

# Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Negeri 37 Kunpar kabupaten Sijunjung

Moh Rosyid Mahmudi<sup>1</sup>, Engla Fitri Jayanti<sup>2</sup>, Rauldatul Husni<sup>3</sup>

© 2023 JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)

This is an open access article under the CC-BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

## Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva. Media ini bertujuan untuk mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa bisa termotivasi dalam belajar dan meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini memakai jenis Research and Develepment (R&D) model ADDIE ini mempunya 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik analisis yag digunakan menggunakan validitas, praktikalitas dan efektifitas. Berdasarkan pengembangan yang dilakukan terhadap video animasis berbasis aplikasi canvapada materi ajar ekosistem kelas V Sekolah Dasar Negeri 37 Kunpar. Dapat disimpulkan bahwa validasi media pembelajaran video animasi dari validasi bahasa memperoleh persentase 96,7% dengan kategori sangat valid. Hasil validate media memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Dan materi memperoleh persentase 83,4% dengan kategorid valid. 2) Praktikalitas yang dinilai dari hasil angket dari aspek respon guru memperoleh persentase 93,4% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan angket respon siswa dengan hasil 93,4% dikategorikan sangat praktis, praktisi DRM dengan hasil90% dengan kategori sangat praktik, dan praktisi FA dengan hasil 96,7% dikategorikan sangat praktis.Efektifitas video animasi berbasi aplikasi canva materi ekosistem dapat dilihat dari hasil akhir belajar 27 orang siswa yaitu 22 orang siswa dinyatakan tuntas dan 5 orang siswa tidak tuntas.

## Abstract:

This study aims to develop animated video learning media using the Canva application. This media aims to change the learning atmosphere to be more fun so that students can be motivated in learning and increase student learning interest. The type of research used is the ADDIE Research and Development (R&D) model, which has 5 parts that are interconnected with the others, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The type of data used in this research is quantitative and qualitative data. Data collection instruments used are validity, practicality and effectiveness. The analysis technique used is validity, practicality and effectiveness. Based on the development carried out on an animated video based on the Canva application on ecosystem material for class V Elementary School 37 Kunpar. It can be concluded that the validation of Canva application-based animated video learning media on material from language validation obtained a percentage of 96.7% with a very valid category. The results of the media validation obtain a percentage of 100% with a very valid category. And the material gets a percentage of 83.4% with a valid category. 2) Practicality, which was assessed from the results of the questionnaire from the aspect of the teacher's response, obtained a percentage of 93.4% in the very practical category. While the student response questionnaire with a result of 93.4% was categorized as very practical, a DRM practitioner with a result of 90% was in the very practical category, and an FA practitioner with a result of 96.7% was categorized as very practical. The effectiveness of the animated video based on the Canva application for ecosystem material can be seen from the final learning outcomes of 27 students, namely 22 students were declared complete and 5 students were incomplete.

**Kata Kunci :** ADDIE, Canva, Video animasi.

**Keywords :** ADDIE, Canva, Animated videos.

## Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang harus dilakukan oleh manusia untuk meningkatkan potensi diri yang dapat berupa iman, takwa, berakhlak mulia, kreatif, bertanggung jawab, dan berilmu pengetahuan. Pendidikan ialah suatu usaha yang bisa menarik yang mana ma-

---

Moh Rosyid Mahmudi, Universitas Dharmas Indonesia  
[mohrosyidmahmudi@gmail.com](mailto:mohrosyidmahmudi@gmail.com) 1

Engla Fitri Jayanti, Universitas Dharmas Indonesia  
[engvity@gmail.com](mailto:engvity@gmail.com) 2

Rauldatul Husni, Universitas Dharmas Indonesia  
[usni01@gmail.com](mailto:usni01@gmail.com) 3

nesia menjadi sebagai pemberi upaya untuk memberikan suatu bentuk pengalaman dalam belajar yang mana didalamnya dijadikan suatu bentuk pendidikan yang formal dan non formal baik pada sekolah maupun diluar lingkungan sekolah yang dilaksanakan sepanjang kehidupan yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan suatu kemampuan bagi diri seseorang supaya di suatu hari nanti bisa memberikan suatu yang benar dalam kehidupan seseorang tersebut (Rahmawati & Sati, 2021).

