

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA
PENTINGNYA MAKANAN SEHAT BAGI TUBUH DI KELAS
V SDN 141 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Aldilah

NIM : 06131382025060

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA
PENTINGNYA MAKANAN SEHAT BAGI TUBUH DI KELAS
V SDN 141 PALEMBANG**

SKRIPSI

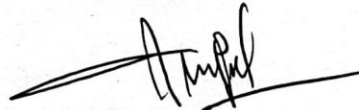
Oleh :

Aldilah

NIM : 06131382025060

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 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



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

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA
PENTINGNYA MAKANAN SEHAT BAGI TUBUH DI KELAS
V SDN 141 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Aldilah

NIM : 06131382025060

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing,



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd

NIP. 195911181986031004

Ketua Jurusan,

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001



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

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA
PENTINGNYA MAKANAN SEHAT BAGI TUBUH DI KELAS
V SDN 141 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Aldilah

NIM : 06131382025060

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 19 Desember 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd 

2. Anggota : Dwi Cahaya Nurani, M. Pd 

**Palembang, Januari 2024
Koordinator Program Studi,**


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

iv

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldilah

NIM : 06131382025060

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 141 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian 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 paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan ,



Aldilah

Nim : 06131382025060

v

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhaanahuwata'ala atas kehendak-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tentunya banyak pihak yang telah membantu saya dalam penyelesaian perjalanan ini. Oleh karena itu, saya ucapkan terimakasih dan saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua saya, ayah tersayang Dahlan dan umak tercinta Ropeah orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tiada hentinya memberikan kasih sayang yang selalu memberikan dukungan, semangat serta doa kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua kakak saya, Alan Sandro dan Ayu Melva Sari yang selalu memberikan doa dukungan dan semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Bunda Demi Aryani, Kak Muarif, dan 2 keponakan saya Alfatih & Zaid yang selalu memberikan doa dukungan dan semangat dalam proses pengerjaan skripsi.
4. Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberika arahan dalam penulisan skripsi saya ini.
5. Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd, selaku dosen penguji saya telah memberikan masukan dan komentar sehingga skripsi saya menjadi lebih baik lagi.
6. Seluruh Dosen FKIP PGSD yang sudah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan dari semester hingga penyelesaian skripsi.
7. Petugas Keamanan, kebersihan, dan admin kampus FKIP KM 5
8. Bapak walasri, M.Si, selaku kepala sekolah SDN 141 Palembang yang bersedia memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
9. Semua teman seperjuangan PGSD angkatan 2020 Universitas Sriwijaya.

10. Sahabat saya dari SMP Two Anilam Saputri yang telah membantu dan menemani saya dalam proses perkuliahan.
11. Sahabat saya Yenti & Tiara yang telah mendengarkan keluh kesah saya dalam mengerjakan skripsi dan memberikan masukan kepada saya saat penulisan skripsi ini.
12. Sahabat Seperjuangan Skripsi Ica, Fisi, Syarifah, Riska, Arin, Kiki, Mutik Terimakasih sudah kebersamai penulis dari awal perkuliahan memberikan banyak dukungan baik doa maupun saran-saran selama menempuh pendidikan S1 ini hingga penyelesaian skripsi saya.
13. Teruntuk D.O. Kyungsoo Terima kasih telah menghibur dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya.
15. Dan yang terakhir, Kepada diri saya sendiri. Aldilah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima Kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Aldilah. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

MOTTO

“ Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”
(Qs. Ar-Ruum 60)

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S Al-Baqarah, 2 : 286)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi canva pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh Kelas V SD Negeri 141 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 telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof Taufiq Marwa, S.E, selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr Hartono, M.A, Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku ketua jurusan FKIP UNSRI. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan Prof Siti Dewi Maharani, M.Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh keluarga terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan



Aldilah

NIM. 06131382025060

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI | iv |
| PERNYATAAN..... | v |
| PERSEMBAHAN DAN MOTO | vi |
| PRAKATA | viii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GRAFIK | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| ABSTRAK | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.4. Manfaat Penelitian | 6 |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis | 6 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis | 7 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 8 |
| 2.1 Pengertian Pengembangan | 8 |
| 2.2 Media Pembelajaran | 9 |
| 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran | 9 |
| 2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran | 10 |
| 2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran | 11 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran | 13 |
| 2.2.5 Jenis Media Pembelajaran | 13 |
| 2.2.6 Klasifikasi Media Pembelajaran | 14 |
| 2.3 Pengertian Video Animasi..... | 15 |
| 2.4 Aplikasi Canva..... | 16 |
| 2.4.1 Pengertian Canva | 16 |
| 2.4.2 Cara Membuat Video Animasi di Aplikasi Canva..... | 16 |
| 2.4.3 Kelebihan Aplikasi Canva..... | 17 |
| 2.4.4 Kekurangan Aplikasi Canva..... | 17 |
| 2.5 Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh..... | 18 |
| 2.5.1 Kompetensi Dasar dan indikator | 18 |
| 2.5.2 Tujuan Pembelajaran..... | 18 |
| 2.5.3 Sistem Pencernaan pada Manusia..... | 19 |
| 2.5.4 Organ Pencernaan pada Manusia..... | 19 |
| 2.5.5 Proses Pencernaan Makanan pada Manusia | 19 |
| 2.6 Penelitian Relevan..... | 20 |
| 2.7 Kerangka Berpikir..... | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 25 |
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 25 |
| 3.2 Setting Penelitian | 25 |
| 3.3 Prosedur Penelitian..... | 27 |
| 3.3.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)..... | 27 |
| 3.3.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)..... | 28 |
| 3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>) | 28 |
| 3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implement</i>)..... | 29 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data | 29 |
| 3.4.1 Wawancara..... | 29 |
| 3.4.2 Angket (Kuesioner)..... | 29 |
| 3.5 Teknik Analisis Data | 32 |
| 3.5.1 Analisis Data Angket Validasi | 32 |
| 3.6 Analisis Data Angket Respon Peserta Didik | 33 |

| | |
|---|-----------|
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 35 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 35 |
| 4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>)..... | 35 |
| 4.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)..... | 36 |
| 4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>) | 42 |
| 4.1.4 Proses Uji coba Media..... | 51 |
| 4.2 Pembahasan..... | 55 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 57 |
| 5.1 Kesimpulan | 57 |
| 5.2 Saran | 57 |
| DAFTAR PUSTAKA | 59 |
| LAMPIRAN..... | 62 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----------|
| Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Kelas 5 Tema 3 Subtema 2..... | 18 |
| Tabel 3.1 Setting Penelitian..... | 26 |
| Tabel 3.2 Instrumen Angket Validasi Tampilan Media Pembelajaran..... | 29 |
| Tabel 3.3 Instrumen Angket Validasi Materi Media Pembelajaran..... | 30 |
| Tabel 3.4 Instrumen Angket Validasi Ahli Praktisi..... | 31 |
| Tabel 3.5 Angket Respon Peserta Didik..... | 32 |
| Tabel 3.6 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert..... | 33 |
| Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media..... | 33 |
| Tabel 3.8 Kriteria Respon Peserta Didik | 34 |
| Tabel 4.1 Desain Tampilan Pengembangan pada Canva..... | 37 |
| Tabel 4.2 Desain Tampilan Pengembangan pada Capcut..... | 40 |
| Tabel 4.3 Tampilan Video Animasi | 43 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media..... | 44 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi..... | 45 |
| Tabel 4.6 Masukan Validator Ahli Media dan Materi..... | 47 |
| Tabel 4.7 Hasil dari Revisi Ahli Media | 47 |
| Tabel 4.8 Hasil dari Revisi Ahli Materi | 49 |
| Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Praktisi | 50 |
| Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil | 51 |
| Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar | 90 |
| Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Respon Peserta didik | 90 |

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Rekapitulasi..... 54

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----------|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir | 24 |
| Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE | 27 |
| Gambar 4.1 Logo Aplikasi Canva | 36 |
| Gambar 4.2 Logo Aplikasi Capcut | 37 |
| Gambar 4.3 Validasi Ahli Praktisi | 49 |
| Gambar 4.4 Uji Coba Kelompok Kecil | 51 |
| Gambar 4.5 Uji Coba Kelompok Besar | 52 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Usulan Judul..... | 62 |
| Lampiran 2. Lembar Pengesahan | 64 |
| Lampiran 3. SK Pembimbing | 65 |
| Lampiran 4. SK Penelitian | 67 |
| Lampiran 5. Surat Izin Penelitian KESBANGPOL | 68 |
| Lampiran 6. SK Izin Penelitian Dinas Pendidikan | 69 |
| Lampiran 7. Surat Keterangan Selesai Penelitian di SDN 141 Palembang... 70 | |
| Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Ahli Media | 71 |
| Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi | 72 |
| Lampiran 10. Lembar Angket Validasi Ahli Media | 73 |
| Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Materi..... | 76 |
| Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi Ahli Praktisi..... | 79 |
| Lampiran 13. Lembar Angket Uji Coba Peserta Didik | 82 |
| Lampiran 14. Dokumentasi..... | 84 |
| Lampiran 15. Kartu Bimbingan | 86 |
| Lampiran 16. Surat Keterangan Pengecekan Similarity | 84 |
| Lampiran 17. Hasil Pengecekan Similarity | 90 |
| Lampiran 18. Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi..... | 94 |
| Lampiran 19. Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi..... | 114 |
| Lampiran 20. Izin Penjilidan Skripsi..... | 115 |

