



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS CANVA MATERI WUJUD ZAT
KELAS III UPT SD NEGERI 068003 MEDAN
TUNTUNGAN T.P 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA
BASED ON CANVA FOR THE FORM OF SUBSTANCES OF
CLASS III UPT SD NEGERI 068003 MEDAN TUNGUNGAN
ACADEMIC YEAR 2024/2025***

Yohana Arif Puspitasari, Universitas Quality (Prodi PGSD FKIP Universitas
Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132,
Indonesia)

Penulis Korespondensi: yohanasary3011@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kevalidan dan Kepraktisan. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development dengan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian telah dilaksanakan di UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas III B UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan yang berjumlah 30 siswa dan yang menjadi Sampel penelitian dalam uji coba skala kecil sebanyak 6 siswa. Teknik Pengumpulan data yang digunakan berupa Angket. Hasil penelitian menunjukkan Kevalidan dilihat dari hasil keseluruhan validator berupa lembar validasi penilaian dengan nilai rata-rata 92,72% dengan kategori Sangat Valid, serta Kepraktisan dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa dengan nilai rata-rata 93,32% dengan kategori Sangat Praktis.

*Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi Berbasis
Canva*

ABSTRACT

This research aims to determine the validity and practicality of developing Canva-based animated video learning media. This type of research is Research and Development research with the ADDIE Model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was carried out at UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan. This research was carried out in the Odd Semester of the 2024/2025 Academic Year. The population in this study was class III B UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan, totaling 30 students and the research sample in the small scale trial was 6 students. The data collection technique used is a questionnaire. The research results show that validity can be



seen from the overall results of the validator in the form of an assessment validation sheet with an average score of 92.72% in the Very Valid category, and practicality can be seen from the results of the teacher response questionnaire and student response questionnaire with an average score of 93.32% in the Very Practical category.

Keywords: Development, Learning Media, Canva Based Animation Videos

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada masa kini sangat berkembang secara pesat. Teknologi dapat berpengaruh dalam berbagai hal, salah satunya dalam bidang pendidikan. Teknologi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu dalam pendidikan, akan tetapi masih banyak guru yang belum optimal dalam penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di UPT (Unit Pelaksana Teknis) Sekolah Dasar Negeri 068003 Kecamatan Medan Tuntungan pada tanggal 20 Agustus 2024, peneliti mendapati bahwa keadaan yang ada di sekolah secara langsung dalam pembelajaran IPAS terkhususnya materi wujud zat dikelas siswa bersifat pasif, siswa hanya duduk diam saat guru bertanya, Media yang diterapkan berupa video sederhana yang dibuat oleh guru tidak memiliki animasi didalamnya dengan materi wujud zat. Tingkat penggunaan media video pembelajaran tanpa animasi hanya gambar dan teks memang sudah bagus tapi kurang menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan informasi dari wali kelas III SD Negeri 068003 Medan Tuntungan, Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar kurang bervariasi guru kerap menggunakan media sederhana berupa video pembelajaran.

Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang sangat diminati oleh para guru dan siswa karena aplikasi canva dirancang sedemikian rupa sehingga jenis materi pembelajaran dapat dirancang secara kreatif, unik, beragam, dan sangat praktis untuk digunakan. Aplikasi Canva memiliki kelebihan seperti menyediakan berbagai template yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk siswa dan menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran karena aplikasi Canva sangat praktis digunakan bagi siapa saja.

BAHAN DAN METODE

Produk pengembangan akan dilakukan berbentuk aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Canva yang mencakup materi pembelajaran IPAS yaitu wujud zat, dirancang untuk siswa sekolah dasar. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas IIIb UPT Sekolah Dasar Negeri 068003 Jalan Kayu Manis 1 Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan. Menurut Arikunto (2013:254) mengatakan subjek uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 4-14 peserta didik dan uji coba lapangan atau kelompok besar dilakukan 15-50 peserta didik. Sebagai uji coba skala kecil siswa yang dipilih berjumlah 6 siswa.

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan



(Research and Development). Penelitian pengembangan atau disebut juga R&D merupakan penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk baru apapun memperbaiki produk menjadi praktis. Menurut Sugiyono (2020:29) merupakan metode yang berfungsi mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh. Penelitian dengan jenis pengembangan Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut.

