



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI MENULIS PUISI

Malahayati

Universitas Islam Sumatera Utara

Jl. Sisingamangaraja, Medan, Sumatera Utara 20217

malahayatiritongaa@gmail.com

Published: 12 Apr' 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan Canva pada materi menulis puisi kelas X SMA Swasta Prayatna Medan, (2) mendeskripsikan validitas ahli materi dan ahli media tentang pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan Canva pada materi menulis puisi kelas X SMA Swasta Prayatna Medan, (3) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan Canva pada materi menulis puisi kelas X SMA Swasta Prayatna Medan. Sumber data pada penelitian ini berupa kuesioner. Jenis data yang digunakan adalah data deskriptif kualitatif sebagai data pokok yang terkumpul melalui instrumen menggunakan skala Likert. Responden dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model Borg dan Gall yang dilakukan penyesuaian dalam 6 tahap karena masih dalam keadaan pandemi Covid-19 yakni (1) analisis kebutuhan, (2) Perencanaan Spesifikasi Produk, (3) Perancangan Produk, (4) Validasi Produk, (5) Revisi/perbaikan Produk, (6) Diseminasi. Respon ahli materi, diperoleh rata-rata keseluruhan aspek materi 77,37% dengan kategori "Layak". sementara ahli media/ desain diperoleh rata-rata keseluruhan aspek sebesar 94,17% dengan katagori "Sangat Layak". Ini berarti media pembelajaran video animasi menulis puisi berbantuan video animasi Canva untuk siswa kelas X SMA ini layak dan valid untuk diterapkan pada kelompok kecil atau kelompok besar.

Kata kunci : Pengembangan, Canva, menulis puisi.

Abstract

This study aims to: (1) describe the process of developing animated video learning media using Canva on poetry writing material for class X SMA Swasta Prayatna Medan, (2) describe the validity of material experts and media experts about developing animated video learning media using Canva on poetry writing material class X SMA Private Prayatna Medan, (3) Describing the feasibility of video animation learning media using Canva in poetry writing material for class X SMA Swasta Prayatna Medan. The source of data in this study is a questionnaire. The type of data used is descriptive qualitative data as the main data collected through the instrument using a Likert scale. Respondents in this study were material experts and media experts. This research method is a development research using the Borg and Gall model which was adjusted in 6 stages because it was still in a state of the Covid-19 pandemic, namely (1) needs analysis, (2) Product Specification Planning, (3) Product Design, (4) Product Validation, (5) Product revision/improvement, (6) Dissemination. Material expert responses, obtained an average overall material aspect of 77.37% with the "Eligible" category. while media/design experts obtained an average overall aspect of 94.17% with the "Very Eligible" category. This means that the animation video learning media for writing poetry with the aid of Canva's animated video for class X high school students is feasible and valid to be applied to small groups or large groups.

Keyword: Development, Canva, poetry writing.

PENDAHULUAN

Perwujudan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, memerlukan suatu pelayanan pendidikan yang mampu menjangkau seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, peningkatan akses terhadap pendidikan merupakan mandat yang memang harus dilakukan bangsa Indonesia sebagaimana tujuan negara Republik Indonesia yang tertuang pada Pembukaan UUD 1945 yakni melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia, mencerdaskan kehidupan bangsa, memajukan kesejahteraan umum dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Undang – Undang Dasar Tahun 1945 menekankan pentingnya warga Negara Indonesia untuk tetap mendapatkan pendidikan sebagaimana Pasal 28C Ayat (1) bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan mendapatkan manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya demi kesejahteraan umat manusia, serta Pasal 31 Ayat (1) bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.

Keberlangsungan untuk terus mendapatkan pendidikan bagi warga negara Indonesia merupakan hal yang wajib terus dilakukan meskipun saat ini wabah pandemi Covid-19 telah menyebar lebih dari 100 negara di dunia. Irawan mengemukakan melalui informasi online ombudsman (2020) menyatakan bahwa hampir 300 juta siswa terganggu aktivitas sekolahnya di seluruh dunia dan terancam berdampak pada hak-hak pendidikan mereka di masa depan. Di Indonesia sendiri, dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Berdasarkan data Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional (2021), terlihat peningkatan jumlah kasus terkonfirmasi Covid-19 setiap harinya sejak bulan Mei tahun 2020 meskipun sempat menurun sementara pada bulan Maret dan April tahun 2021. Jika kondisi terus seperti ini, maka sudah bisa dipastikan dampaknya terhadap sektor pendidikan juga akan semakin meningkat. Dampak Covid-19 ini cukup terasa sebab sejak bulan Maret 2020 pembelajaran yang semestinya dilakukan secara langsung dan bermakna berubah menjadi dilakukan secara daring dan jarak jauh.

