PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI *CANVA* PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SD NEGERI 222 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Luthfiyah Farah Hibadinillah

NIM : 06131381924065

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI *CANVA* PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SD NEGERI 222 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Luthfiiyah Farah Hibadinillah

NIM : 06131381924065

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,

Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.
NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SD NEGERI 222 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Luthfiyah Farah Hibadinillah

Nim : 06131381924065

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,

Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP. 196006111987032001

Koordinator Prodi PGSD

Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
NIP. 196012151986032002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI *CANVA* PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SD NEGERI 222 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Luthfiyah Farah Hibadinillah

NIM : 06131381924065

Telah diujikan dan lulus pada:
Hari: Senin
Tanggal : 14 November 2022

TIM PENGUJI

1. **Ketua** : **Drs. Marwan Pulungan, M.Pd**
2. **Anggota** : **Bunda Harini, S.Pd., M.Pd**

Palembang, November 2022
Koordinator Program Studi,

Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Luthfiyah Farah Hibadinillah

NIM : 06131381924065

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang penegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, November 2022
Yang Membuat Pernyataan,

METERAI TEMPEL
7851AAKX154731499

Luthfiyah Farah Hibadinillah
NIM. 06131381924065

Dipindai dengan CamScanner

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sriwijaya. Dalam Mewujudkan Skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin. M.Pd. dan Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Ibu Bunda Harini, S.Pd., M.Pd selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Demikianlah semoga skrispi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan. teknologi dan seni.

Palembang, November 2022
Penulis,

Luthfiyah Farah Hibadinillah

PERSEMBAHAN

Puji syukur bagi Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang telah memberikan penulis kekuatan dan ketabahan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Terima kasih sebesar-besarnya kepada Nenek Maryam dan Kakek Bachruddin Zen yang sudah tulus ikhlas merawat dan menyayangi saya sedari kecil, selalu senantiasa memberikan yang terbaik untuk saya.
2. Terima kasih kepada Bunda Siti Aisyah (Alm) yang sudah melahirkan saya dengan mempertaruhkan nyawanya hanya karena ingin punya anak yang bisa senantiasa mendoakannya.
3. Terima kasih kepada Ayah Supriyanto yang sudah melatih mental saya dengan sangat baik sehingga saya dapat mengerjakan skripsi dengan sangat kuat.
4. Mama Iin dan Mama Eli yang sudah mau saya repotkan sedari kecil.
5. Dosen Pembimbing, Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar menghadapi saya ketika bimbingan skripsi dan memberikan kemudahan sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu.
6. Dosen Penguji, Ibu Bunda Harini, S.Pd., M.Pd. yang sudah memberikan saran dan masukan terhadap skripsi yang sudah saya buat.
7. Validator ahli materi, Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd dan validator ahli desain, Ibu Dwi Cahaya Nuraini, M.Pd yang sudah menyempatkan waktunya untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang saya buat.
8. Seluruh Dosen FKIP PGSD yang sudah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan dari semester 1 hingga penyelesaian skripsi.
9. Jajaran petugas keamanan, kebersihan dan admin kampus FKIP KM 5.

10. Terima kasih Bapak Kepala Sekolah dan guru serta staff SD Negeri 222 Palembang yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dengan lancer.
11. Tata dan Seno, sahabat saya sejak TK yang sudah mewarnai hidup saya hingga sekarang.
12. Salsa, sahabat saya ketika di bangku Sekolah Dasar Tamansiswa.
13. Agnez, sahabat saya di masa SMP yang menemani dalam suka duka.
14. Sahabat saya semasa sekolah di MAN 1 Palembang, Dina, Ica, Col, Nanik, Salsa, Dinik, dan teman kelas IPA 2.
15. Muhammad Kurniawan, partner keluh kesah dalam suka dan duka semasa kuliah.
16. Sahabat seperjuangan skripsi para member ultraman, Lili, Puan, Arak
17. Sahabat baru, Tiara Puteri Suryani yang sudah sangat membantu dalam proses penyusunan skripsi
18. Para pegawai toko Kakek saya yang sudah membantu membuat saya tertawa ketika gundah mengerjakan skripsi.
19. Terakhir, terima kasih sebesar-besarnya kepada diri saya yang sudah berusaha dengan kuat untuk penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI iv
PERNYATAAN v
PRAKATA vi
PERSEMBAHAN vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
ABSTRAK xiv
ABSTRACT xv
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Rumusan Masalah 4
1.4 Tujuan Penelitian 4
1.5 Manfaat Penelitian 5
BAB II 6
TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Pengembangan 6
2.2 Hakikat Pembelajaran 7
2.3 Media Pembelajaran 7
2.4 Video Animasi 12