Data diperoleh dari penelitian ini adalah data Kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Data yang dikumpulkan ditunjukkan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan pada segi materi dan segi media. Data Kualitatif diperoleh dari hasil pengisian angket terbuka berupa saran dan komentar dari ahli, guru dan siswa terhadap media. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor angket untuk ahli dan siswa dalam uji coba. Data Kuantitatif berupa angka atau huruf yaitu 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang Baik), 1 (Sangat Kurang Baik) atau huruf Angka-angka tersebut kemudian direkapitulasikan sehingga dapat disimpulkan tingkat kevalidan dan kepraktisan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

Tahap analisis seorang peneliti akan melaksanakan penelitian analisis dengan tahap pengumpulan informasi dan mengklasifikasikan yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Materi Wujud Zat Kelas III UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan.

Design (Perancangan)

Tahap setelah analisis adalah perancangan yang meliputi pembuatan dari Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* sebagai produk pengembangan yang peneliti lakukan.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini yaitu pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* kelas III yang meliputi Pembuatan video animasi, penentuan isi atau materi, validasi produk Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva*. Isi materi dalam Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* merupakan Materi Wujud Zat kelas III.

Tabel 1 Tampilan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Hasil Validator dan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* yang dikembangkan oleh Peneliti.



No	Hasil Validator	Media yang sudah dikembangkan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		





6.	<p style="text-align: center;">Benda Cair</p>  <ul style="list-style-type: none"> a. bentuknya tidak tetap b. bersifat mengalir c. benda cair dapat meresap kecelah-celah kecil d. memiliki tekanan untuk menuju kesegala arah 	<p style="text-align: center;">Benda Cair</p>  <ul style="list-style-type: none"> a. bentuknya tidak tetap b. bersifat mengalir c. benda cair dapat meresap kecelah-celah kecil d. memiliki tekanan untuk menuju kesegala arah
7.	<p style="text-align: center;">Benda Gas</p>  <ul style="list-style-type: none"> a. memiliki bentuk dan volume yang menyesuaikan dengan kondisi wadah b. memiliki tekanan yang bisa menekan kesegala arah 	<p style="text-align: center;">Benda Gas</p>  <ul style="list-style-type: none"> a. memiliki bentuk dan volume yang menyesuaikan dengan kondisi wadah b. memiliki tekanan yang bisa menekan kesegala arah
8.	<p style="text-align: center;">Macam-macam Wujud Benda</p> <p>Mencair</p>  <p>Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi benda cair. Agar dapat terjadi perubahan wujud mencair maka memerlukan panas atau kalor yang mempengaruhi zat tersebut. Perubahan wujud ini juga bisa dikenal dengan istilah meleleh. Contohnya memasak mentega yang berbentuk padat akan mencair dan meleleh saat terkena panas dari penggorengan.</p>	<p style="text-align: center;">Macam-macam Wujud Benda</p> <p>Mencair</p>  <p>Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi benda cair. Agar dapat terjadi perubahan wujud mencair maka memerlukan panas atau kalor yang mempengaruhi zat tersebut. Perubahan wujud ini juga bisa dikenal dengan istilah meleleh. Contohnya memasak mentega yang berbentuk padat akan mencair dan meleleh saat terkena panas dari penggorengan.</p>
9.	<p style="text-align: center;">Membeku</p>  <p>Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. perubahan wujud membeku bisa dibalik kebalikan dari mencair. itu artinya proses perubahan wujud dengan membeku akan melepaskan panas pada suhu yang dingin, berkebalikan dari mencair. kita pasti pernah membekukan air di freezer menjadi es batu atau membekukan bahan cair lainnya.</p>	<p style="text-align: center;">Membeku</p>  <p>Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. perubahan wujud membeku bisa dibalik kebalikan dari mencair. itu artinya proses perubahan wujud dengan membeku akan melepaskan panas pada suhu yang dingin, berkebalikan dari mencair. kita pasti pernah membekukan air di freezer menjadi es batu atau membekukan bahan cair lainnya.</p>
10	<p style="text-align: center;">Menguap</p>  <p>Menguap adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi zat gas. Menguap adalah perubahan wujud yang memerlukan kalor atau pemanasan. perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada zat cair saja, namun juga bisa terjadi didalam tubuh manusia. Contohnya saat sedang berkeringat, maka keringat akan menguap dan mendingin dari dalam tubuh kita.</p>	