Mendikbud RI pada Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19) menginstruksikan pelaksanaan pembelajaran dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh yang berdampak kepada tuntutan guru agar menggunakan teknologi sebagai basis pembelajaran serta cara mengimplementasikannya. Selain itu, pada masa revolusi industri 4.0 saat ini, tugas guru sebagai pendidik adalah menanamkan nilai-nilai dasar pengembangan karakter peserta didik dalam kehidupannya, termasuk dalam pemanfaatan kemajuan teknologi informasi secara bijak serta sebagai inspirator bagi anak didiknya. Guru hendaknya tidak sekadar menyalahkan dahsyatnya perkembangan teknologi informasi, melainkan mampu mengarahkan potensi positif kemajuan tersebut. Tekanan dari berbagai pihak semakin meningkat kepada guru untuk memasukkan media pembelajaran dengan teknologi dalam pembelajaran kepada siswa. Akibatnya guru perlu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam desain dan produksi sumber daya multimedia. Ada kebutuhan yang berkembang bagi guru untuk memahami proses desain media serta proses desain pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru bidang studi Bahasa Indonesia di SMA Swasta Prayatna Medan, diperoleh data bahwa guru sudah berusaha semaksimal mungkin menyajikan materi menggunakan media yang menarik berupa gambar dan diiringi dengan penjelasan guru. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya terpacu dari media yang disarankan oleh buku

guru. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam menjawab berbagai permasalahan dan persoalan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Sumber belajar siswa berupa LKS dan buku paket yang didapat dari sekolah kurang membantu proses belajar siswa karena jika tidak dibimbing terlebih dahulu oleh pendidik maka siswa tidak akan dapat mengerti dengan baik materi yang dipelajari.

Salah satu media yang dapat membantu kegiatan belajar-mengajar adalah media animasi. Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Hadirnya media animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak hanya menghayal. Terdapat berbagai keuntungan penggunaan animasi dalam pembelajaran seperti di antaranya animasi yang didesain menarik akan membuat pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi belajar siswa. Sari, dkk, (2017:477), menyatakan bahwa animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran, serta penggunaan animasi dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan objek yang sesungguhnya.

Peneliti melakukan pengembangan video berbasis animasi pembelajaran karena karakteristik siswa kelas X berada pada tahap operasional formal yakni pada rentang usia 11 tahun – dewasa. Pada tahap ini dikenal juga dengan masa remaja. Marinda (2020:126) mengemukakan remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik. Selain memiliki kemampuan abstraksi, pemikir operasional formal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan. Pada tahap ini individu sudah memikirkan pengalaman konkret dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis.

Penulis mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis Canva. Canva merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan dapat berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh Canva mudah digunakan karena menyediakan ribuan template yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Saat ini di Canva tersedia lebih dari 250.000-an *template* gratis, 100-an senis desain pos, slide presentasi, lembar kerja siswa dan lain-lain serta hasil akhirnya dapat berupa video dengan kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di program Canva sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Canva dapat pula meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah, dkk. (2020:325) menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva menunjukkan peningkatan hasil belajar karena siswa lebih mudah menguasai materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva dengan kriteria sangat baik dan media Canva yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Begitu juga penelitian yang dilakukan Monoarfa & Haling (2021) menyatakan dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mendapatkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi melalui sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media video animasi pada materi menulis puisi

untuk siswa kelas X SMA Swasta Prayatna Medan. Penelitian dilakukan karena guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dan juga sumber belajar siswa yakni LKS dan buku paket kurang membantu proses belajar siswa karena jika tidak dibimbing terlebih dahulu oleh pendidik maka siswa tidak akan dapat mengerti dengan baik materi yang dipelajari. Selain itu peneliti memilih media animasi Canva karena mudah untuk dilakukan pengembangan dan pada Canva sudah tersedia berbagai pilihan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran Canva juga didasarkan pada fenomena di lapangan yaitu tidak adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva untuk digunakan di SMA Swasta Prayatna Medan, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis.

METODE

Penelitian dilakukan bulan Agustus 2021 sampai Februari 2022. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) karena menghasilkan suatu produk. Langkah – langkah pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut : (1) Analisis kebutuhan dilakukan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, menganalisis materi dan tugas dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi dan tugas utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi dan tugas yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis. (2) Perencanaan spesifikasi produk dengan cara menentukan tujuan yang akan dicapai yang disesuaikan dengan hasil pada analisis kebutuhan. (3) Perancangan produk yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan dengan cara mempersiapkan komponen pendukung lalu memilih format akan disesuaikan dengan indikator pengembangan media. (4) Pada validasi produk membutuhkan saran dari tim ahli yaitu 2 ahli media teknologi pembelajaran dan 2 ahli materi pembelajaran. Tahap ini bertujuan agar penulis mendapatkan saran untuk mengetahui kelayakan media animasi yang dirancang serta kesesuaian dan ketepatan materi. (5) Revisi/perbaikan produk dilakukan sesuai dengan saran atau perbaikan yang disarankan oleh tim ahli. (6) Diseminasi produk hasil pengembangan media pembelajaran video animasi dilakukan oleh Peneliti melalui kegiatan sidang meja hijau.

Menurut Muslich (dalam Pradita dan Lubis, 2017:283) dalam hal kelayakan materi, ada tiga indikator yang harus diperhatikan, yaitu (1) kesesuaian uraian materi dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran yang bersangkutan; (2) keakuratan materi; dan (3) materi pendukung pembelajaran. Harahap (2013:139), juga menyatakan bahwa media dikembangkan berdasarkan prinsip **VISUALS**. Data yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari instrumen penelitian yang berupa kuesioner/angket. Data tersebut merupakan data kuantitatif yang menghitung rata-rata persentase indikator untuk setiap kategori aspek yang akan dikembangkan. Kemudian data kuantitatif akan dianalisis dengan menggunakan deskriptif presentase. Menurut Riduan (dalam Setiawati, 2020:68), tahapan deskriptif presentase yakni: (1) menghitung nilai responden dan masing-masing aspek; (2) merekap nilai; (3) menghitung rata-rata; (4) menghitung persentase dengan rumus :

$$DP = nN \times 100\%$$

Keterangan:

DP = Deskriptif presentase (%)

n = Skor empirik (skor yang diperoleh)

N = Skor ideal untuk setiap item pertanyaan

Selanjutnya skor yang diperoleh (dalam %) dengan analisis deskriptif persentase diinterpretasikan dengan tabel kriteria.

