian literatur atau literatur review, yang bertujuan untuk secara kritis mengevaluasi dan merumuskan kontribusi teoritis dan metodologis dari informasi yang ada dalam literatur akademik terkait topik penelitian (Farisi, 2012).

Penelitian pustaka dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi berbagai teori, prinsip, dan gagasan yang dapat digunakan sebagai bahan analisis dalam penelitian yang sedang dilakukan. Sebagai ilustrasi, melakukan pencarian literatur yang membahas efek penggunaan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep mekanika teknik. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang fokus pada eksplorasi informasi, penemuan, dan pembacaan. Studi pustaka berarti menerapkan metode pengumpulan data dengan menganalisis berbagai literatur yang relevan dengan permasalahan yang ingin diatasi. Namun menurut salah satu ahli penelitian pustaka dapat dilakukan dengan cara mengklasifikasi data berdasarkan formula penelitian (Darmalaksana, 2020a).

Dalam kerangka penelitian ini, tahapan awal melibatkan pencarian topik permasalahan, eksplorasi informasi, penentuan fokus penelitian, pengumpulan data, penyusunan presentasi data, dan terakhir penulisan laporan. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari jurnal ilmiah yang sesuai dengan topik yang telah ditetapkan. Sumber informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal ilmiah yang relevan dengan topik yang telah dipilih. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan pencarian informasi atau variabel yang terdiri dari jurnal ilmiah yang membahas dampak penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep mekanika teknik. Metode analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah content analysis, yang melibatkan analisis data dan teori yang telah dikumpulkan.

Dalam proses analisis ini, akan dilakukan tahapan pemilihan, perbandingan, dan seleksi konsep untuk menemukan yang paling relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Canva*

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran dibagi menjadi dua bagian yaitu digital dan non digital. Media digital seperti televisi, radio, e-book, dan lain sebagainya, sedangkan media non digital seperti buku, papan tulis, dan lain sebagainya. Terdapat beberapa alasan mengenai penggunaan media

pembelajaran, antara lain; materi pelajaran akan lebih menarik minat peserta didik, peserta didik akan lebih mudah memahami materi. Metode pengajaran akan menjadi lebih bervariasi, peserta didik akan lebih terlibat dalam proses belajar, dan penggunaan media dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Sakti, 2019).

Artikel ini membahas hasil analisis sejumlah artikel yang terkait dengan penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis video. Artikel ini memaparkan latar belakang terkait dengan upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif, terutama media berbasis video animasi. Hal ini mengindikasikan bahwa masih ada beberapa alat pembelajaran lain yang tidak cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Tabel 1 menggambarkan hasil analisis beberapa artikel yang mengidentifikasi faktor-faktor yang menghambat pencapaian hasil pembelajaran dan mengusulkan penggunaan lingkungan belajar berbasis video sebagai solusi.

Tabel 1. Analisis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran	Hasil belajar
Ceramah	Media ceramah sebagai media pembelajaran dapat menghasilkan belajar yang kurang optimal bagi peserta didik
PowerPoint	Dengan menggunakan media PowerPoint hasil dari pembelajaran kurang memenuhi KKM

Hasil dari artikel dengan penulis: (Zulafatah Ahmad, Revian Body,& Rusnardi Rahmad Putra, 2015), (Dilla Amalia, 2020), (Tri Cipto Tunggul Wardoyo Faqih Ma'arif, M. Eng., 2015), (Rihesti Ayu Gita Amanda Yolanda, 2022), (Ria Ayu, Lailatul, Devita, Ferdiansyah, Trenady, & Dian, 2022)

Hasil analisis terdapat pada tabel 2.

Tabel 2 hasil analisis artikel

Aspek	Hasil belajar
Hasil Belajar	Media pembelajaran dalam bentuk video memiliki potensi untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik.
Kepraktisan	Menggunakan video dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik peserta didik.
Minat dan Motivasi	Media pembelajaran berbasis video sangat diminati peserta didik.
Pencapaian Tujuan	Video sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alternatif bagi guru untuk mendukung tercapainya pelaksanaan pembelajaran mandiri.

Keunggulan dari media pembelajaran berbasis video adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun kekurangannya adalah membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk menghasilkan video yang menarik perhatian peserta didik. Hal ini mengharuskan guru untuk memiliki kompetensi dalam penggunaan teknologi yang terus berkembang.

SIMPULAN DAN SARAN KESIMPULAN

Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi adalah alternatif yang sangat sesuai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain populer

di kalangan peserta didik, media ini juga memberikan dampak positif yang besar pada aktivitas belajar mereka, serta meningkatkan tingkat partisipasi dan keterlibatan dalam pembelajaran.

SARAN

Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesempatan media untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi guna memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep mekanika teknik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Zulafatah., Body, Revian., & Rahmad Putra, Rusnardi Rahmad. *PENGARUH PENGGUNAAN METODE CERAMAH BERKOMBINASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK SISWA JURUSAN TEKNIK BANGUNAN SMK NEGERI 1 TANJUNG RAYA*, vol. 3, no. 2, 2015.
- AMALIA, DILLA. & Sabariman, Bambang. *SISWA SMKN 3 JOMBANG TERHADAP PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK MENGGUNAKAN POWERPOINT ANIMASI*, vol 6 no. 2, 2020.
- Ayu Masfufah, Ria., Khomsin Muyasyaroh, Lailatul., Maharana, Devita., Dheo Saputra, Trenady., Astrianto, Fredyansyah., & Permatasari Kusuma Dayu, Dian. *MEDIA PEMBELAJARAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA*, 2022.
- Cipto Tunggul Wardoyo, Tri. & M. Eng, Faqih Ma'arif. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI SMK NEGERI 1 PURWOREJO*, 2015.
- Darmalaksana, Wahyudin. *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan*, 2020.
- Farkha, Muhammad., Farkha, Farida., & Mulhayatiah, Diah. *ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA PEMBELAJARAN FISIKA*, vol. 9, no. 1, 2021.
- Oktavia Andreas, Gusmareta, Laras. & Gusmareta, Yuwalitas. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH MEKANIKA TANAH DAN TEKNIK PONDASI BERBASIS VIDEO TUTORIAL*, vol. 5, no. 4.