Alacrity : Journal Of Education
e-ISSN : 2775-4138
Volume 4 Issue 3 Oktober 2024
The Alacrity : Journal Of education is published 4 times a year in **(February, June, October)**
Focus : Learning, Education, Including, Social, Curriculum, Management Science, Educational Philosophy And Educational Approaches.
LINK : http://lpppipublishing.com/index.php/alacrity

Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi IPAS Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SDN 10 Muara Sugihan

Niken Asih Khanifah[1], Yusni Arni[2], Marina Pratiwi[3], Ulan Despi Anggrina[4]
[1,2,3,4] *Universitas PGRI Palembang, Indonesia*

ARTICLE INFO
Article history:
Received
21 September 2024
Revised
25 October 2024
Accepted
20 November 2024

ABSTRACT

Learning media is a component that has an important role in the implementation of learning. The problems that are often encountered are the lack of use of learning media during learning and also the use of learning resources which is still lacking (Ergantara & Sari, 2023). This research aims to develop animated video learning media based on the Canva application on science content material on plant body parts for class IV SDN 10 Muara Sugihan. The lack of learning media that attracts students' interest is the impetus for conducting this research. Students have characters who enjoy playing games, watching YouTube, TikTok and even making TikTok. The solution that educators can take is to introduce animated videos into the learning process. The aim of this research is to produce animated video learning media that is valid, practical and effective. This research uses the Research and Development (R&D) research method with a 4-D paradigm consisting of the stages of definition, design, development and distribution.

Keywords
ADDIE, Learning Media, Animasi Video, Canva App, IPAS, Plant Body Parts.

Corresponding Author :
nknashanyfa@gmail.com

PENDAHULUAN

Arni, dkk, (2024 : 2216) mengatakan bahwa Pendidikan pada saat ini terus maju seiring perkembangan zaman. Zaman yang terus maju menuntut perkembangan dalam dunia pendidikan agar terus berinovasi seperti penggunaan teknologi dibidang pendidikan. Perubahan pendidikan menghasilkan perubahan-perubahan baru ke arah yang semakin baik. pendidikan akan terus berlangsung sepanjang hidup dan akan terus berkembang.

Dalam penyampaian materinya dapat dibantu dengan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran yang tepat. Contoh media pembelajaran yang dimungkinkan tepat jika digunakan adalah media pembelajaran yang sudah berbasis teknologi digital seperti penggunaan media

pembelajaran berbasis video animasi dan tampilan simulasi visual, yang dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman dan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut apa yang mereka pahami dalam materi. Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, metodologi, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama pendidikan di sekolah.

Menurut penelitian Eyler dan Giles (Ergantara & Sari, 2023), penggunaan media selama proses pembelajaran membantu efektif. Keikutsertaan guru dalam proses pembelajaran di kelas tidak dapat diabaikan. Pembelajaran adalah kombinasi berbagai komponen yang saling berhubungan, seperti materi, prosedur, manusia, sarana atau fasilitas.

Menggunakan media video animasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memberi guru kesempatan untuk mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut (Jakub, 2023) Menggunakan media video animasi bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksperikan materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran karena secara signifikan mempengaruhi bagaimana siswa memahami apa yang diajarkan. Namun demikian, guru modern tampaknya tidak terlalu tertarik untuk membuat alat bantu pembelajaran atau materi pendidikan yang menarik minat siswa. Di zaman modern, berbagai jenis media, termasuk platform teknologi dan non-teknologi, telah menjadi lebih mudah diakses. Kemajuan media ini memudahkan penyebaran informasi, yang sangat membantu para pendidik (Arni, ddk, 2024 : 13).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman dasar mengenai berbagai fenomena alam dan lingkungan, termasuk bagian-bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Pemahaman mengenai bagian tubuh tumbuhan merupakan materi yang memerlukan visualisasi yang baik agar siswa dapat mengaitkan konsep abstrak dengan realitas sehari-hari. Namun, tantangan yang sering dihadapi guru dalam mengajarkan materi ini adalah terbatasnya media pembelajaran yang interaktif dan mampu menarik perhatian siswa. Berdasarkan observasi awal di SDN 10 Muara Sugihan, metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional, seperti penjelasan verbal dan penggunaan gambar statis di buku teks, yang kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini. Siswa seringkali