Tabel 1. Interpretasi Kriteria

No	Interval	Kriteria
1	75% - 100%	Sangat Memuaskan
2	50% - 75%	Memuaskan
3	25% - 50%	Cukup Memuaskan
4	1% - 25%	Tidak Memuaskan

Sumber : (Riduan, dalam Setiawati, 2020:68)

HASIL

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi menulis puisi siswa kelas X. Peneliti menggunakan prosedur penelitian Borg dan Gall. yang dilakukan penyesuaian dengan 6 tahap yakni analisis kebutuhan, perencanaan spesifikasi produk, perancangan produk, validasi produk, revisi/perbaiki produk, dan diseminasi. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Data hasil setiap tahapan terbatas setelah divalidasi dan diuji coba adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui pengisian angket berupa *link google form* yang diisi secara *online* pada tanggal 5-10 Januari 2022 dengan total responden guru sebanyak 3 orang dan siswa sebanyak 71 orang dari tiga kelas X yang berbeda yaitu X-1, X-2 dan X-3. Penyebaran angket secara *online* menggunakan *Google Form* dipilih sebagai upaya untuk mempercepat penyebaran angket dan dikarenakan sekolah menerapkan pembelajaran *online*. Berikut hasil analisis kebutuhan Guru dan siswa yang ditunjukkan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Video Animasi

Pertanyaan	Alternatif Jawaban	% Pilihan
Platform atau aplikasi apa yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring?	<i>Zoom</i>	66,67
	<i>Google Meet</i>	33,33
	<i>Whatsapp</i>	0
	<i>Google Classroom</i>	0
Metode apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring?	Ceramah	33,33
	Diskusi	0
	Penugasan	66,67
	Eksperimen	0
	Demonstrasi	0
	Presentasi	0
Apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring?	Ya	100
	Tidak	0
Jenis media apa yang sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring?	Papan Tulis	0
	Powerpoint	0
	Video	0
	Buku Teks	100
	Gambar	0
	Benda Nyata	0
	Model	0
Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Pernah	33,33
	Tidak pernah	66,67
Media pembelajaran berbasis teknologi apa yang sering	Powerpoint	100
	Video	0

digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?	Media Flash	0
	Tidak ada	0
Bagaimana cara guru memperoleh media video animasi?	Membuat Sendiri	0
	Disediakan Sekolah	0
	Download dari Internet	100
	Tidak Ada Sarana	0
Apakah media video animasi berbasis aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang menarik?	Menarik	100
	Tidak menarik	0
Apakah perlu menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam menjelaskan materi Bahasa Indonesia?	Perlu	100
	Tidak perlu	0
Apakah guru setuju menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk menjelaskan materi Bahasa Indonesia?	Setuju	100
	Tidak setuju	0

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Video Animasi

Pertanyaan	Alternatif Jawaban	% Pilihan
Apakah guru menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring?	Ya	100
	Tidak	0
Metode apa yang sering digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring?	Ceramah	76,05
	Diskusi	0
	Penugasan	23,94
	Demonstrasi	0
	Eksperimen	0
	Presentasi	0
	Jenis media apa yang sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring?	Papan tulis
	Powerpoint	16,90
	Video	0
	Buku Teks	71,83
	Gambar	0
	Benda Nyata	0
	Model	0
Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ?	Pernah	100
	Tidak pernah	0
Media pembelajaran berbasis teknologi apa yang sering digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?	Powerpoint	94,36
	Video	5,6
	Media Flash	0
	Tidak Ada	0
Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia ?	Ya	95,77
	Tidak	4,22
Apakah media video animasi berbasis aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang menarik?	Menarik	87,32
	Tidak menarik	12,67
Apakah perlu menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam menjelaskan materi Bahasa Indonesia?	Perlu	88,73
	Tidak perlu	11,27

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru terhadap media video animasi berbasis Canva pada Tabel 2 menyatakan bahwa *platform* atau aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring yaitu Zoom dan *Google Classroom*. Aplikasi Zoom merupakan aplikasi yang paling dominan digunakan oleh guru. Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran daring yaitu metode ceramah dan metode penugasan, dimana metode penugasan merupakan yang paling dominan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia semua guru menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar. Media yang digunakan oleh guru-guru

hanya berorientasi pada buku teks. Guru menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi media pembelajaran yang menarik dan perlu digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan tabel hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media video animasi, seluruh siswa diajarkan menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring dengan metode ceramah dan penugasan dimana metode ceramah merupakan metode yang paling dominan. Ada beragam jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring diantaranya yaitu papan tulis, powerpoint, dan buku teks. Dari tabel ini dapat dilihat bahwa guru lebih sering menggunakan media buku teks meskipun pada saat pembelajaran daring. Jika tidak menggunakan buku teks, maka guru menggunakan media *Powerpoint* sebagai alternatif pengganti buku teks. Menurut siswa, pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang sulit dipahami karena bersifat abstrak dan terkait dengan kehidupan sehari-hari sehingga kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian adanya media pembelajaran berbasis animasi akan memotivasi untuk dapat menarik ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis video sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Pada hasil analisis, siswa sangat tertarik dan perlu adanya penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Canva. Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa sangat perlu dikembangkannya media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Perencanaan Spesifikasi Produk