11	<p>perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi benda cair. Pengembunan terjadi pada gas diudara yang dingin atau suhu rendah menjadi butiran-butiran air. Perubahan wujud ini termasuk dalam proses yang melepaskan kalor karena membutuhkan suhu yang rendah. Kita bisa melihat embun pada daun-daun rumput dipagi hari atau gelas kaca yang mengembun.</p>	<p>perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi benda cair. Pengembunan terjadi pada gas diudara yang dingin atau suhu rendah menjadi butiran-butiran air. Perubahan wujud ini termasuk dalam proses yang melepaskan kalor karena membutuhkan suhu yang rendah. Kita bisa melihat embun pada daun-daun rumput dipagi hari atau gelas kaca yang mengembun.</p>
12	<p>Menyublim adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi material gas. proses perubahan wujud dengan menyublim membutuhkan kalor</p>	<p>Menyublim adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi material gas. proses perubahan wujud dengan menyublim membutuhkan kalor</p>
13	<p>Mengkristal adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada material gas menjadi material yang lebih padat, proses perubahan wujud ini terjadi karena adanya pelepasan energi panas atau kalor pada suhu yang lebih rendah dari benda. Perubahan ini bisa diamati pada garam dan gula yang mengkristal.</p>	<p>Mengkristal adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada material gas menjadi material yang lebih padat, proses perubahan wujud ini terjadi karena adanya pelepasan energi panas atau kalor pada suhu yang lebih rendah dari benda. Perubahan ini bisa diamati pada garam dan gula yang mengkristal.</p>
14	<p>QUIZ!</p> <p>Sebuah es batu di letakkan di atas meja. Lama-lama es batu itu berubah menjadi air. Proses perubahan seperti itu dinamakan</p> <p>a Meleleh b Mengembun c Mencair d Menyublim</p> <p>Benda di bawah ini yang dapat mencair jika dipanaskan adalah</p> <p>a Kayu b Garam c Mentega d Air</p> <p>Menguap adalah perubahan wujud dari cair menjadi</p> <p>a Padat b Gas c Keras d Es</p>	



15		
	<p>Pada tahap validasi dari validator ahli media mengatakan bahwa tempo pada bagian wujud zat supaya diperlambat tempo agar siswa yang mendengar atau melihat video tersebut dapat mengerti.</p>	<p>Setelah melakukan revisi kemudian validator ahli media mengatakan bahwa media pembelajaran video animasi sudah dapat digunakan disekolah. Dengan memperoleh nilai 90% dari validator ahli media dan 95,45% dari validator materi. Persentase rata-rata yang diperoleh 92,72%</p>

Hasil Validasi

Hasil penilaian merupakan data kuantitatif oleh validator pertama yaitu Bapak Jainal togatorop S.Pd., M.Pd dengan peroleh rata-rata 90% dari ahli media dan 95,45% dari ahli materi dan dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Implementasi (Implementasi)

Tahap Implementasi adalah tahap uji coba produk skala kecil Media Video Animasi Berbasis Canva yang dikembangkan oleh peneliti dengan materi Wujud Zat pada siswa kelas III UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan. Peneliti melakukan uji coba produk skala kecil pada tanggal 03 Desember 2024, uji coba yang dilaksanakan yaitu wawancara guru agar lebih mengetahui bagaimana proses belajar mengajar dan media pembelajaran seperti apa yang digunakan sebelumnya, kedua memberikan angket respon guru untuk mengetahui bagaimana media yang dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya uji coba produk yang dilakukan peneliti dengan memberikan 6 angket untuk siswa kelas III.

Tabel 2 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SKB	KB	B	SB
1	Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva memotivasi siswa.				✓
2	Media video animasi berbasis canva membantu pemahaman siswa			✓	
3	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik			✓	
4	Media pembelajaran video animasi berbasis				✓



	<i>canva</i> membantu proses pembelajaran				
5	Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓
6	Desain video animasi dari segigambar, <i>background</i> , warna dan penulisan menarik.				✓
7	Media pembelajaran video animasi berbasis <i>canva</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓
8	Media pembelajaran video animasi berbasis <i>canva</i> yang digunakan saat pembelajaran membuat siswa termotivasi untuk belajar IPAS terkhusus pada materi wujud zat.				✓
9	Soal Latihan yang diberikan mudah dipahami siswa				✓
Jumlah :		$\frac{34}{36} \times 100 = 94,44\%$			

Berdasarkan hasil penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket guru wali kelas III UPT SD Negeri 068003 Kecamatan Medan Tuntungan yaitu bapak Budi Sentosa Tarigan, S.Pd dengan memperoleh data rata rata persentase sebesar 94,44% dan rata rata persentase maksimal 100% sehingga dapat dikategorikan bahwa produk dinyatakan sangat praktis.