mengalami kesulitan untuk memahami konsep-konsep abstrak, terutama yang berkaitan dengan fungsi-fungsi spesifik dari bagian-bagian tumbuhan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis video animasi untuk materi IPAS kelas IV yang berjudul "Pada bagian tubuh". Peneliti memilih aplikasi canva karena praktis dan mudah digunakan dari berbagai jenis aplikasi lain yang mereka ketahui, Aplikasi canva Menurut (Adnyana, 2020) Aplikasi *canva* adalah salah satu aplikasi pengeditan video yang memiliki fitur lengkap dan mudah digunakan, serta tersedia dalam berbagai bahasa. Sehingga dengan menggunakan aplikasi *canva* dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan materi tempat wisata, karena dapat dikombinasikan dengan adanya tulisan dan gambar dari video yang dibuat melalui aplikasi canva. Sedangkan Menurut (Selegi & Aryaningrum, 2022) Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mengharuskan mahasiswa mengenal dan memahami literasi digital, sehingga diharapkan mahasiswa dapat memanfaatkan literasi digital dalam mengembangkan kreativitas digital.

Mereka juga memiliki fitur yang dapat digunakan untuk membuat video menjadi lebih menarik, seperti fitur filter yang dapat membuat tampilan video lebih berwarna. Berdasarkan dari beberapa penelitian yakni (Amelia & Arwin, 2021) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar 36 koto Panjang. Kemudian (Najib, Ulfa & Sulthoni, 2019) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran interaktif kearifan lokal banyuwangi pada siswa kelas V sekolah dasar. Dan menurut (Anita & Mudinillah, 2023) yang berjudul pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar berbasis aplikasi *canva*.

Permasalahan yang dijumpai di kelas IV SDN 10 Muara Sugihan dalam pembelajaran yaitu siswa yang kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, apalagi jika proses pembelajaran yang dilakukan terlalu monoton dan juga sumber belajar yang digunakan oleh siswa hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain itu selama proses pembelajaran guru masih kurang optimal dalam menyediakan media pembelajaran yang bisa mengatasi kebosanan siswa di dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Khairani dengan adanya media pembelajaran video animasi siswa merasa terbantu dalam proses pembelajaran, sehingga dengan menggunakan video animasi bisa menghilangkan rasa bosan siswa dalam memahami materi, contohnya pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Dalam mengetahui ada beberapa bagian pada Tubuh tumbuhan

menjelaskan apa saja yang ada dalam satu pohon yang memiliki bagian-bagiannya.

Jadi, dalam penyampaian materinya dapat dibantu dengan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran yang tepat. Contoh media pembelajaran yang dimungkinkan tepat jika digunakan adalah media pembelajaran yang sudah berbasis teknologi digital seperti penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dan tampilan simulasi visual, yang dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman dan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut apa yang mereka pahami dalam materi. Berdasarkan uraian tersebut, maka dimungkinkan perlu adanya sebuah pembangan produk media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah di dalam pelaksanaan proses pembelajaran, maka dari itu peneliti disini hendak mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis video animasi(Ergantara & Sari, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *(Research and Development)*, yaitu melalui beberapa tahapan berikut: analisis *(analysis)*, desain *(design),* pengembangan *(development),* pelaksanaan *(implementation),* evaluasi *(evaluation)*. Tahap *Analysis* Terdiri dari kebutuhan, tujuan pembelajaran dan karakteristik Peserta Didik. Tahap *Design* dilakukan untuk merancang alur pembelajaran yang jelas, mencakup pengenalan, penjelasan konsep, contoh karya, dan praktik. Tahap *Development* yaitu Mengembangkan video yang mencakup Penjelasan Teori yang menjelaskan konsep seni rupa dua dan tiga dimensi serta Demonstrasi Praktis yang menunjukkan cara membuat Karya seni menggunakan bahan yang berbeda. Tahap *Implementation* peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan video salam kelas dan mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi atau praktik langsung setelah menonton. Tahap *Evaluation* peneliti melakukan Evaluasi Formatif untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa selama proses pembelajaran, seperti pertanyaan atau diskusi dan Evaluasi Sumatif untuk menilai pemahaman siswa melalui praktik atau penilaian karya seni yang di buat. Dengan menggunakan pendekatan ADDIE, Video pembelajaran seni rupa dua dan tiga dimensi dapat dirancang dan di implementasikan secara sistematis, memastikan bahwa pembelajaran berlangsung efektif dan memenuhi kebutuhan siswa. Metode yang digunakan penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis

Alacrity : Journal Of Education
Volume 4 Issue 3 Oktober 2024
Page : 561-570

kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2011 :297). Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan penelitian dan kemudian dilanjutkan dengan pengembangan, yang dilanjutkan dengan penerapan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Sugiono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

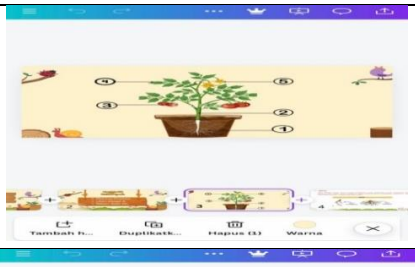
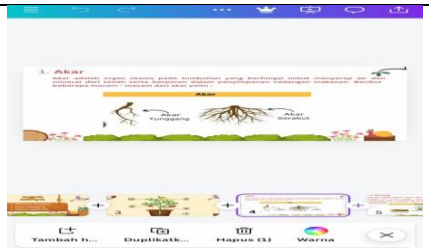
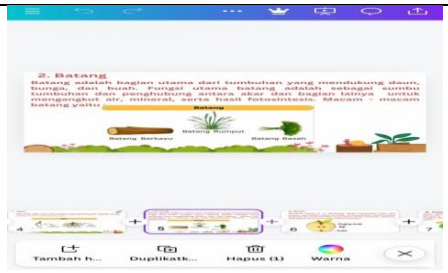
Produk ini megembangkan media video animasi berbasis Canva pada muatan IPAS materi tubuh tumbuhan kelas IV SD. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu ADDIE yang terdiri dari (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) Hasil Penelitian Tahap awal dapat di sebut dengan analisis kebutuhan dimana di lakakukan penelitian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran vidio animasi memiliki tingkat kelayakan dan keterterapan yang baik dari angket validasi dan angket respon siswa.

Penelitian ini di lakuakan bertujuan untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan media vidio animasi itu memiliki tingkat kelayakan untuk di terapkan di SD. Media pembelajaran video animasi dinilai sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Karena dengan adanya media vidio animasi ini lebih menarik minat siswa dalam belajar dan tidak mononton pada materi saja. Video animasi dapat memperjelas konsep yang sulit dipahami, seperti struktur tumbuhan contohnya akar, batang, daun, buah, dan bunga.

Tabel 1.
Tahap Perancangan Media

	Siapkan templat sesuai yang diinginkan.
	Penulisan Judul vidio dengan klik menu teks.

Alacrity : Journal Of Education
Volume 4 Issue 3 Oktober 2024
Page : 561-570

	Pembuatan animasi menggunakan gambar tumbuhan.
	Menjelaskan Pengertian Akar serta jenis dan fungsinya.
	Menjelaskan Pengertian Batang serta jenis dan fungsi batang.
	Menjelaskan Pengertian buah serta bagian buah.
	Menjelaskan Pengertian Daun serta macam-macam daun.
	Menjelaskan Pengertian Bunga dan Bagiam-bagian dari kerangka bunga.