Perencanaan spesifikasi produk yang dikembangkan dilakukan dengan menggunakan aplikasi berbasis animasi melalui program Canva. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan Canva, media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa. Selain itu program Canva mampu mengintegrasikan tayangan suara, teks, gambar, animasi, musik secara interaktif sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dibandingkan dengan buku teks.

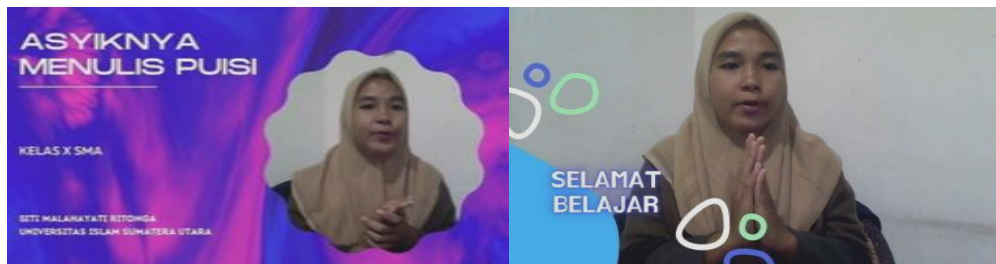
3. Perancangan Produk

Produk yang dirancang adalah dalam bentuk video animasi pembelajaran menulis puisi kelas X SMA dengan menyajikan 2 kompetensi dasar (KD) yakni untuk ranah kognitif yaitu KD 3.17 “menganalisis unsur pembangun puisi” serta untuk ranah psikomotorik yakni KD. 4.17 “menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan)”.



Gambar 1. Kompetensi Dasar Pada Video Animasi

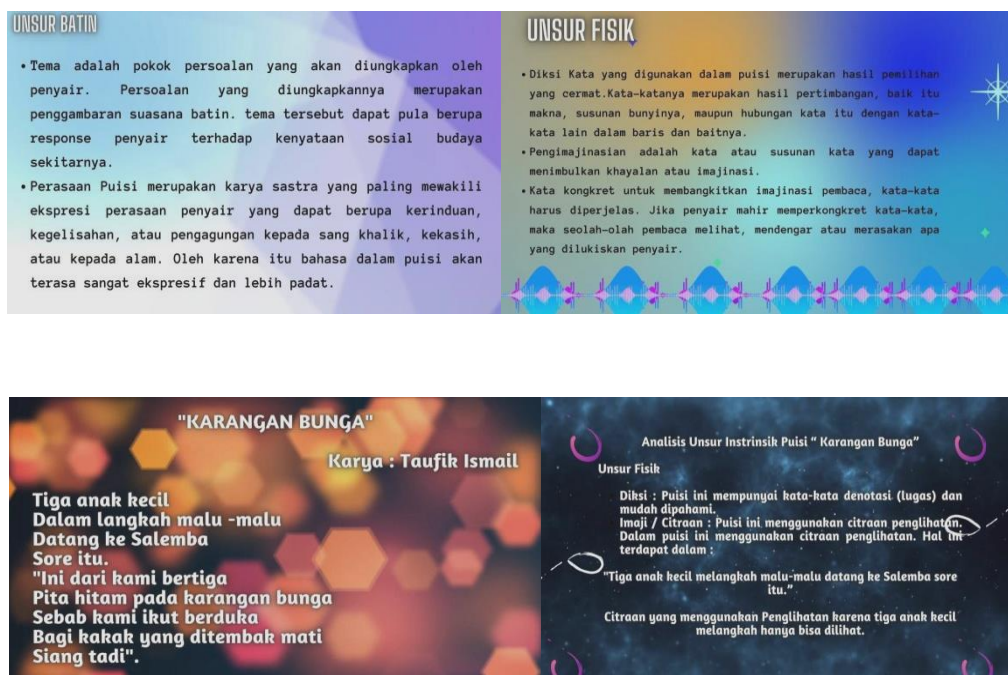
Desain awal dari video animasi ini terdiri dari halaman judul, salam pembuka, kegiatan pembelajaran yang berupa materi menulis puisi siswa kelas X dan diakhiri dengan adanya salam penutup pembelajaran. Keseluruhannya diterangkan dengan jelas oleh Peneliti pada tiap-tiap bagian halaman video. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga berisi contoh dan evaluasi terhadap hasil belajar siswa terkait materi menulis puisi yang pada media pembelajaran video animasi tersebut.



Gambar 2. Salam Pembuka dan Penutup Pembelajaran di Video Animasi

Dari Gambar 2, pada halaman depan mencantumkan identitas judul pembelajaran, kelas siswa dan nama Peneliti. Untuk warna, peneliti memilih warna biru bercorak ungu karena warna tersebut mengartikan kecerahan dan kreativitas.

