



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI PROSES FOTOSINTESIS TUMBUHAN
KELAS V SD NEGERI 060919 MEDAN
T.P 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA
BASED ON CANVA APPLICATION ON THE MATERIAL
PHOTOSYNTHESIS PROCESS OF PLANT GRADE V
STADNESS 060919 MEDAN T.P. 2024/2025 SD
NEGERI 101884 LIMAU MANIS
T.P 2024/2025***

Rayani Mas Anggita Damanik⁽¹⁾, Hasni Suciawati⁽²⁾, Jainal Togatorop⁽³⁾, ¹⁾²⁾³⁾
Universitas Quality (¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-
Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)
Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾rayanimasanggitadamanik@gmail.com,
⁽²⁾hasnisuciawati@gmail.com, ⁽³⁾jainaltogatorop@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi proses fotosintesis tumbuhan kelas V SD Negeri 060919 Medan dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 060919 Medan. Penelitian pengembangan ini juga untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model PPE yang mencakup tiga langkah antara lain: Planning (Perencanaan), Production (Produksi), dan Evaluation (Evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui dengan menggunakan data uji kevalidan oleh validator media dan validator materi, sedangkan data uji kepraktisan oleh guru kelas V dan peserta didik kelas V SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar validasi dan lembar angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi proses fotosintesis tumbuhan kelas V SD “Sangat Valid” dengan rincian persentase kevalidan yang diberikan oleh ahli media 98,3% dengan kategori “Sangat Valid”, oleh ahli materi tahap I dihasilkan 86,6% dengan kategori “Sangat Valid” kemudian setelah revisi validasi ahli materi tahap II dihasilkan 95% dengan kategori “sangat valid”. Rincian persentase kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui kelas V SD melalui angket Respon Guru sebesar 96% dengan kategori “Sangat Praktis” dan Respon peserta didik kelas V SD dengan subjek penelitian 4 siswa sebesar 88,7% dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi proses fotosintesis



tumbuhan kelas V SD Negeri 060919 Medan “Sangat Valid” dan “Sangat Praktis” digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Proses Fotosintesis Tumbuhan, Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

ABSTRACT

This development research aims to develop an animated video learning media based on canva application on the plant photosynthesis process material in grade V of SD Negeri 060919 Medan and the sample in this study is the students of grade V of SD Negeri 060919 Medan. This development research is also to determine the level of validity and practicality of the canva application-based animation video learning media. This research is a type of Research and Development (R&D) research with a PPE model that includes three categories: Planning, Production, and Evaluation. The data collection technique in this study was carried out by using validity test data by media validators and material validators, while practicality test data by grade V teachers and grade V elementary school students. The research instruments used in data collection are validation sheets and questionnaire sheets. The results of this study show that the canva application-based animation video learning media on the plant photosynthesis process material of grade V elementary school is "Very Valid" with details of the percentage of validity given by media experts 98.3% with the category "Very Valid", by the first stage of material experts produced 86.6% with the category "Very Valid" then after the revision of the validation of the second phase of material experts produced 95% with the category "very valid". Details of the percentage of practicality given by teachers through grade V elementary school through a Teacher Response questionnaire of 96% with the category "Very Practical" and the response of students in grade V elementary school with 4 students as a research subject of 88.7% with the category "Very Practical". Therefore, it can be concluded that the canva application-based animation video learning media on the plant photosynthesis process material in grade V of SD Negeri 060919 Medan is "Very Valid" and "Very Practical" used for students during the learning process.

Keywords: Learning Media, Growth Photosynthesis Process, Animation Video Based On Canva Application

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat cepat. Hal ini jelas memberikan dampak pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi, dunia pendidikan juga menyesuaikan diri dengan inovasi tersebut, karena penting bagi proses belajar agar informasi dapat disampaikan dengan baik. Menggunakan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan mengeksplorasi konsep yang diajarkan serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Para pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai alat ajar atau sebagai



penghubung dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai aplikasi.

Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya di sekolah dasar, proses belajar mengacu pada kurikulum yang berlaku saat ini. Dalam kurikulum merdeka, terdapat pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa, termasuk ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah pelajaran yang mengombinasikan ilmu alam dan ilmu sosial. Tujuan dari pelajaran ini adalah untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap lingkungan di sekitar mereka, baik dari aspek alam maupun sosial. Pengajaran yang efektif memerlukan hubungan yang jelas antara sains dan sosial agar para siswa dapat memahami keterkaitan dan pentingnya antara kedua bidang tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan observasi yang peneliti lakukan melalui wawancara dengan guru kelas V tentang proses pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 060919 Medan. Bahwasanya di sekolah tersebut menggunakan model pembelajaran metode Teacher Centered Learning (TCL), dan tanya jawab. Penjelasan guru tentang materi fotosintesis masih bersifat verbalistis dengan menggunakan sumber belajar melalui bahan ajar buku paket, dan sudah menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh guru wali kelas tetapi kurang bervariasi yaitu sebuah media video pembelajaran. Adapun kekurangan menggunakan media video pembelajaran tersebut cenderung kurang interaktif sehingga dapat mengurangi minat belajar siswa, dan juga desainnya kurang menarik hanya dipenuhi dengan tulisan dan gambar saja sehingga membuat peserta didik menjadi lebih bosan, pesan yang ingin disampaikan bisa kurang efektif dan mudah diabaikan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media video animasi pembelajaran yang dikembangkan untuk menjelaskan materi IPAS tentang proses fotosintesis pada tumbuhan. Peneliti memilih mengembangkan media video animasi pembelajaran, karena media video animasi merupakan suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah hidup dan bergerak yang disertai dengan adanya audio. Dan juga dengan media video animasi dapat memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik dan dapat meningkatkan potensi siswa.

BAHAN DAN METODE

Subjek penelitian ini adalah sekolah SD Negeri 060919 Medan kelas IV yang berjumlah 20 orang. Menurut Arikunto (2013:254) mengatakan subjek uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 4-14 peserta didik. Dan uji coba kelompok besar dilakukan 15-50 peserta didik. Sebagai uji coba skala kecil peserta didik yang dipilih berjumlah 4 peserta didik. Peneliti memilih 4 peserta didik tersebut berdasarkan nilai akademik dan rekomendasi dari guru kelas.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang sering disebut dengan Research and Development (R&D). Dengan menggunakan model PPE (Planning, production, and evaluation) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Perencanaan (Planning), Tahap awal dengan penyusunan tes, memilih media yang akan digunakan sebagai bahan penelitian, dan pemilihan format sampel yang diambil dalam penelitian ini sesuai dengan hasil penilaian uji kevalidan dan uji kepraktisan pada tahap evaluasi. Tahap produksi (production), Tahap produksi



dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dengan penyusunan indikator penelitian. Indikator pencapaian aspek yang terdiri dalam pengembangan media pembelajaran akan disusun peneliti termuat dalam kurikulum merdeka. Tahap evaluasi (Evaluation) Dalam tahap ini, media pembelajaran yang telah dibuat akan dinilai oleh ahli validasi media untuk mengevaluasi kelayakan media tersebut dan membuat laporan evaluasi dan Uji kepraktisan pada lembar angket respon peserta didik dan angket respon guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan dengan model PPE (Planning, Production, dan Evaluation). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis canva yang merupakan salah satu materi pembelajaran IPAS kelas V.

Agar diketahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya dari pengembangan ini yaitu membuat instrument validasi ahli materi dan media yaitu dosen Universitas Quality. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan layak digunakan atau diterapkan.

Ahli Media: Berdasarkan validasi ahli media, dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 98,1% dengan keterangan sangat valid. Validator ahli media menyatakan bahwa “Media dapat digunakan untuk penelitian khususnya di sekolah dasar”. Dengan demikian Tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva yang dikembangkan dinyatakan sudah valid untuk digunakan.

Ahli Materi: Validasi ahli materi dilakukan dengan 2 tahap, hal ini dikarenakan bahwasanya validator materi memberikan revision. Oleh karena itu Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap I pada tabel di atas diperoleh hasil persentase 86,5% dengan kategori sangat valid. Pada bagian saran angket validasi materi menyatakan “Revisi Indikator Materi sesuai dengan masukan validator materi”. Adapun hasil Berdasarkan validasi ahli materi pada tahap II dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,2% dengan keterangan sangat valid. Validator menyatakan bahwa materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta cocok pada siswa khususnya kelas V SD. Dengan demikian Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang dikembangkan dinyatakan sudah valid.

Hasil Uji Kepraktisan:

Angket Respon Guru: Berdasarkan penilaian media yang diperoleh dari angket respon guru dapat diperoleh rata-rata presentase sebesar 96% dengan keterangan sangat praktis. Dengan demikian Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva yang dikembangkan dinyatakan sudah sangat praktis.

