



Pengembangan Media Video Animasi berbasis *Canva* Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Moyoketen

Eka Ratna Pramudita^{1*}, Ria Fajrin Rizqy Ana²
ekaratnaa1@gmail.com^{1*}, riafajrin88@yahoo.co.id²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : This research aims to describe the process of developing, testing the validity and applicability of Canva-based animated video media for class V food chain material at SD Negeri I Moyoketen. This research uses the ADDIE development model including analysis, design, development, implementation and evaluation. This data collection technique was carried out using questionnaires and documentation. The instrument used was a questionnaire validation sheet for media experts, material experts, student responses and teacher responses. The results obtained, media expert I questionnaire validation obtained 95% with a very valid category, media expert II obtained 95% with a very valid category, material expert I obtained 90% with a very valid category, material expert II obtained 95% with a very valid category. The results of the applicability of student responses were 88.5% in the very valid category and the results of the applicability of teacher responses were 90% in the very valid category. The results of this research can be concluded that "Food Chain Material Animated Video Media for class V SD Negeri I Moyoketen" is very valid to use and can be applied to learning at SD Negeri I Moyoketen and makes learning more enjoyable by using learning media.

Keywords : Canva, animated video media, food chain

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses mengembangkan, menguji kevalidan dan keterterapan media video animasi berbasis canva materi rantai makanan kelas V SD Negeri I Moyoketen. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* meliputi analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan menggunakan lembar validasi angket ahli media, ahli materi, respon siswa dan respon guru. Hasil yang diperoleh, validasi angket ahli media I diperoleh 95% dengan kategori sangat valid, ahli media II diperoleh 95% dengan kategori sangat valid, ahli materi I diperoleh 90% dengan kategori sangat valid, ahli materi II diperoleh 95% dengan kategori sangat valid. Hasil keterterapan respon siswa diperoleh 88,5% dengan kategori sangat valid dan hasil keterterapan respon guru diperoleh 90% dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa "Media Video Animasi Materi Rantai Makanan kelas V SD Negeri I Moyoketen" sangat valid digunakan dan dapat diterapkan untuk pembelajaran di SD Negeri I Moyoketen dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Kata Kunci : Canva, Media Video Animasi, Rantai Makanan

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia dan kemajuan bangsa Indonesia. Kemajuan bangsa tidak akan diragukan lagi dengan peranan manusia yang berkualitas, karena pencapaian tersebut tidak bisa terhindar dari sumber daya manusianya sendiri. Pendidikan bisa dilihat dari kualitas pendidikan, karena penting untuk kemajuan bangsa (Anggrayni et al., 2023). Sesuai Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang diuraikan “Pendidikan adalah usaha dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas agar siswa bisa mengembangkan potensinya untuk memiliki keagamaan, kemandirian, keahlian yang digunakan masyarakat, dirinya, negara dan bangsa” (Agung Prasetyo et al., 2022). Berkembangnya teknologi digital pada saat ini, memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan (Yuanta F, 2019). Guru harus bisa kreatif dan memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajarannya seperti menggunakan media pembelajaran yang bisa dilakukan di sekolah (Rahayuningsih & Muhtar, 2022).

Media pembelajaran disebut perangkat yang diperlukan untuk menyampaikan pesan dan bisa memberikan dorongan kepada siswa sehingga dapat membuat hubungan mengajar tertentu. Media pembelajaran di sekolah juga bisa untuk membantu proses kegiatan pembelajaran (Yuanta F, 2019). Proses kegiatan pembelajaran yang kurang berhasil, karena kualitas pendidikan yang masih rendah. Cara yang bisa dilakukan untuk memperbaikinya dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa menjadikan siswa aktif untuk menyelesaikan masalah yang menggunakan konsep pengetahuannya (Fajrin & Ana, 2020). Menarik minat belajar siswa bisa memanfaatkan media pembelajaran sejalan dengan pendapat (Agung Prasetyo et al., 2022) media adalah alat menyampaikan materi yang dapat membantu guru untuk siswa dan tujuan pelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri 1 Moyoketen diketahui bahwa guru masih mengajarkan materi pembelajaran secara konsepnya saja dan masih menggunakan media yang sangat terbatas seperti menggunakan gambar. Pembelajaran di kelas III dan VI masih menerapkan Kurikulum 2013 sedangkan kelas I, II, IV, dan V sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kegiatan pembelajaran ini bagi kelas V sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, namun guru masih kurang memiliki kemampuan untuk merancang atau membuat media pembelajaran, guru masih menyuruh siswa untuk mendalami materi yang dibagikan seperti buku yang disediakan di sekolah tanpa menerapkan sumber lain, ini menjadikan proses pembelajaran kurang efektif. Siswa akan cenderung sering berbicara dengan