Materi yang terdapat pada video ini adalah berisi kegiatan pembelajaran menulis puisi. Di setiap halaman video, peneliti menjelaskan mengenai konsep menulis puisi serta memberikan contoh puisi untuk disimak oleh siswa. Berikut merupakan beberapa tampilan materi kegiatan pembelajaran KD. 3.17 pada video.



Gambar 3. Tampilan Pembelajaran Pada KD. 3.17

Pada proses pembelajaran ini, siswa menerima penjelasan dari Guru untuk mendapatkan pemahaman unsur pembangun puisi. Di akhir kegiatan 3.17 pada video terdapat evaluasi siswa dalam bentuk tugas.



Gambar 4. Tampilan Pembelajaran Pada KD. 4.17

Pada proses pembelajaran ini, siswa menerima instruksi dari Guru untuk membuat suatu puisi berdasarkan petunjuk yang diberikan. Hal ini sesuai dengan konteks KD 4.17 dimana merupakan ranah psikomotorik siswa dengan adanya evaluasi pada akhir kegiatan. Disini siswa diarahkan memproduksi suatu menulis puisi yang dapat dialami langsung secara nyata oleh siswa berdasarkan arahan masalah yang disajikan.

4. Validasi produk.

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi menulis puisi yang telah selesai dirancang selanjutnya divalidasi tahap awal oleh validator.

Tabel 4. Deskripsi Validator

No	Validator	Keterangan
1	VM-1	Validator Materi 1
2	VM-2	Validator Materi 2
3	VM-1	Validator Media 1
4	VM-2	Validator Media 2

Adapun hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media dan desain sebagai berikut.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kesesuaian materi menulis puisi dengan KI dan KD, keakuratan materi menulis puisi dan materi yang disajikan dapat mendukung pembelajaran. Adapun hasil penilaian dari validator ahli materi yang pertama (VM-1) dan validator ahli materi yang kedua (VM-2) dilihat pada Tabel 5.

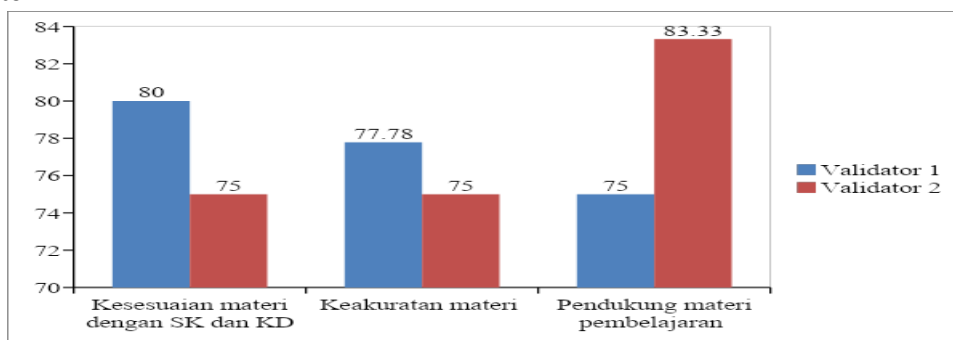
Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Validator	
			Validator I	Validator II
1.	Kesesuaian materi menulis puisi dengan KI & KD	Skor maksimal = 20		
		Rata-rata	77,50 %	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
2.	Keakuratan materi menulis puisi	Skor maksimal = 36		
		Rata-rata	76,39%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
3.	Materi menulis puisi mendukung pembelajaran	Skor maksimal = 24		
		Rata-rata	79,17%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada Tabel 5 diketahui bahwa validasi ahli materi berdasarkan ketiga aspek penilaian memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD memperoleh nilai rata-rata 77,50% dengan kriteria “sangat memuaskan”, pada aspek keakuratan materi menulis puisi memperoleh nilai rata-rata

76,39% dengan kriteria “sangat memuaskan”, dan pada aspek materi menulis puisi mendukung pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 79,17% dengan kriteria “sangat memuaskan” Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan materi sebesar 77,37% dengan kriteria “sangat memuaskan”.

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli materi juga disajikan dalam bentuk diagram batang. Untuk melihat penilaian ahli materi terdapat 3 aspek, yaitu kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, pendukung materi pembelajaran, dan kesesuaian dengan karakteristik menulis puisi. Berikut Gambar 5 tampilan diagram batang untuk hasil validasi oleh ahli materi.



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Penilaian Validator Ahli Materi

Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan materi sebesar 77,37% dengan kriteria “sangat memuaskan”, sehingga materi menulis puisi pada video animasi dinyatakan layak untuk digunakan dengan adanya revisi

b. Hasil Validasi ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan media video animasi berdasarkan prinsip VISUALS sebagai berikut:

- V **ISIBLE** : Mudah Dilihat
- I **INTERESTING** : Menarik
- S **IMPLE** : Sederhana
- U **SEFUL** : Isinya berguna/ bermanfaat
- A **CCURATE** : Benar (dpt dipertanggungjawabkan)
- L **EGITIMATE** : Masuk akal
- S **TRUCTURED** : Terstruktur/ Tersusun dengan baik.