Dalam pengembangan Media di atas Pembelajaran berbasis video animasi ini memiliki beberapa tahapan dalam pembuatan video. Cover pada pengembangan media pembelajaran Berbasis video animasi pada bagian tubuh tumbuhan berisi tulisan gambar pohon yang memiliki 5 bagian penting yaitu gambar tumbuhan seperti Akar, Batang, Daun, Buah, dan Bunga. Pembuatan cover dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva dan memanfaatkan tamplate yang sudah ada, dalam pembuatan cover video ini melibatkan lebih banyak detail dan variasi termasuk efek visual seperti animasi-animasi gerak kecerahan, dan kontras untuk meningkatkan kualitas visual. Pemilihan animasi gerak untuk memberikan tampilan awal agar lebih menarik perhatian siswa, bukan hanya itu, tetapi juga dapat meningkatkan daya ingat siswa penjelasannya memiliki kreasi yang sangat unik dan mudah di pahami bagi siswa.

Dalam konteks teori desain ADDIE pada media video animasi, penggunaan aplikasi canva dalam media video pembelajaran lebih tepat karena beberapa alasan:

1. Analisis Kebutuhan: Pada tahap ini dengan mendefinisikan kebutuhan siswa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis dilakukan sebagai dasar acuan dalam melatarbelakangi apa yang akan dikembangkan. Yaitu untuk mempermudah pembelajaran pada materi IPAS yang menggunakan perangkat seperti (laptop, proyektor) sehingga lebih mudah ditampilkan secara langsung kepada siswa.
2. Desain Konten: aplikasi canva memungkinkan penyajian konten yang lebih luas selama tahap desain. Dengan mengatur elemen visual seperti grafik. Animasi-animasi dan teks dengan lebih baik, maka materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
3. Pengembangan Visual: Di tahap pengembangan, media video memungkinkan penyisipan elemen multimedia yang lebih luas, seperti menampilkan video, gambar, dan animasi yang menarik, yang memperkaya pengalaman belajar.
4. Implementasi yang Efektif: Ketika materi diajarkan di kelas atau secara online, penggunaan aplikasi canva pada media video animasi memastikan bahwa konten dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa, dan dapat mudah di pahami oleh siswa.
5. Evaluasi Pembelajaran: Di tahap evaluasi, penggunaan media video animasi dapat mempermudah dalam pengamatan interaksi siswa dengan materi, mempermudah penjelasan materi dan penyampaian materi pada siswa, dapat membantu penilaian dalam mengumpulkan data tentang efektivitas pembelajaran.

Pembahasan

Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, dengan tahap definisi yang mencakup analisis dan pengumpulan data awal, pembuatan produk, dan pengembangan produk setelah memvalidasi ke validator. Selanjutnya, produk tersebut diuji untuk mengetahui apakah sesuai atau tidak untuk digunakan oleh siswa. Terakhir, penyebaran untuk mengetahui bahwa produk video dapat dikategorikan sebagai valid dan bermanfaat.

Media pembelajaran sebagai sarana yang digunakan dalam menyampaikan informasi. Media pembelajaran berbasis aplikasi canva digunakan dalam pembelajaran di era digital ini, dengan adanya kemajuan IPTEK. Media pembelajaran, berupa video yang telah dibuat bagus dan menarik. Selanjutnya penyajian video ditampilkan melaui infokus di kelas IV SDN 10 Muara Sugihan, setelah peneliti amati bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pemikiran dan minat belajar peserta didik. dengan adanya media pembelajaran, berupa video dapat mempermudah karena dapat diulangi dan diputar kembali.

Kemudian penyebaran produk, penyebaran produk dilakukan di kelas IV SDN 10 Muara Sugihan, dengan peserta didik berjumlah 30 orang. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran banyak disukai peserta didik, karena media yang digunakan berupa video animasi. Video animasi dapat ditampilkan melalui infokus sehingga peserta didik bisa lebih fokus memperhatikan, jika dibandingkan dengan metode ceramah agar siswa tidak mudah merasa bosan.