2.5 Aplikasi *Canva*.....13
2.6 Materi Bagian Tubuh Tumbuhan.....13
2.7 Penelitian Relevan.....15
BAB III.....18
METODELOGI PENELITIAN 18
3.1 Jenis Penelitian.....18
3.2 Lokasi Penelitian.....19
3.3 Waktu Penelitian.....19
3.4 Subjek Penelitian.....19
3.5 Prosedur Pengembangan.....20
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....21
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....22
3.8 Teknik Analisis Data.....29
BAB IV 33
HASIL DAN PEMBAHASAN.....33
4.1 Hasil Penelitian.....33
4.1.1 Tahap Analisis (Analyze).....33
4.1.2 Tahap Desain *(Design)*.....34
4.1.3 Tahap Pengembangan *(Development)*.....43
4.1.4 Tahap Implementasi (Implementation).....46
4.2 Pembahasan.....55
BAB V 57
KESIMPULAN DAN SARAN.....57
5.1 Kesimpulan.....57
5.2 Saran.....57
DAFTAR PUSTAKA 59
LAMPIRAN 62

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tujuan Pembelajaran Bab 1.A …… 14
Tabel 2 Subjek Penelitian……. 19
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi……... 22
Tabel 4 Lembar Penilaian Ahli Materi…… 23
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media…… 24
Tabel 6 Lembar Penilaian Ahli Media…….. 25
Tabel 7 Kisi-Kisi Respon Guru……. 26
Tabel 8 Lembar Penilaian Respon Guru……... 27
Tabel 9 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik……... 28
Tabel 10 Lembar Respon Peserta Didik……... 29
Tabel 11 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert……. 30
Tabel 12 Penilaian Validasi…….. 31
Tabel 13 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman…….. 31
Tabel 14 Kriteria Kepraktisan……... 32
Tabel 15 Desain Tampilan Pengembangan pada *Canva*…….. 36
Tabel 16 Desain Tampilan Pengembangan pada *VN Editor*…… 39
Tabel 17 Tampilan Video Animasi…… 43
Tabel 18 Hasil Validasi Ahli Materi……. 45
Tabel 19 Hasil Validasi Ahli Desain…… 46
Tabel 20 Hasil Respon Guru Kelas IV……. 47
Tabel 21 Responden Pengisian Angket Uji Coba Tahap I……..... 49
Tabel 22 Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Tahap I…….. 50
Tabel 23 Responden Pengisian Angket Uji Coba Tahap II……. 51
Tabel 24 Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Tahap II……. 52
Tabel 25 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran…….. 53
Tabel 26 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran…… 54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE…… 20
Gambar 2 Logo Aplikasi *Canva*…….. 35
Gambar 3 Logo Aplikasi *VN Editor*…… 35
Gambar 4 Uji Coba Tahap I…….... 48
Gambar 5 Uji Coba Tahap II…… 51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi……..... 63
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi…… 64
Lampiran 3 SK Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya……. 66
Lampiran 4 SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang……..... 67
Lampiran 5 SK Selesai Penelitian dari SD Negeri 222 Palembang……..... 68
Lampiran 6 Hasil Angket Validasi Ahli Materi…… 69
Lampiran 7 Revisi Media Pembelajaran Ahli Materi…… 72
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi…… 73
Lampiran 9 Hasil Angket Validasi Ahli Desain…… 74
Lampiran 10 Revisi Media Pembelajaran Ahli Desain…… 77
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi…… 78
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Guru……..... 79
Lampiran 13 Pengisian Angket Uji Coba Tahap I…… 81
Lampiran 14 Rekapan Jawaban Angket Uji Coba Tahap I…… 87
Lampiran 15 Pengisian Angket Uji Coba Tahap II…….. 88
Lampiran 16 Rekapan Jawaban Angket Uji Coba Tahap II……. 97
Lampiran 17 Dokumentasi…… 98
Lampiran 18 Produk Media Pembelajaran Video Animasi……..... 100
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi…… 117
Lampiran 20 Bukti Cek Plagiat…… 121
Lampiran 21 Kartu Perbaikan Skripsi…… 126
Lampiran 22 Bukti Perbaikan Skripsi…… 128
Lampiran 23 Izin Penjilidan…… 129

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI *CANVA* PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SD NEGERI 222 PALEMBANG

Oleh

Luthfiyah Farah Hibadinillah
Luthfiyah.hiba@gmail.com

Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd
marwanpulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE *(Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Hasil validasi ahli materi yaitu 75% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli desain yaitu 80% dengan kategori sangat valid. Hasil dari respon guru kelas IV yaitu 93,33% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba peserta didik tahap pertama yaitu 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba peserta didik tahap kedua yaitu 97,77% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil yang telah diperoleh, maka media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Animasi, Aplikasi *Canva*

DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDA BASED ON CANVA APPLICATION OF PLANTS OF THE BODY IN CLASS IV SD NEGERI 222 PALEMBANG

By

Luthfiyah Farah Hibadinillah
Luthfiyah.hiba@gmail.com

Supervisor : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd
marwanpulungan@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research develops video animation based learning media Canva application on plant body parts in grade IV SD Negeri 222 Palembang aims to determine the feasibility and practicality of the media developed learning. This study uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of material expert validation are 75% with a very valid category. The validation results from design experts are 80% with a very valid category. The result of the fourth grade teacher's response is 93.33% with a very practical category. The results of the first stage of student trials are 90% with a very practical category. The results of the second stage of student trials are 97.77% with a very practical category. From the results obtained, the Canva application-based animated video learning media on plant body parts material in class IV is feasible and practical to use in learning. Furthermore, it is hoped that this learning media can be used in learning in elementary schools.

Keywords : *Development, Video Animation, Canva Application*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Merujuk pada UU Sisdiknas, fungsi pendidikan nasional yaitu melaksanakan pembangunan dan penumbuhan kemampuan dan membangun peradaban serta karakter bangsa yang memiliki bermartabat untuk mengatur kehidupan negara, mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan mengoptimalkan kemampuan siswa untuk orang yang bertakwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat berakhlak mulia, pengetahuan, kreativitas, kompetensi, kemandirian, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Indonesia sendiri telah menunjukkan upayanya dalam meningkatkan kualitas dari beberapa aspek baik pendidikan maupun kehidupan sosial. Mengingat pendidikan dan aspek sosial tidak dapat dipisahkan karena pada dasarnya pendidikan yang baik akan menentukan kehidupan masyarakat yang sejahtera dan sejahtera. Hal ini ditunjukkan dengan hadirnya kurikulum “Kemandirian Belajar” yang digagas langsung oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI), Nadiem Makarim, dimana konsep utama belajar mandiri adalah kebebasan berpikir. Merdeka belajar melibatkan kondisi yang merdeka dalam memenuhi tujuan, metode, materi dan evaluasi pembelajaran baik guru maupun siswa. Dengan hal ini dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar lebih mengarah kepada kebutuhan siswa (student-center) yang dimana sebelumnya konsep pembelajaran masih berpusat kepada guru atau pendidik.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk berinovasi dan mengembangkan unsur-unsur yang ada dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum

yang berlaku. Salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membantu guru dalam memberikan materi dan siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Selain itu, Inovasi media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Sama seperti anggota tubuh kita, bagian tubuh tumbuhan juga memiliki peran dan fungsinya masing-masing. Seperti daun memiliki peran sebagai tempat untuk membuat makanan, kemudian bunga memiliki peran sebagai tempat perkembangbiakan tumbuhan, lalu batang berperan untuk mengantarkan air, nutrisi, dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan, kemudian buah berperan sebagai tempat menyimpan cadangan makanan dan melindungi biji di dalamnya serta akar memiliki peran untuk menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah. Pada anak SD, pembelajaran IPA mencakup kegiatan mencoba dan melakukan untuk melatih peserta didik dalam memahami gejala alam disekitar lingkungan peserta didik yang meliputi benda-benda alam dan buatan tangan manusia serta meliputi konsep-konsep IPA yang terdapat didalamnya diungkapkan oleh Putri (dalam Puspitasari, Ni Putu Desra 2022 : 2; Putri, 2021). Pada pembelajaran IPA, pendidik dituntut untuk mampu membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Pengembangan potensi peserta didik akan efektif apabila pendidik dapat memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih nyata terkait materi yang mungkin tidak bisa dilihat, didengar, dirasa, dicium, atau dialami secara langsung oleh peserta didik diungkapkan oleh Syahriya (dalam Puspitasari, Ni Putu Desra 2022 : 2; Syahriya, 2019). Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran diungkapkan oleh Ramli (dalam Puspitasari, Ni Putu Desra 2022 : 2; Ramli 2012). Selain itu, penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu hal yang perlu mendapat perhatian khusus bagi guru agar 3 terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan

motivasi belajar siswa. Hamalik juga memaparkan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat yang baru, motivasi, rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik diungkapkan oleh Arsyad (dalam Puspitasari, Ni Putu Desra 2022 : 3; Arsyad, 2011).

Perubahan dan perkembangan teknologi telah membawa dunia perpustakaan terlibat dalam pemanfaatan teknologi tersebut. Berbicara tentang pelayanan perpustakaan di era digital saat ini tidak akan pernah terlepas dari bagaimana upaya dan usaha untuk meningkatkan performa pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dan aplikasi. Salah satu aplikasi yang sangat popular di era disrupsi saat ini yang dapat digunakan untuk menunjang operasional perpustakaan dan design adalah Canva.

Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan *design* berupa template, dan fitu-fitur yang menarik. Aplikasi Canva ini sangat mumpuni bagi siapa saja yang ingin mengembangkan fitur/layout perpustakaan secara visual, sehingga membuat efektifitas pekerjaan di perpustakaan jauh lebih baik. Keunggulan utama dari pemanfaatan aplikasi Canva ini yaitu semua hasil project yang telah dibuat, baik berupa banner, poster, sertifikat, slide presentasi dan lainnya dapat diakses dimana saja, karena semua data tersimpan dalam akun masing-masing pengguna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri 222 Palembang, didapat info mengenai media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 222 Palembang masih menggunakan media buku guru dan buku siswa. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media berbasis ICT di SD Negeri 222 Palembang agar media pembelajaran di sekolah tersebut dapat berkembang dengan baik. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 222 Palembang”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga kurang membangkitkan minat belajar peserta didik.
2. Pemanfaatan media masih jarang pada bidang ICT.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penilitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang yang valid dan layak?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri 222 Palembang yang valid dan layak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diharapkan mampu memberikan wawasan yang lebih dan wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

1.5.2 Manfaaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

   Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat membantu peserta didik dalam memahami materi mengenai bagian tubuh tumbuhan yang telah diberikan karena media pembelajaran yang sudah dibuat tersebut berupa video animasi yang menarik, interaktif, menyenangkan dan juga efisien.

2. Bagi guru

   Adapun manfaat bagi guru dalam penelitian ini yaitu dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan teknologi dan kecakapan pada kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran berbasis video animasi dan sebagai alternatif untuk mengajarkan materi bagian tubuh tumbuhan.

3. Bagi sekolah

   Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat menjadi refleksi sekolah untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dan juga untuk menambah koleksi media pembelajaran yang ada.

4. Bagi peneliti

   Dengan hasil penelitian ini, peneliti sebagai calon guru diharapkan kedepannya dapat memberikan inovasi mengenai media pembelajaran agar menjadi lebih baik lagi dalam seluruh aspek.

DAFTAR PUSTAKA

Anggriani, Neng Yuli. (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and *Intructional* Research Journal 6 (1), 2019.

Apriliani, M. A., dkk. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn Sd Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 8 (2), 129-145, 2021.

Arikunto, S.(2010).*Prosedur Penelitian*.(Rev. ed). Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Eni Fariyatul F dan Nurdyansyah. (2016**).** *Inovasi model pembelajaran sesuai Kurikulum 2013***.** Sidoarjo: Nizamial Learning Center.

Fardany, M.M., dkk. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE) 8 (3), 101-108, 2020.

Hapsari, G.P.P, dkk. (2021*) Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Basicedu 5 (4), 2384-2394, 2021.

Jerry, Putu, Radita Ponza. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa.

Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang.* JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 4(2), 119–125.

Munida Qonita Silmi, Putri Rachmadyanti. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang*

Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha*, *6*(1), 9–19.

Ponza, P.J.R, dkk (2018) *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha 6 (1), 9-19, 2018.

Prananda, Gingga, dkk (2021) *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas Sd Negeri 17 Pasar Masurai 1*. Jurnal Dharma PGSD 1 (1), 38-45, 2021.

Pratama, Ardyan & Widodo, Sutrisno (2018*) Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 1 Jemundo Sidoarjo*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan 9 (1), 5, 2018/

Putri, Livia Agna & Dewi, Putri Sukma (2020) *Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif Pada Materi Garis Singgung Lingkaran*. Mathema : Jurnal Pendidikan Matematika 2 (1), 32-39, 2020.

Rahmadani, dkk. (2020)**.** *Media Pembelajaran***.** Medan: Yayasan Kita Menulis

Rosanaya, S.L, dkk. (2021*) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 3 (5), 2258-2267, 2021.

Salim, H.K., Haidir, & Satrya, I.A. (2019). *Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, Dan Jenis.*

Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran***.** Jakarta: Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2012). *Statistik untuk Penelitian***.** Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D***.** Bandung: Alfabeta.

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

Sukmanasa, Elly, dkk. (2020) *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru-Guru Di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor*. Jurnal PKM : Pengabdian kepada Masyarakat Vol 3 (03), 2020.

Tegeh, I Made, dkk. (2019) *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4d Pada Mata Pelajaran Agama Hindu*. Mimbar Ilmu 24 (20, 158-166, 2019.

Wisada, P.D & Sudarma I.K. (2019) *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*. Journal of Education Technology 3 (3), 140-146, 2019.

Yuanta, Friendha. (2020) *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar*. Trapsila : Jurnal Pendidikan Dasar 1 (02), 91-100, 2020.