Validasi ahli media dilakukan oleh dua dosen yakni VD – 1 dan VD – 2 dimana hasil analisis data validasi ahli media berdasarkan prinsip VISUALS dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

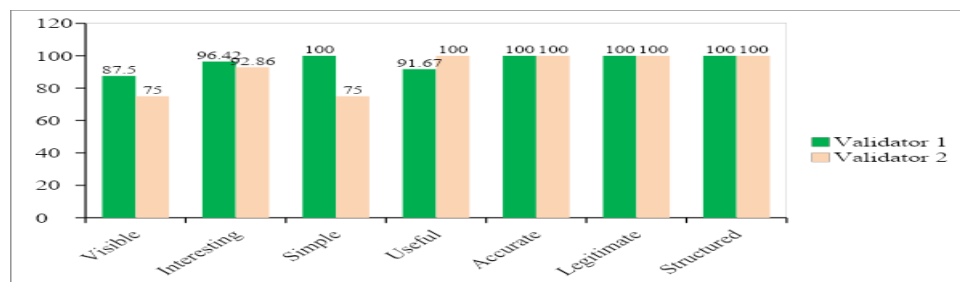
No	Aspek	Analisis	Validator	
			Validator I	Validator II
1.	Visible	Skor maksimal = 16		
		Rata-rata	81,25 %	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
2.	Interesting	Skor maksimal = 28		
		Rata-rata	94,64 %	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
3.	Simple	Skor maksimal = 16		
		Rata-rata	87,5%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
4.	Useful	Skor maksimal = 24		
		Rata - rata	95,84%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	

5.	<i>Accurate</i>	Skor maksimal = 12		
		Rata - rata	100%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
6.	<i>Legitimate</i>	Skor maksimal = 4		
		Rata - rata	100%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	
7.	<i>Structured</i>	Skor maksimal = 12		
		Rata - rata	100%	
		Kriteria	Sangat memuaskan	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain pada Tabel 6 dapat diketahui bahwa validasi ahli media berdasarkan prinsip VISUALS memperoleh nilai sebagai berikut :

1. Pada aspek *Visible* (mudah dilihat) memperoleh nilai rata-rata 81,25% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
2. Pada aspek *Interesting* (menarik) memperoleh nilai rata-rata 94,64% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
3. Pada *Simple* (kesederhanaan) memperoleh nilai rata-rata 87,5% dengan kriteria “sangat memuaskan”
4. Pada aspek *Useful* (berguna/bermanfaat) memperoleh nilai rata-rata 95,84% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
5. Pada aspek *Accurate* (benar/dapat dipertanggungjawabkan) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
6. Pada aspek *Legitimate* (masuk akal) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
7. Pada aspek *Structured* (terstruktur/tersusun dengan baik) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.

Dengan demikian hasil dari penilaian ahli desain media diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan media sebesar 94,17% dengan kriteria “Sangat Memuaskan”. Selain dalam bentuk tabel, hasil validasi oleh ahli media juga disajikan dalam bentuk diagram untuk melihat penilaian ahli media pada tiap – tiap aspek VISUALS. Berikut ini merupakan Gambar 6 untuk hasil validasi oleh ahli media.



Gambar 6. Diagram Batang Hasil Penilaian Validator Ahli Media

Dengan demikian hasil dari penilaian ahli media, diperoleh nilai rata- rata keseluruhan kelayakan media sebesar 94,17% dengan kriteria “Sangat Memuaskan”, sehingga media video animasi pada materi menulis puisi tersebut sangat layak untuk digunakan tanpa ada revisi.

5. Revisi Produk.

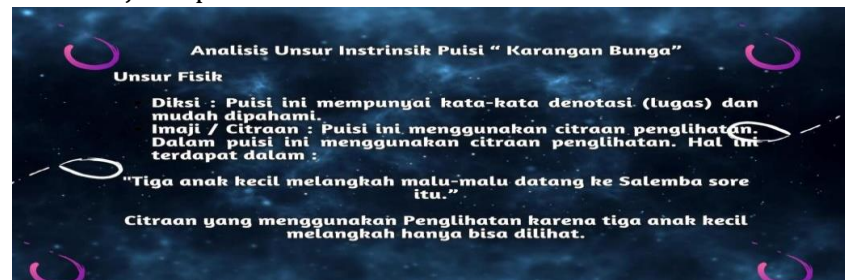
Revisi perbaikan produk dilakukan sesuai dengan saran atau perbaikan yang disarankan oleh tim ahli. Dalam hal ini Validator Materi 1 (VM-1) menyampaikan saran agar tulisan yang tampil pada slide disajikan lebih jelas. Hal ini sudah dilakukan revisi oleh Peneliti berdasarkan yang dapat dilihat pada Gambar 7.