Pendidikan juga dilandasi oleh perundang undangan No. 20 Tahun 2003 yang mana menyebutkan bahwa pendidikan ialah suatu usaha sadar dan terencana guna untuk menciptakan suatu suasana di dalam pelajaran yang aktif untuk membuat suatu perkembangan terhadap diri sendiri dan mempunyai suatu kemampuan spritual agama yang baik serta bisa mengendalikan diri sendiri, kehebatan, budi pekerti yang baik dan keterampilan yang dibutuhkan individu yang akan dipergunakan untuk masyarakat berbangsa dan bernegara. Suatu pendidikan yang baik yaitu berupa pendidikan yang di sengaja dan tidak sengaja akan menciptakan suatu sifat yang ada pada diri manusia akan menjadi lebih bagus dan membawa suatu sifat yang baik yang didalamnya tertuang suatu sifat ke imanan, ketawqwaan dan akhlak mulia, sehat, berilmu serta bisa bertanggung jawab terhadap apapun (Mahmudi, 2023).

Seiring berjalanya waktu kurikulum sering melakukan perubahan, Pada tahun 2022 menteri pendidikan Indonesia telah meluncurkan secara resmi kurikulum merdeka belajar oleh Mendikbudristek pada Februari 2022, namun kurikulum merdeka belajar belum diterapkan oleh seluruh Sekolah Dasar. Kurikulum merdeka belajar merupakan evaluasi dari kurikulum sebelumnya yakni kurikulum K13 (Nugroho & Narawaty, 2022). Tetapi saat sekarang ini masih banyak sekolah dasar yang menerapkan kurikulum K13 dan salah satunya adalah Sekolah Dasar Negeri 37 Kunanagan Parit rantang tempat penulis melaksanakan PLP selama lebih kurang lima bulan mulai dari bulan agustus sampai bulan desember.

Pada saat penulis melaksanakan PLP disana penulis melihat masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan hanya menggunakan buku cetak atau LKS saja, proses saat awal pembelajaran guru membuka dengan salam serta menanyakan kabar kepada siswa, dan dilanjuti mengecek kehadiran siswa, saat proses pembelajaran guru menyuruh siswa untuk membuka buku pada halaman yang sama dengan guru kemudian guru mencatat pada papan tulis kemudian memerintah siswa untuk mencatat pada buku belajar siswa masing-masing, saat melihat gambar guru hanya melihat gambar yang ada pada buku cetak saja. sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan saat guru memberikan tugas kepada siswa, siswa sering menjawab salah karena siswa kurang memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Siswa terlihat sibuk dengan dirinya sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya karena karakteristik siswa setiap anak berbeda-beda sesuai tingkatannya karena di sekolah dasar terdapat 2 tingkatan yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Karakteristik siswa kelas rendah yaitu senang bermain, bergerak, bekerja kelompok, dan senang mengerjakan sesuatu secara langsung. Sedangkan karakteristik siswa kelas tinggi yaitu rasa ingin tahu tinggi, kemaun belajar tinggi, sudah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran yang khusus, contohnya pelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu muatan pembelajaran yang telah dipelajari dari Sekolah Dasar. Pelajaran IPA ialah suatu pelajaran yang memiliki suatu kaitan yang begitu dekat dengan makhluk hidup dan alam yang ada. Maka dari pelajaran IPA itu pengajar bisa memberikan suatu pelajaran atau cara dalam merawat makhluk hidup dan alam yang ada dan memberikan suatu pertumbuhan nilai karakter peduli akan suatu lingkungan (Fabiana, 2019;Ekantini, 2020).