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SUBTEMA PENTINGNYA
MAKANAN SEHAT BAGI TUBUH DI KELAS V SDN 141 PALEMBANG**

Aldilah

06131382025060@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya**

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD Negeri 141 Palembang bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R&D (Research and Development)* dengan menerapkan model ADDIE, yang melibatkan tahapan Analysis, Design, Development, dan Implementation. Hasil validasi ahli media sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi sebesar 98% dengan kategori sangat valid, hasil validasi ahli praktisi sebesar 98,4% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba pada kelompok kecil mencapai 96,6%, dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba kelompok besar mencapai 97,2% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, media ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh.

Kata Kunci : Pengembangan, Aplikasi Canva

**DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO LEARNING MEDIA BASED ON
THE CANVA APPLICATION ON THE SUBTHEMA OF THE
IMPORTANCE OF HEALTHY FOOD FOR THE BODY IN CLASS V SDN
141 PALEMBANG**

Aldilah

06131382025060@student.unsri.ac.id

Supervisor: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

marwan_pulungan@fkip.unsri.ac.id

**Primary School Teacher Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Sriwijaya University**

ABSTRACT

This research developed application-based animated video learning media on the sub-theme of the importance of healthy food for the body for class V SD Negeri 141 Palembang with the aim of describing the level of validity and practicality of the media developed. This research uses R&D (Research and Development) research by applying the ADDIE model, which involves the stages of Analysis, Design, Development and Implementation. The media expert validation results were 95% in the very valid category. The material expert validation results were 98% in the very valid category, the practitioner expert validation results were 98.4% in the very valid category. The trial results in the small group reached 96.6%, in the very practical category. The results of the large group trial reached 97.2% in the very practical category. Based on these results, animated video learning media based on the Canva application with the sub-theme of the importance of healthy food for the body is feasible and practical to use in learning. Furthermore, this media can be used in elementary school learning on the sub-theme of the importance of healthy food for the body.

Keywords: Development, Canva Application

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran melibatkan berbagai unsur yang memiliki kapasitas untuk menyampaikan pesan melalui beragam saluran. Fungsinya adalah untuk memicu perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan peserta didik, dengan maksud untuk merangsang terjadinya proses belajar. Tujuannya adalah untuk menambah informasi baru pada peserta didik, dengan harapan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Hamid & dkk, 2020). Sebagai komponen integral dari sistem pembelajaran, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa kehadiran media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi, dan hasil belajar yang optimal sulit dicapai (Andriani, 2019). Sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mencapai efektivitas dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media, dalam konteks ini, mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran. Peran utama media pembelajaran adalah mendukung penyampaian materi kepada siswa dengan cara yang menarik perhatian dan memotivasi semangat belajar, yang pada akhirnya memberikan kontribusi pada keberhasilan proses belajar mengajar (Wahyuni & Napitupulu, 2022). Dengan merinci beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki sejumlah keuntungan, antara lain mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Melalui penggunaan media, pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi minat peserta didik untuk mengembangkan rasa cinta terhadap ilmu pengetahuan, serta mendorong kegemaran mereka dalam mencari sumber-sumber pengetahuan

secara mandiri. Keterampilan peserta didik dalam memperoleh pembelajaran dari berbagai sumber juga dapat membentuk sikap inisiatif dalam pencarian sumber belajar yang dibutuhkan. Penggunaan media tidak hanya meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, tetapi juga mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi secara lebih mendalam dan komprehensif.