Aspek	Indikator	Skor
Diksi	Sangat Baik: Pemilihan kata sangat tepat, penggunaan kata sangat efektif, bahasa yang dipakai padat	5
	Baik: Pemilihan kata tepat, penggunaan kata efektif, bahasa yang dipakai padat	4
	Cukup: Pemilihan kata cukup tepat, penggunaan kata cukup efektif, bahasa yang dipakai cukup padat	3
	Kurang: Pemilihan kata kurang tepat, penggunaan kata kurang efektif, bahasa yang dipakai kurang padat	2
Imajinasi	Sangat Kurang: Pemilihan kata tidak tepat, penggunaan kata tidak efektif, bahasa yang dipakai tidak padat	1
	Sangat Baik: Sangat mampu mengungkapkan daya pikir melalui susunan kata yang dapat mengungkapkan pengalaman indrawi	5
	Baik: Mampu mengungkapkan daya pikir melalui susunan kata yang dapat mengungkapkan pengalaman indrawi	4
	Cukup: Cukup mampu mengungkapkan daya pikir melalui susunan kata yang dapat mengungkapkan pengalaman indrawi	3
	Kurang: Kurang mampu mengungkapkan daya pikir melalui susunan kata yang dapat mengungkapkan pengalaman indrawi	2
Makna	Sangat Kurang: Tidak mampu mengungkapkan daya pikir melalui susunan kata yang dapat mengungkapkan pengalaman indrawi	1
	Sangat Baik: Terdapat pada penyampaian pesan baik tersirat maupun terurat yang sangat sesuai dengan tema	5
	Baik: Terdapat pada penyampaian pesan baik tersirat maupun terurat yang sesuai dengan tema	4
	Cukup: Terdapat pada penyampaian pesan baik tersirat maupun terurat yang cukup sesuai dengan tema	3
	Kurang: Terdapat pada penyampaian pesan baik tersirat maupun terurat yang kurang sesuai dengan tema	2
Amanat	Sangat Kurang: Terdapat pada penyampaian pesan baik tersirat maupun terurat yang tidak sesuai dengan tema	1
	Sangat Baik: mengandung amanat atau pesan yang tersirat yang sangat sesuai dengan tema	5
	Baik: mengandung amanat atau pesan yang tersirat yang sesuai dengan tema	4
	Cukup: mengandung amanat atau pesan yang tersirat yang cukup sesuai dengan tema	3
	Kurang: mengandung amanat atau pesan yang tersirat yang kurang sesuai dengan tema	2
Sangat Kurang: mengandung amanat atau pesan yang tersirat yang sangat kurang sesuai dengan tema	1	

Gambar 7. Revisi Dari VM-1

Selain VM-1, Validator Materi 2 (VM-2) juga memberi saran yaitu memberikan penjelasan mengenai ilustrasi anak – anak yang melakukan demonstrasi pada puisi “Karangan Bunga”. Dalam hal ini Peneliti melakukan revisi menjelaskan unsur intrinsik puisi pada bagian yang dimaksud. Hasil revisi disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8. Revisi Dari VM-2

6. Desiminasi produk

Desiminasi produk hasil pengembangan media pembelajaran video animasi secara terbatas dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan sidang meja hijau. Keterbatasan ini disebabkan karena adanya ketetapan pembatasan pembelajaran tatap muka dari Pemerintah Kota Medan pada level 3 akibat pandemi Covid-19.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menulis Puisi Kelas X SMA Swasta Prayatna Medan

Pengembangan media pembelajaran video animasi memerlukan alat bantu berupa program untuk mendukung dalam proses pembuatan video animasi. Maka dari itu alat bantu dalam pengembangan video animasi ini adalah menggunakan program Canva yang dapat mengintegrasikan gambar, suara, video serta gerakan animasi secara sekaligus. Selain itu Canva merupakan program aplikasi bersifat *online* yang ada di internet dan dapat berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh Canva mudah digunakan karena menyediakan ribuan *template* yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

Saat ini di Canva tersedia lebih dari 250.000-an *template* gratis, 100-an senis desain pos, slide presentasi, lembar kerja siswa dan lain-lain serta hasil akhirnya dapat berupa video dengan kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tanjung dan Faiza (2019:80), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Dalam perancangannya, peneliti membeli hak akses Canva Pro agar dapat menggunakan menu – menu yang ada di Canva dengan maksimal. Selain itu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva juga dapat menjadikan siswa lebih mudah menguasai materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan kriteria sangat baik dan media Canva yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring (Rahmatullah, dkk., 2020:325).

2. Validitas Ahli Materi Dan Ahli Media Tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menulis Puisi Kelas X SMA Swasta Prayatna Medan

Validitas Ahli Materi Dan Ahli Media bertujuan untuk menentukan kelayakan hasil produk media animasi yang telah dikembangkan. Hasil validasi ahli materi berdasarkan 3 aspek penilaian memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD memperoleh nilai rata-rata 77,50% dengan kriteria “sangat memuaskan”, pada aspek keakuratan materi menulis puisi memperoleh nilai rata-rata 76,39% dengan kriteria “sangat memuaskan”, dan pada aspek materi menulis puisi mendukung pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 79,17% dengan kriteria “sangat memuaskan” Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan materi sebesar 77,37% dengan kriteria “sangat memuaskan”.

Sedangkan hasil validasi ahli media dilakukan berdasarkan prinsip VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured*). Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh diketahui bahwa berdasarkan prinsip VISUALS tiap – tiap aspek memperoleh nilai sebagai berikut :

1. Pada aspek *Visible* (mudah dilihat) memperoleh nilai rata-rata 81,25% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
2. Pada aspek *Interesting* (menarik) memperoleh nilai rata-rata 94,64% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
3. Pada *Simple* (kesederhanaan) memperoleh nilai rata-rata 87,5% dengan kriteria “sangat memuaskan”
4. Pada aspek *Useful* (berguna/bermanfaat) memperoleh nilai rata-rata 95,84% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
5. Pada aspek *Accurate* (benar/dapat dipertanggungjawabkan) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
6. Pada aspek *Legitimate* (masuk akal) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
7. Pada aspek *Structured* (terstruktur/tersusun dengan baik) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.