Makhluk hidup dan lingkungannya adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan dalam keduanya saling berinteraksi dan saling mempengaruhi membentuk suatu kesatuan yang

disebut ekosistem (Sujud, 2015). Ekosistem terdiri dari dua jenis yaitu ekosistem alami dan ekosistem buatan. Ekosistem alami adalah ekosistem yang terdiri dari ekosistem darat dan ekosistem air yang sudah ada secara langsung (Ramadhila et al., 2022). Sedangkan ekosistem buatan adalah ekosistem yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Sitanggung & Yulistiana, 2015). Untuk menerangkan pembelajaran tersebut guru harus dapat menguasai materi, mengelola kelas menggunakan metode dan dapat menentukan media yang cocok dengan materi pembelajaran.

Media adalah semua alat yang digunakan oleh guru dalam upaya melakukan proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik (Febrita & Ulfah, 2019). Media pembelajaran ialah suatu alat atau metode yang dipakai dalam pembelajaran guna untuk mengefektifkan suatu pembicaraan dan pertemuan pada kegiatan pembelajaran baik untuk guru dan siswa (Supartini et al., 2016; Moto, 2019). Maka adanya suatu media belajar yang menarik seperti video animasi berbantu aplikasi *canva* dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan siswa lebih fokus dengan materi yang diajarkan oleh guru.

Oleh karena itu dikembangkan suatu media pembelajaran video animasi yang memakai aplikasi *canva*. Dimana didalam video tersebut terdapat gambar yang bergerak, suara, teks, dan penjelasan materi, sehingga membuat siswa menjadi tertarik untuk memperhatikannya. Adanya pengembangan media ini dibuat untuk menghasilkan suatu bentuk pembelajaran yang lebih menarik dan bisa membuat kemudahan bagi pelajar untuk memahami materi pembelajaran. Video pembelajaran animasi ini nantinya akan di buat sebegus mungkin sehingga siswa dapat fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru dan supaya bisa menciptakan suatu atau kegiatan belajar yang lebih disenangi oleh siswa akan termotivasi dalam belajar. Hal ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Dengan begitu besar nya perubahan zaman serta teknolohi yang ada maka media vidio dapat dibagi menjadi beberapa jenis, salahsatunya video animasi, yaitu menggerakkan sesuatu yang berbentuk sudah mati kemudian bisa dijalankan seperti alat yang hidup (Prasetya et al., 2021). Animasi berasal dari kata "*animation*" yang dalam bahasa inggris "*to animate*" yang bearti menggerakkan (Fajri, 2015). Menggerakkan suatu obyek atau gambar disebut dengan animasi. Vidio animasi ialah sesuatu perkumpulan yang berbentuk gambar yang akan di perlihatkan pada suatu waktu yang hanya sebentar kemudian objeknya pada gambar diperlihatkan seperti keadaan yang bergerak. Media animasi dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan proses belajar mengajar (Maghfiroh & Shofia Suryana, 2021). Dengan menggunakan animasi dapat membuat suatu kegiatan yang dipresntasikan atau dibahan menjadi lebih menarik perhatian siswa dengan munculnya suatu gerakan dapat mempermudah dalam mejelaskan suatu materi (Afridzal et al., 2018). Animasi merupakan rangkaian gambar yang dapat bergerak, dengan menggunakan animasi guru dapat menarik perhatian dan dapat memperkuat motivasi siswa. Vidio animasi ialah suatu bentuk vidio yang didalamnya memuat suatu gambar yang seperti keadaan bergerak yang bisa membuat siswa lebih tertarik. Adanya vidio animasi dalam kegiatan belajar mengajar bisa memberikan suatu peningkatan dalam belajar serta mempermudah kegiatan belajar dan bisa memberikan hasil yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu *Research and Develepment* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan (Asyhari & Silvia, 2020). Desain model dalam penelitian ini menggunakan desain model ADDIE yang mempunyai 5 bagian yaitu:

### 1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahapan kegiatan pertama adalah menganalisis pengembangan alat bantu dalam belajar yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang harus dilakukan adalah :

- a) Analisis kebutuhan yaitu berupa analisis kebutuhan guru dan siswa.
- b) Analisis kebutuhan siswa.