Berdasarkan buku kelas V Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh dengan Kompetensi Dasar 3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia. Dengan indikator pencapaian pembelajaran yaitu Dengan mengamati video animasi peserta didik dapat Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia dengan benar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru di SD Negeri 141 Palembang, terungkap bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, mereka telah menggunakan media pembelajaran berupa presentasi power point yang interaktif. Oleh karena itu, peneliti memiliki niat untuk menciptakan pengembangan media pembelajaran dengan basis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) di SD Negeri 141 Palembang. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut dapat berkembang secara optimal. Inilah yang memicu motivasi peneliti untuk merancang media pembelajaran yang menarik dalam bentuk video animasi dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

Animasi pada dasarnya adalah serangkaian gambar yang disusun untuk menciptakan ilusi gerakan, memiliki keunggulan dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis atau teks. Penggunaan animasi dalam konteks pendidikan bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi, seringkali melibatkan tulisan atau gambar yang bergerak. Contohnya, untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran di Sekolah Dasar, dapat menggunakan video animasi sebagai metode agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Peserta didik tak hanya terbatas pada buku dan teks tulis yang biasa mereka gunakan. Literasi visual dengan menggunakan Canva memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan materi pelajaran dengan cara yang lebih langsung. Peserta didik dapat

menuangkan pemikiran, kreativitas, dan emosi mereka melalui penggunaan warna, suasana, gambar, dan simbol-simbol lainnya dalam desain menggunakan aplikasi Canva. Desain atau poster yang menarik, dengan variasi warna dan tulisan yang beragam, dapat membuat materi pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Melalui penggunaan Canva, kognitif peserta didik dapat diperkaya dengan pengetahuan, teknologi, seni, dan kreativitas. Selain itu, video animasi yang dihasilkan dapat diaplikasikan tidak hanya sebagai file digital di perangkat, melainkan juga dapat dicetak menjadi bentuk fisik seperti poster. Poster ini dapat ditampilkan di mading sekolah, memberikan kesempatan bagi seluruh anggota sekolah untuk melihat karya hasil dari setiap siswa, sekaligus mempercantik dan mengisi mading sekolah (Tanjung & Faiza, 2019). Video animasi berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus dalam proses pembelajaran.

Proses pemahaman materi pembelajaran dapat ditingkatkan keberhasilan siswa yang lebih baik. Tidak semua jenis media bisa diterapkan pada proses pembelajaran, sehingga guru harus mampu memilih media yang sesuai, yang dapat digunakan siswa dalam proses ini belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus mampu belajar pendidikan dalam suasana dialog dan interaksi, sehingga belajar dinamis, Inovatif, efisien, dan menghibur bagi peserta didik. Semakin banyak siswa yang menggunakan panca indera dalam proses ini siswa akan dapat memahami materi dengan lebih mudah. Ketika saya mengikuti PLP di salah satu sekolah, saya menyaksikan bahwa cara guru menggunakan media pembelajaran tidak begitu menarik. Contohnya adalah penggunaan presentasi PowerPoint yang hanya ditampilkan dan dibacakan oleh peserta didik sendiri.

Canva merupakan aplikasi yang sangat diminati pada era disruptif sekarang ini dan mampu memberikan dukungan dalam hal desain serta pengelolaan perpustakaan. Aplikasi ini menyediakan berbagai template atau desain yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, tidak hanya untuk presentasi. Canva tidak hanya menawarkan desain untuk presentasi, tetapi juga untuk spanduk, poster, dan foto profil. Dengan menggunakan Canva, guru dapat membuat media pembelajaran dengan cepat dan efisien, sehingga mempermudah mereka dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media Canva juga dapat mendukung

pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Manfaat utama yang diperoleh dari penggunaan aplikasi Canva adalah bahwa semua karya proyek, termasuk berbagai desain seperti banner, poster, sertifikat, slide presentasi, dan lain-lain, dapat diakses secara fleksibel karena seluruh data disimpan di akun pengguna pribadi. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses perancangan materi pembelajaran bagi guru, tetapi juga menyederhanakan penyampaian materi. Canva juga memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami pelajaran karena mampu menampilkan berbagai elemen seperti teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan sebagainya sesuai dengan preferensi tampilan. Selain itu, tampilan menarik dari Canva juga dapat meningkatkan fokus peserta didik terhadap pelajaran. (Tanjung & Faiza, 2019). Konten audio visual adalah bagian penting, sehingga presentasi menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah canva (Rahmatullah et al., 2020). Canva, sebagai alat desain online gratis, memberikan kemudahan dalam pembuatan video yang dapat diakses dan digunakan oleh guru kapan saja dan di mana saja. Guru dapat dengan mudah mengakses serta mengoperasikan aplikasi ini. Selain itu, tersedia berbagai desain menarik, template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang dapat dipilih sesuai dengan tema yang diinginkan (Garris Pelangi, 2020). Media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi canva ini efektif dan efisien bagi guru, guru dari segala penjurur dapat menggunakan aplikasi ini (Rahmawati & Atmojo, 2021). Media pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas peserta didik dan perlu dikembangkan.