Berdasarkan Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket respon siswa kelas III SD Negeri 068003 Kecamatan Medan Tuntungan terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* tersebut dapat dilihat siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,21% dari rata-rata persentase maksimal 100%. Dan dapat menyimpulkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* yang dikembangkan peneliti sudah dapat dinyatakan Sangat Praktis.



Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan. Evaluasi yang dilakukan pada tahap development yaitu dengan melakukan uji validasi terhadap instrument produk yang diberikan kepada Dosen Universitas Quality Medan serta melakukan test kepraktisan produk yang diberikan kepada guru serta siswa UPT SD Negeri 068003 Kecamatan Medan Tuntungan.

Analisis Kevalidan Produk

Analisis Kevalidan dilakukan untuk mengetahui Valid atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga peneliti membuat instrument validasi ahli yang berupa angket. Dalam menentukan tingkat Kevalidan dari produk yang telah dikembangkan, maka dilakukan Validasi Penilaian terhadap produk.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi dari Kedua Validator

No	Nama Validator	Persentase	Rata-rata
1.	Jainal Togatorop S.Pd., M.Pd	$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$	90%
2.	Juniko Esra Tarigan S.Pd., M.Pd	$\frac{42}{44} \times 100\%$ $= 95,45\%$	95,45%
	Rata-rata	$\frac{185,45}{2}$ $= 92,72\%$	92,72%

Analisis Kepraktisan Produk

Kepraktisan diketahui dengan melakukan uji coba produk skala kecil melalui angket respon siswa dan melalui angket respon guru terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan skala kecil yang terdiri dari 6 siswa yang berada di kelas III UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan.

Tabel 5 Hasil Rata-rata Kepraktisan Terhadap Produk

No	Keterangan	Rata-rata
1.	Guru Wali Kelas III	94,44%
2.	Respon Siswa Kelas III	92,21%
	Rata-rata	93,32%



KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan di sekolah UPT SD Negeri 068003 Medan Tuntungan, maka peneliti dapat simpulkan bahwa:

1. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi wujud zat yang dikembangkan peneliti dilihat dari Validator Ahli Media dan Validator Ahli Materi yaitu dosen dari Universitas Quality Medan, nilai yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 90% dan nilai yang diperoleh dari validator ahli materi sebesar 95,45% dari nilai rata-rata persentase yang didapatkan diperoleh sebesar 92,72% kategori yang dihasilkan adalah Sangat Valid.
2. Tingkat Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi Wujud Zat yang dikembangkan diperoleh dengan lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru dengan skor angket respon guru sebesar 94,44% dan hasil dari angket respon siswa dengan skala kecil sebesar 92,21% dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 93,32% sehingga produk yang dihasilkan yaitu Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Sangat Praktis untuk digunakan saat proses pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Fayrus. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo: Malang.
- Adelia, dkk. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jurnal multidisiplin. Vol.1 No.3 06-09-2024. 22.20.
- Ghony Djunaidi dan Almansur Fauzan. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Depok: Am Media.
- Hidayat, Rahmat dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan : LPPPI.
- Indrayana, I Putu Tedy dkk. 2020. *Penerapan Strategi dan Model Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar*. Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia.
- Maisarah. 2022. *Pembelajaran IPA di SD*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia.
- Ramadhani, Sulytyani Purti. 2019. *Konsep Dasar IPA*. Jawa Barat: Yiesa Media Karya.
- Rahyu, Sri dkk. 2021. *Pengembangan LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thingking Skill (HOTS)*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 13 No. 2. 07-09-2024. 16.22.
- Rizky, Sudirman dkk. 2020. *Problem Based Learning and Argumentation sebagai Solusi dalam meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMK*. Jurnal Kependidikan Vol 6 No 2. 07-09-2024. 16.16.
- Rusman. 2019. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sahadi, dkk. 2022. *Pengembangan Organisasi*. Jurnal moderat Vol 8 No. 2. 06-09-2024. 22.11.