Angket Respon Peserta Didik: Berdasarkan data tabel 4.7 di atas menyatakan bahwa data yang diperoleh hasil seluruh angket respon peserta didik kelas V yang berjumlah 4 peserta didik dan skor rata-rata 88,7% dikategorikan sangat praktis.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva diperoleh persentase 98,1% oleh ahli media dengan kategori sangat valid. Dan kevalidan materi diperoleh persentase 94,2% dengan kategori sangat valid. Dengan kata yang diperoleh tersebut media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva memiliki kualitas valid.
2. Kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva yang dikembangkan diperoleh dari data angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan hasil persentase 88,7% dengan kategori praktis digunakan dan penilaian yang dilakukan guru kelas V dengan persentase 96% dengan kategori sangat praktis. Dengan data tersebut maka media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Ad, Subekti Ee, Prayito M, & Prasetiawati C, 2023. Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.
- Audie N, 2019, May. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*.
- Baihaqi I, & Fadly A, 2024. Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas Vii Smp Muhammadiyah 22 Pamulang. *Semnasfip*.
- Chellsy Y, 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Radec (Read, Answer, Discuss, Explain, And Create) Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Ips Kelas V Di Min 10 Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Cong J, & Ritonga N, 2024. Penerapan Teknologi Dan Media Pembelajaran Fisik Dalam Meningkatkan Mutu Belajar Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah Pedalaman. *Manthano: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2), 127-139
- Effendi H, Hendriyani Y, 2018. Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg And Gall
- Fitriyah N, Putri M, & Darmansyah A 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Sdn Careng 1. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1).
- Gustika Gs, Agustin S, Hartika D, Yaspita H, Neswita N, Trisnawati L, & Guntur S, 2024. Peningkatan Literasi Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Digital Di Desa Pasir Keranji. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1),6-9.



- Handoko P, & Fajariyanti Y, 2013. Pengaruh Spektrum Cahaya Tampak Terhadap Laju Fotosintesis Tanaman Air Hydrilla Verticillata. In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, And Learning (Vol. 10, No 2, Pp. 300-308)
- Hayati M, 2021. Pengembangan Program Pembelajaran Tematik Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Untuk Tk/Ra. Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 457-472
- Iskariyana I, & Ningsih Pr, 2021. Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan Steam Berbasis Sigil Software Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas Xi Tkj. Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika, 8(1), 39-50.
- Kurniawati Id, 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. Doubleclick: Journal Of Computer And Information Technology, 1(2), 68-75.
- Mustafa Ps, & Angga Pd, 2022. Strategi Pengembangan Produk Dalam Penelitian Dan Pengembangan Pada Pendidikan Jasmani. Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual, 6(3), 413-424.
- Nabilla An, Rahmadani P, Aini, Z, & Izzati S, 2024. Pengembangan Media Vidio Animasi Malin Kundang Pada Materi Pecahan Senilai Kelas Iv Sekolah Dasar Mi Imanudin Najah. Trigonometri: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 3(3), 31-40.
- Naibaho Yc, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Ppelajaran Ppkn Tema Pancasila Di Kelas Iv Sd Negeri 040449 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality Berastagi)
- Nila Nur Anjani Pbsi, 2021. Pengembangan Bahan Ajar Teks Persuasif Berbasis Forms Aplikasi Microsoft Office 365 Untuk Siswa Kelas Viii Smp N 2 Nanggulan Kabupaten Kulon Progo. Pbsi, Universitas Pgri Yogyakarta.
- Perdani Hn, & Azka R, 2019. Teknologi Dan Pembelajaran Matematika Generasi Milenial. Prosiding Sendika, 5(1).
- Prasetyo F, 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar.
- Putra Ep, 2021. Pengembangan Model Video Pembelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli. Jurnal Dunia Pendidikan, 2(1), 23-27.
- Rustamin Aha, Rossanty Npe, & Adda Hw, 2023. Perencanaan Dan Pengelolaan Keuangan Keluarga Pada Ibu Rumah Tangga Desa Kaliburu. Manajemen Kreatif Jurnal, 1(2), 139-143.
- Shoimah Rn, Syafi'aturrosyidah M, & Hadya S, 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. Mida: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 4(2), 1-18.
- Wafiq Nur A, 2024. Pengembangan Media Scrapsis (Scrapbook Fotosintesis) Pada Mata Pembelajaran Ipas Kelas IV Sdn 227 Palembang (Doctoral



Dissertation, Universitas PGRI Palembang).

Wijaya I, & Firmansyah D, 2018. Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia" Yptk" Padang, 9-20.