Adanya media, guru dapat lebih mudah menjelaskan materi kepada peserta didik. Media audiovisual, sebagai bentuk media yang menggabungkan unsur bunyi dan gambar, merupakan hasil dari penyatuan dua metode yang mencakup elemen gambar dan suara, sering kali dalam format video, film, dan sejenisnya. Kelebihan utama dari media audiovisual terletak pada kemampuannya menyampaikan informasi melalui dua dimensi sekaligus, yakni suara dan gambar

dinamis. Adanya unsur suara, media ini dapat mengkomunikasikan informasi secara jelas, sedangkan gambar dinamis memungkinkan ekspresi yang lebih beragam, memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam bagi pengguna. Contoh dari media audiovisual ini adalah film atau video. Dalam video tersebut, penonton dapat mengamati ekspresi emosi seperti marah, sedih, dan kebahagiaan. Kelebihan lainnya dari media ini adalah kemampuannya sebagai alat pengajaran yang lebih tepat dalam menyimpulkan maknanya, sehingga lebih dapat dipahami oleh pengguna dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Namun, perlu diketahui bahwa media audiovisual juga memiliki kekurangan. Ketergantungan pada suara, bahasa, dan ekspresi visual dapat membuatnya sulit dipahami oleh mereka yang memiliki pemahaman yang terbatas. Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki tingkat penguasaan yang baik untuk dapat mengurai informasi yang disajikan melalui media ini. Selain itu, penggunaan media audiovisual dapat menimbulkan verbalisme dan berpotensi menyebabkan ketidaktepatan dalam menyimpulkan objek yang disajikan. Dengan pemahaman yang baik dan bimbingan dari guru, penggunaan media audiovisual dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan memberikan pengalaman belajar yang menarik (Faujiah et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas dan melihat pentingnya media pembelajaran khususnya media pembelajaran video animasi diharapkan selama pembelajaran peserta didik semakin mempunyai minat dan semangat yang lebih besar untuk mengikuti pembelajaran, dengan demikian dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik bisa terlibat dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva pada Subtema Pentingnya Nutrisi Seimbang bagi Kesehatan Tubuh untuk Siswa Kelas V di SD Negeri 141 Palembang."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah

penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 141 Palembang?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 141 Palembang?
3. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 141 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 141 Palembang.
2. Mendeskripsikan kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 141 Palembang.
3. Mendeskripsikan kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 141 Palembang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat menyajikan informasi dan analisis inovatif mengenai kemajuan media pembelajaran dalam konteks pendidikan dan proses belajar-mengajar di tingkat sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Untuk peserta didik

Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti dapat memberikan dukungan kepada peserta didik agar dapat lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dukungan ini akan tersedia dalam bentuk video animasi yang menarik, interaktif, efisien, dan menjadi motivasi agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

3. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi dalam media pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar di ruang kelas dan memperluas koleksi media pembelajaran yang sudah ada.

4. Bagi peneliti lainnya

Untuk peneliti lainnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Hal ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan lebih lanjut dengan metode dan bahan penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- An, A., & Hadits, D. A. N. (2022). Konsep Sistem Pencernaan pada Manusia berdasarkan Al-quran dan Hadits. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 244–251. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>
- Aprilia, J. F., Mujiwati, E. S., & Primasatya, N. (2021). *Pengembangan Media Visual Pohon Faktor Untuk Materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Dari Dua Bilangan Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri Tahun Ajaran 2020 / 2021*. 198–206.
- Ari Syahrial, M. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 514–522. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.240>
- Daniel Robi Sanjaya, Chandra Lesmana, & Henny Puspitasari. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Desktop Pada SMA Negeri 1 Samalantan Kabupaten Bengkayang. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(7), 3053–3066. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i7.654>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Ika, J., & Vol, P. U. (2023). *Jurnal ika: pgsd unars vol.13 no.1 juni 2023*. 13(1), 221–227.
- Kolbi, M. K. (2021). Pengembangan Alat Bantu Latihan Shooting Free Throw Menggunakan Portable Mistar Shoot Dalam Permainan Bola Basket. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 5(2), 57–62.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan

- Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Sapriyah. (2019). Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- SHEILA MARIA BELGIS PUTRI AFFIZA. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi. 2005–2003, 8.5.2017, 7787.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Yume: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R & D dan Penelitian Tindakan). Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- wahid abdul. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(meningkatkan presgtasi).
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian ...*, 01(September), 55–67.

<https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153%0Ahttps://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1153/749>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>