Pada tahap analisis kurikulum, penulis memberikan angket kepada wali kelas kelas V, angket tersebut berisi tentang pertanyaan tentang kurikulum apa yang digunakan dan sejak kapan bapak/ibuk menggunakan kurikulum tersebut dan beberapa pertanyaan mengenai kurikulum. Berdasarkan angket yang telah di isi oleh wali kelas kelas V dapat disimpulkan bahwa kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum k13.

### c) Analisis karakteristik siswa

Pada Analisis karakteristik siswa, penulis menggunakan angket dalam mengsurvei karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan. Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap, minat, motivasi serta kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perbedaan keterampilan siswa, analisis siswa, terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif siswa.

### 2. *Design* (Perancangan),

Tahap perancangan ini yakni menentukan desain video animasi yang akan dibuat sesuai materi yang telah ditentukan. Penulis akan mulai membuat media pembelajaran dengan mendesain konsep untuk membuat media pembelajaran tersebut.

### 3. *Development* (Pengembangan)

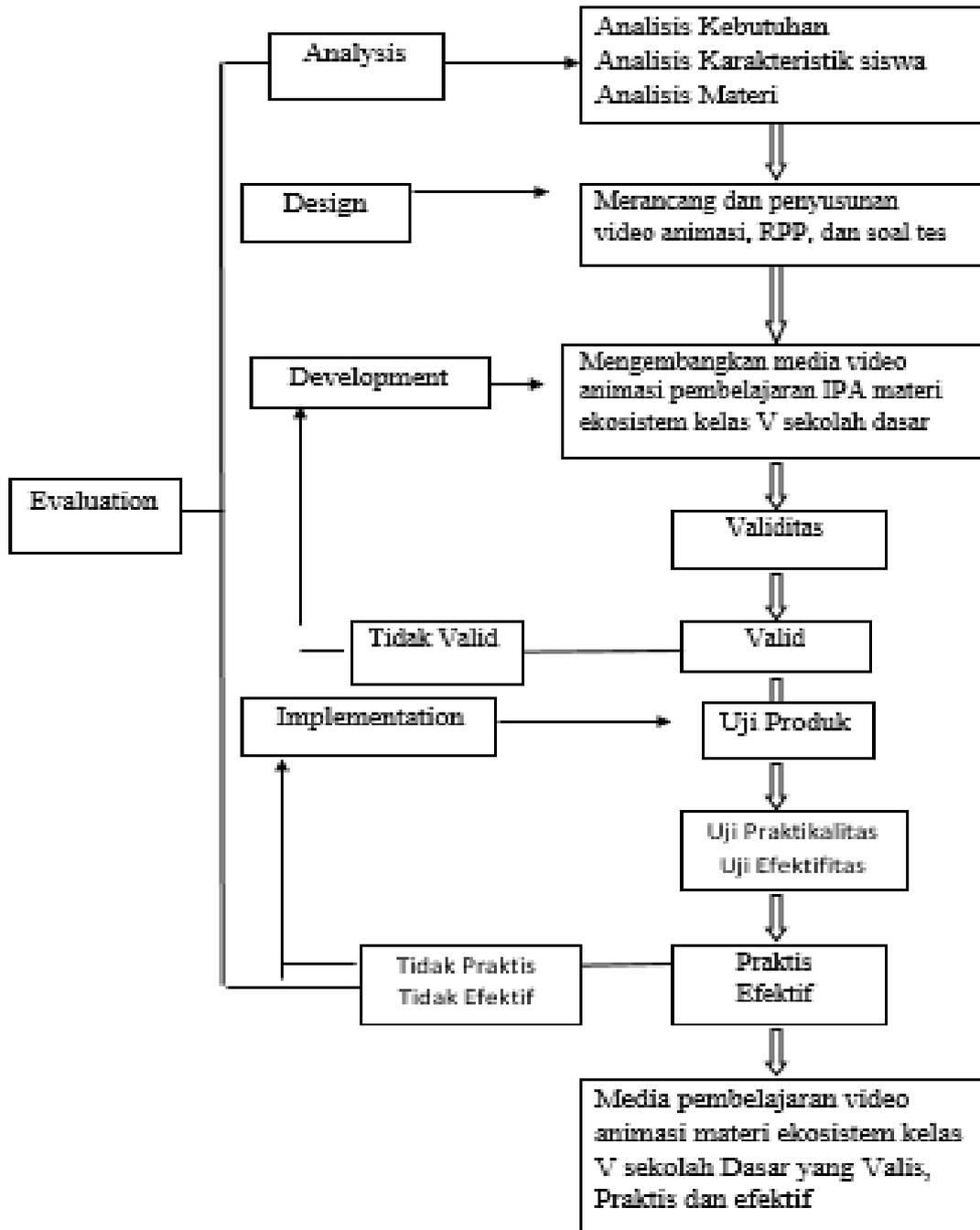
Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi canva. Langkah pengting dalam tahap pengembangan adalah validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk menilai kelayakan produk sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Kemudia saran dari validator digunakan sebagai bahan revisi untuk menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya produk yang telah direvisi dinilai oleh guru apakah media yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar, sebelum di ujicobakan kepada siswa.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini adalah tahap untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan dengan melakukan percobaan. Media video animasi yang dibuat untuk dikembangkan kepada siswa agar mengetahui kualitas dari video animasi secara efisien dan untuk melihat ke valid, praktis dan efektif video animasi ini. Materi yang terdapat di dalam video animasi yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap evaluasi ini adalah tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE ini. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap hasil belajar yang telah dipelajari. Evaluasi dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap formatif dan tahap sumatif. Evaluasi tahap formatif dilakukan diakhir pembelajaran sedangkan tahap sumatif adalah tahap yang dilakukan diakhir semester.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan ADDIE

Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri 37 Kunpar Kabupaten Sijunjung. Jenis data yang dipakaiberupa suatu data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen Penelitian yang digunakan yaitu instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik analisis yang dipakai menggunakan validitas, praktikalitas dan efektifitas.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini memperlihatkan hasil uji coba produk pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar Negeri 37 Kunpar. Pada penelitian ini memakai model ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu, tahap Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan

(Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Proses pengembangan dimulai dari beberapa tahapan yaitu tahapan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji evektivitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pegumpulan data tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 1. Validasi Media

NO	Aspek yang dinilai	Validator	Jumlah	Skor Maksima 1	Presentase	Kategori
1.	Media	RE	30	30	100%	Sangat Valid

Sumber: Validasi media Dr. Raimon Efendi, M.Kom

Jumlah hasil dari penelitian validator pertama yaitu 30 dan skor maksimalnya adalah 30, 30 dibagi 30 dikali 100 adalah 100% kategori dari media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* ialah sangat setuju.

Tabel 2. Validasi Bahasa

NO	Aspek yang dinilai	Validator	Jumlah	Skor Maksima 1	Presentase	Kategori
1.	Bahasa	RM	29	30	96,7%	Sangat Valid

Sumber: Validasi bahasa Rendi Marlianda, M.Pd

Jumlah hasil dari penelitian validator kedua yaitu 29 dan skor maksimalnya 30 , 29 dibagi 30 dan dikali 100 adalah 96,7 % kategori dari bahasa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* adalah sangat setuju.

Tabel 3. Validasi Materi

NO	Aspek Yang dinilai	Validator	Jumlah	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Materi	E	25	30	83,4%	Sangat Valid

Sumber: Validasi materi Bapak Estuhono, S.Pd, M.Pd

Jumlah hasil dari penelitian validtor ke tiga yaitu 25 dan skor maksimalnya 30, 25 dibagi 30 dan dikali 100 adalah 83,4% kategori dari materi pembelajarn video animasi berbasi aplikasi *canva* adalah sangat setuju.

Hasil penyajian dan praktikalitas pada uji coba produk pada media video animasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Pengumpulan data praktikalitas oleh guru dan siswa dapat diperoleh melalui angket respon guru dan siswa pada aspek penelitian tersebut.