Dengan demikian hasil dari penilaian ahli media diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan media sebesar 94,17% dengan kriteria “Sangat Memuaskan”.

3. Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Menulis Puisi Kelas X SMA Swasta Prayatna Medan.

Ahli materi dan ahli media telah melakukan uji kelayakan berdasarkan validasi yang dilakukan. Hasil penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan materi sebesar 77,37% dengan kriteria “sangat memuaskan” terhadap 3 aspek (kesesuaian materi menulis puisi dengan KI dan KD, keakuratan materi menulis puisi dan materi yang disajikan dapat mendukung pembelajaran) yang dijadikan penilaian, sehingga materi menulis puisi pada video animasi dinyatakan layak untuk digunakan dengan adanya revisi. Hasil revisi telah dilakukan Peneliti berdasarkan saran yang diberikan oleh 2 validator materi yakni Validator Materi 1 (VM-1) menyampaikan saran agar tulisan yang tampil pada slide disajikan lebih jelas dan Validator Materi 2 (VM-2) memberi saran yaitu memberikan penjelasan mengenai ilustrasi anak – anak yang melakukan demonstrasi pada puisi “Karangan Bunga”. Selain itu, hasil penilaian dari ahli desain media diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan media sebesar 94,17% terhadap 7 aspek (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured*) dengan kriteria “Sangat Memuaskan” sehingga layak digunakan tanpa adanya revisi.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan ini :

1. Pengembangan produk yang dilakukan menggunakan media animasi Canva. Dalam perancangan produk media animasi ini, peneliti membeli hak akses Canva Pro agar dapat menggunakan menu – menu yang ada di Canva dengan maksimal. Selain itu pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva juga dapat menjadikan siswa lebih mudah menguasai materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan kriteria sangat baik dan media Canva yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring
2. Respon validator ahli materi berdasarkan tiga aspek penilaian memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD memperoleh nilai rata-rata 77,50% dengan kriteria “sangat memuaskan”, pada aspek keakuratan materi menulis puisi memperoleh nilai rata-rata 76,39% dengan kriteria “sangat memuaskan”, dan pada aspek materi menulis puisi mendukung pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 79,17% dengan kriteria “sangat memuaskan” Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan materi sebesar 77,37% dengan kriteria “sangat memuaskan”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh diketahui bahwa berdasarkan prinsip VISUALS tiap – tiap aspek memperoleh nilai sebagai berikut :
 - Pada aspek *Visible* (mudah dilihat) memperoleh nilai rata-rata 81,25% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
 - Pada aspek *Interesting* (menarik) memperoleh nilai rata-rata 94,64% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
 - Pada *Simple* (kesederhanaan) memperoleh nilai rata-rata 87,5% dengan kriteria “sangat memuaskan”
 - Pada aspek *Useful* (berguna/bermanfaat) memperoleh nilai rata-rata 95,84% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
 - Pada aspek *Accurate* (benar/dapat dipertanggungjawabkan) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.
 - Pada aspek *Legitimate* (masuk akal) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.

- Pada aspek *Structured* (terstruktur/tersusun dengan baik) memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria “sangat memuaskan”.

Dengan demikian hasil dari penilaian ahli media diperoleh nilai rata-rata keseluruhan kelayakan media sebesar 94,17% dengan kriteria “Sangat Memuaskan”. Produk akhir pada penelitian ini adalah media pembelajaran animasi menulis puisi yang sudah teruji validitas dan kelayakannya oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Secara keseluruhan 4 ahli menyatakan bahwa media yang telah dirancang/dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis puisi.

DAFTAR RUJUKAN

- Harahap Mara Bangun. 2013. *Belajar dan Membelajarkan*. Medan : Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Marinda Leny. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*. (Volume 13 Nomor 1) : 116 – 152.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>.
- Mendikbud RI. 2021. Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).
- Pradita M. R., & Lubis, F. 2017. *Kelayakan Isi Dan Bahasa Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Kurikulum 2013*
- Rahmatullah, Inanna, Ampa, A. T., 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. (Volume 12 Nomor 2) : 317 – 327.
- Sari Surtia L., Widyanto Anton, Kamal Samsul. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Banda Aceh. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Biotik 2017. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Program Studi Pendidikan Biologi.
- Setiawati Ceri. 2020. Pengembangan Modul Menulis Karya Ilmiah Melalui Pendekatan Genre Report Dengan Media Blog Kelas XI SMA. Skripsi, tidak diterbitkan. Medan: Universitas Islam Sumatera Utara.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. (Volume 7 Nomor 2). 80 – 85
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Canva, 2021. Tentang Canva. https://www.canva.com/id_id/about/ (Diakses pada 02 Januari 2022)
- Irawan Hendra. 2020. Inovasi Pendidikan Sebagai Antisipasi Penyebaran Covid19. <https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel--inovasi-pendidikan-sebagai-antisipasi-penyebaran-covid-19>. Diakses pada 15 Juli 2021.
- Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional. 2021. Perkembangan Kasus Terkonfirmasi Positif Covid-19 Setiap Hari. <https://covid19.go.id/peta-sebaran>. Diakses pada 24 Juni 2021.