Setelah dilakukan penelitian maka didapat hasil yang sama dengan penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Amelia & Arwin (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* sudah sesuai, jika dikaitkan dengan era digital seperti sekarang ini. Untuk menghasilkan karya berupa produk, yang tampilannya telah dibuat menarik agar peserta didik semangat dalam belajar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Najib, Ulfa & Sulthoni (2019) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi Pada Siswa Kelas V SD". Hasil penelitian yang didapat, dengan adanya kearifan lokal atau budaya yang ada di suatu daerah, maka dapat memperkenalkan, memahami, dan mengingat kembali. Agar dapat

melestarikan dan menjaga keindahannya. Jika dikaitkan dengan tempat wisata yang ada di palembang, maka dapat mengetahui tempat wisata tersebut.
Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Anita & Mudinillah (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelarajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis Aplikasi *Kinemaster*". Hasil penelitiannya bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dapat digunakan, karena mudah diaplikasikan dan ditampilkan melalui infokus, jika dibandingkan dengan metode ceramah yang biasanya monoton, sehingga peserta didik terlihat kurang aktif saat proses belajar.

KESIMPULAN

Media pembelajaran komponan yang memiliki peran penting di dalam pelaksanaan pembelajaran, permasalahan yang sering dijumpai yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat pelaksanaan pembelajaran dan juga penggunaan sumber belajar yang masih kurang maka dari itu digunakanlah media video animasi berbasis canva.

Media video animasi berbasis canva muatan IPAS materi Tumbuhan kelas IV SD Maka hasil dari keseluruhan data yang diperoleh didapat, sangat tercapai pembelajarannya, Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi tubuh tumbuhan sangatlah efektif digunakan untuk dapat daya tarik minat belajar dalam pembelajaran tumbuhan. Dengan Menggunakan media video animasi ini memiliki tujuan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan guru kesempatan untuk mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, I. M. (2020). Dampak Green Tourism Bagi Pariwisata Berkelanjutan Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, *4*(3), 1582-1592.

Amelia V., & Arwin, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbaasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar Panjang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *4*(2), 88-97.

Anita, A & Mudinillah, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Di SD Berbasis Aplikasi Kinemaster. *Pendidikan Dasar Islam*, 5(1) 61-77.

Arni, Y. 2024. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI.*Universitas PGRI palembang. Jurnal Of Education.* Edisi, (Vol.4) hal. 13.

Arni, Y. 2024. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis video Animasi untuk Meningkat Pemahaman Belajar Bahasa Indonesiakelas Iii Sdn 96 palembang. Universitas PGRI palembang. *Jurnal Of Education*. Edisi, (Vol.10) hal. 2216

Ergantara, D., & Sari, Y. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi 3D Berbasis Aplikasi Z-Cut dan CapCut pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Fotosintesis di SDN 1 Wajakkidul Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Tanbusui*, Vol 7 No 2.

Jakub, A. S. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Era Digital. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Nurinda. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *Kajian Pendidikan Dasar*, 36-44.

Selegi, S. F. & Aryaningrum K. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Video Tutorial Alat Peraga Edukasi.

Selegi, S. F. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD Dalam Mendesain Soal Tes Bentuk Uraian Untuk Meningkatkan Soft Skills Mahasiswa.

Sugiono (2011:297). Penelitian untuk menguji keefektifan, *jurnal STKIP PGRI Pancitan, Jawa Barat.*

Sugiono (2014). Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Alfabeta

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.

Sujaptio, R. (2022). Penggunaan Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Energi Kelas VII. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 6(1), 48-56.

Taiz & Zaiger (2012). Menjelaskan fungsi batang pada bagian tumbuhan.

Ulfa, D. K. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif kearifan lokal banyuwangi untuk siswa kelas 5 SD. Kajian teori penelitian, 75-81.