Tabel 4. Praktikalitas oleh guru

NO	Praktisi	Jumlah	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	RMA	30	28	93,4%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel, hasil analisis data penilaian kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan oleh praktisi memperoleh nilai

Tabel 4. Praktikalitas oleh siswa

NO	Praktisi	umlah	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
----	----------	-------	---------------	------------	----------

1.	AN	28	30	93,4%	Sangat Praktis
2.	DRM	27	30	90%	
3.	FA	29	30	96,7%	
				93,4%	

Hasil data yang disajikan pada efektifitas uji coba suatu produk media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* materi ekosistem kelas V sekolah Dasar yang digunakan untuk mengetahui suatu ke efektifan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Tabel 5. Kriteria ketuntasan siswa

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	22	81,48%
2.	Tidak Tuntas	5	18,51%

### Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini, peneliti mengumpulkan informasi sesuai dengan kebutuhan, peneliti memberikan angket kepada guru kelas V untuk mengetahui dalam pengembangan video animasi. Hasil analisis kebutuhan pada pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar Negeri 37 Kunpar ditempat uji coba. Pada tahap ini diketahui bahwa siswa membutuhkan media penunjang dalam pembelajaran, kebutuhan media ini dapat digunakan dengan praktis oleh siswa dalam pembelajaran.

Analisis materi ini dilakukan sebelum pengembangan media pembelajaran yang dijadikan dasar dalam mengidentifikasi materi yang akan dikembangkan yang sesuai dengan silabus, RPP dan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada materi pembelajaran ekosistem kelas V Sekolah Dasar. Hasil analisis karakteristik siswa berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti maka disimpulkan ada beberapa karakteristik peserta didik pada pembelajaran ekosistem yaitu guru hanya menggunakan buku tema saja dalam menjelaskan materi sehingga siswa kurang tertarik saat mendengarkan guru saat menelasjan materi pembelajaran

### Tahap Perencanaan (*Design*)

Hasil tahapan tahapan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut. Pada lembar validasi ini terdapat pengisian dan ada tiga aspek yang akan dinilai yaitu aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan materi dan aspek kelayakan media yang diisi oleh validator. Berdasarkan hasil dari lembar validasi yang dilakukan oleh tiga validator yaitu validator Rendi Marlianda, M.Pd sebagai validator bahasa dengan hasil 96,7%. Validator materi Dr. Estohono, M.Pd sebagai validator materi 83,4%. Dan Validator Reimon Efendi, M.Pd sebagai validator media dengan hasil 100%.

Pada hasil di rancangan lembar praktikalitas yang ada pada petunjuk pengisian serta aspek yang akan dinilai oleh para praktis. Hasil praktikalitas akan dinilai oleh guru yaitu Rina Maifo Adriana, S.Pd memperoleh hasil 93,4% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil nilai dari siswa AN hasil 93,4% dikategorikan sangat praktis, praktis SKM memperoleh hasil 90% dikategorikan sangat praktis, dan praktis FA memperoleh nilai 96,7% dikategorikan sangat praktis. Sehingga dapat diperoleh dengan rata-rata praktikalitas dari siswa yaitu 93,4% dengan kategori praktis.

Hasil dari efektivitas pengembangan video animasi berbasis *canva* pada materi ekosistem kelas V sekolah Dasar Negeri 37 KUNPAR dengan jumlah 27 siswa. Maka apakah nilai yang didapatkan siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan umum yang sudah ada. Maka berdasarkan suatu hal yang telah diteliti kemudian didapatlah hasil 81,48% yang mana jumlah siswa sebanyak 22 orang yang mencapai ketuntasan dan 5 orang yang tidak

selesai atau tuntas. Maka dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa video animasi ini di beri kategori efektif

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa-Siswi

NO	NAMA	NILAI	KATEGORI
1	AOV	80	Tuntas
2	ARS	90	Tuntas
3	BF	85	Tuntas
4	DWS	85	Tuntas
5	DRN	100	Tuntas
6	FN	60	Tidak Tuntas
7	NIA	85	Tuntas
8	RAH	90	Tuntas
9	AKA	80	Tuntas
10	ZAL	80	Tuntas
11	DF	80	Tuntas
12	A	85	Tuntas
13	AN	100	Tuntas
14	ADE	95	Tuntas
15	FT	75	Tidak Tuntas
16	JM	70	Tidak Tuntas
17	KA	90	Tuntas
18	KMA	80	Tuntas
19	KAM	85	Tuntas
20	MR	85	Tuntas
21	MFA	80	Tuntas
22	RN	80	Tuntas
23	ANR	85	Tuntas
24	FA	100	Tuntas
25	A	95	Tuntas
26	J	70	Tidak Tuntas
27	QL	65	Tidak Tuntas

**Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi ekosistem kelas V sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.

Tabel 7. Tabel Rancangan Produk

Rancangan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva*



Tampilan awal video animasi

	<p>Terdapat tiga pilihan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Materi</li><li>2. Latihan</li><li>3. Kunci Jawaban</li></ol>
	<p>Materi pembelajaran</p>
	<p>Latihan</p>
	<p>Penutup</p>

### Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah validator menyatakan media telah layak digunakan maka media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* materi ekosistem dapat diimplementasikan atau digunakan pada saat proses pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan di kelas V SD Negeri 37 KUNPAR yang berjumlah 27 orang siswa pada tanggal 29 Mei - 29 Juni 2023. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan video animasi yang telah dibuat di kelas V, pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan video animasi berbasis aplikasi *canva* materi ekosistem terlihat bahwa siswa sangat antusias dan

semangat dalam belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi ialah tahap akhir pada model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi ini dilaksanakan untuk mengetahui data hasil penilaian yang diperoleh oleh validator (tim ahli) yang dilakukan melalui analisis validasi. Analisis praktikalitas yang dapat dilihat dari lembar angket respon guru dan siswa. Analisis efektivitas dapat dilihat pada lembar tes hasil belajar siswa yang memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar Negeri 37 Kunpar.

### **Pembahasan**

Pembahasan permasalahan pada penelitian terdapat pada guru dan siswa yaitu pada saat penulis melaksanakan kegiatan lapangan atau di sebut dengan PLP pada saat itu penulis banyak menemukan guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam menerangkan materi pembelajarannya dan hanya menggunakan buku cetak atau LKS pada saat belajar hal ini menyebabkan kegiatan belajar yang dilakukan siswa kurang efektif di karenakan guru hanya memperlihatkan gambar pada buku LKS yang ada pada siswa sehingga siswa sering menjawab salah dikarenakan siswa kurang paham apa yang di ajarkan oleh guru hal ini pula membuat hasil belajar siswa masih rendah. Maka dari permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran video animasi yang memakai aplikasi *canva*. Dimana didalam video tersebut terdapat gambar yang bergerak, suara, teks, dan penjelas materi, sehingga membuat siswa menjadi tertarik untuk memperhatikannya. Adanya pengembangan media ini dibuat untuk menghasilkan suatu bentuk pembelajaran yang lebih menarik dan bisa membuat kemudahan bagi pelajar untuk memahami materi pembelajaran. Video pembelajaran animasi ini nantinya akan di buat sebegus mungkin sehingga siswa dapat fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru dan supaya bisa menciptakan suatu atau kegiatan belajar yang lebih disenangi oleh siswa akan termotivasi dalam belajar. Hal ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar maka didapatkan media pembelajaran dengan kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

#### **1. Validitas Video Animasi**

Setelah merancang produk, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan. Pengembangan ini akan divalidasi oleh validator yang ahli pada bidangnya. Validasi merupakan suatu alat ukur yang dapat dilihat dari pengaruh potensi video animasi terhadap hasil belajar siswa yang mana ke validan bisa dilihat pada bagian materi atau isi bahasa dan media. Saran dan masukan yang diberi oleh validator tersebut akan peneliti jadikan acuan untuk penyempurnaan media video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis data penelitian validitas dari validator, maka produk yang peneliti kembangkan tergolong sangat valid, peneliti mendapatkan nilai sangat valid dari ke tiga validator yaitu validator bahasa, materi dan media.

#### **2. Praktikalitas Video Animasi**

Setelah tahap validitas lanjut ke tahap implementasi produk. Dimana peneliti melakukan uji coba produk dengan siswa kelas V Sekolah Dasar dan guru wali kelas V yang mengajar menggunakan produk yang telah peneliti kembangkan. Kepraktisan video animasi berbasis aplikasi *canva* ini menggunakan angket respon yang dinilai oleh guru dan siswa. Kepraktisan produk dapat dilihat dari aspek menarik dan kemudahan dalam menggunakan media tersebut.

#### **3. Efektivitas Video Animasi**

Uji efektivitas video animasi berbasis aplikasi *canva* dalam kurikulum 2013 dapat dilihat pada hasil belajar. Media pembelajaran dikatakan efektif dapat dilihat dari hasil kegiatan proses pembelajaran yang memberikan dampak yaitu meningkatnya suatu hasil belajar ketika sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yaitu video animasi berbasis aplikasi *canva*. *Canva* merupakan aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Untuk situsnya silahkan buka di [www.canva.com](http://www.canva.com). Di aplikasi *canva* tersebut tersedia banyak template, infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen A4 kartu, surat, laporan sertifikat dan lain sebagainya (Rahmatullah et al., 2020). Aplikasi *canva* mempunyai desain yang sangat banyak dan menarik sehingga mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran karena telah banyak fitur yang disediakan, menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran, dan saat mendesain guru tidak harus memakai laptop, tetapi dapat juga dilakukan melalui *handphone*.

## Simpulan

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan terhadap video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar Negeri 37 Kunpar. Dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Validasi media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi ekosistem yang telah dinilai oleh validator yang berjumlah 3 orang, validasi bahasa mendapatkan persentase 96,7% maka dikategorikan sangat valid. Hasil validasi media mendapatkan perolehan 100% dengan kategori sangat valid. Dan materi memperoleh persentase 83,4% dengan kategorid valid. 2) Praktikalitas yang dinilai dari hasil angket praktikalitas yang dihasilkan dari angket respon guru dan siswa. Aspek respon guru memperoleh persentase 93,4% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan angket respon siswa AN dengan hasil 93,4% dikategorikan sangat praktis, praktisi DRM dengan hasil 90% dengan kategori sangat praktik, dan praktisi FA dengan hasil 96,7% dikategorikan sangat praktis. 3) Efektifitas video animasi berbasis aplikasi *canva* materi ekosistem bisa dilihat dari hasil terakhir belajar 27 orang siswa yaitu 22 orang siswa dinyatakan tuntas dan 5 orang siswa tidak tuntas.

## Daftar Rujukan

- Afridzal, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 05, 05(April), 6.
- Ekantini, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5(2), 187-194.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *media pembelajaran*. 1-6.
- Fajri, R. (2015). Simulasi Daerah Aliran Sungai (DAS) Peusangan Berbasis Multimedia. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 15(16), 81-86.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 12(4), 181-188.
- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia

- Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Mahmudi, M. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53 / VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 14632–14646.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nugroho, T., & Narawaty, D. (2022). Kurikulum 2013 , Kurikulum Darurat ( 2020-2021 ), Dan Kurikulum Prototipe Atau Kurikulum Merdeka ( 2022 ) Mata Pelajaran Bahasa Inggris : Suatu Kajian Bandingan. *Sinistra*, 1(1), 373–382.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, S. M., & Sati, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem. *Jurnal PGSD*, 7(1), 37–44.
- Ramadhila, R., Gamal Tamrin Kusumah, R., IPA UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, P., & Fatmawati Sukarno Bengkulu, U. (2022). Pengembangan Aquascape Mini Ekosistem Sebagai Media Pembelajaran Ipa Biologi Di Smp Negeri Kota Bengkulu. *Insan Cendekia*, 1(1), 1–7.
- Sitanggang, N. D. H., & Yulistiana, Y. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Ekosistem melalui Penggunaan Laboratorium Alam. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 156–167.
- Sujud. (2015). Pengertian, Ruang Lingkup Ekologi dan Ekosistem. In *Universitas Terbuka* (pp. 1–31).
- Supartini, M., Ilmu, P., Sosial, P., & Sarjana, P. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 1858–4985.