temannya, bermain sendiri dengan temannya, menjadikan pembelajaran di kelas kurang kondusif dan siswa mudah lupa materi yang sudah disampaikan oleh guru.

SD Negeri 1 Moyoketen juga memiliki fasilitas seperti LCD dan Proyektor, namun fasilitas ini masih belum digunakan untuk materi pembelajaran di kelas. Fasilitas ini hanya digunakan untuk keperluan acara tertentu di sekolah saja seperti rapat untuk wali murid. Materi rantai makanan dengan mata pelajaran IPAS, ini dianggap sulit untuk siswa, karena materi ini akan sulit jika siswa hanya membayangkan materinya yang dijelaskan guru tanpa menggunakan media pembelajaran (Dandung et al., 2023). Banyak siswa yang lebih menyukai pembelajaran yang menerapkan video animasi dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021). Berdasarkan penjelasan diatas, diharapkan media video animasi bisa menjadikan siswa semangat untuk belajar serta menambah pengetahuan siswa dalam memahami materi rantai makanan, yang dibagikan saat kegiatan pembelajaran dan diinginkan media video animasi ini bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dari kendala yang dijelaskan di atas, peneliti tertarik mengembangkan yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Moyoketen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang dapat diperlukan untuk membuat suatu produk khusus dan mengetahui tingkat kevalidan dari produk. Menurut (Sutarti & Irawan, 2017) penelitian pengembangan adalah membuat suatu media baru yang valid untuk dijadikan pada pembelajaran di sekolah dan tidak untuk mengukur teori pembelajaran. Model pengembangan ADDIE adalah model yang dianggap lebih lengkap dan rasional, dikarenakan model ini bisa digunakan untuk mengembangkan dan membuat produk seperti metode, strategi dan media pembelajaran (Puspasari, 2019). Penelitian ini menggunakan jenis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk proses pengembangan produk video animasi. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dan data kuantitatif diperoleh dari hasil data angket. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus sebagai berikut: $V = \frac{ST}{SS} \times 100\%$

Keterangan:

V = Hasil validasi

ST = Skor total

SS = Skor semua

Sumber : (Kurnia et al., 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media video animasi berbasis *canva* menggunakan model ADDIE. Tahap pertama model ADDIE adalah tahap analisis (*analyze*). Analisis ini yakni analisis materi dan analisis kebutuhan. Tahap kedua model ADDIE adalah tahap perancangan (*design*). Peneliti akan membuat rancangan, peneliti memilih mengembangkan produk media video animasi pada materi rantai makanan, membuat video animasi ini membutuhkan materi dari buku paket kelas V, gambar yang diambil dari google dan gambar di dalam canva. Tahap ketiga model ADDIE adalah tahap pengembangan (*development*). Peneliti mengumpulkan materi rantai makanan dari berbagai sumber, lalu membuka aplikasi canva dan menentukan ukuran video animasi 16:9. Peneliti memilih gambar yang diinginkan setelah itu membuat animasi dengan cara klik gambar yang dipilih, kemudian klik *icon* animasi dilanjutkan menambahkan suara atau audio penjelasan materi rantai makanan menggunakan sound of teks dan menambahkan backsound lagu yang sesuai. Tahap keempat model ADDIE adalah tahap implementasi (*implementation*). Media yang sudah dikembangkan akan diimplementasikan kepada siswa dan guru kelas V. Tahap kelima model ADDIE adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini juga dilakukan pengelolaan terhadap hasil penilaian dari data angket serta saran dan masukan.



Gambar 1. Media video animasi

Uji kevalidan ini digunakan untuk mengetahui kevalidan media video animasi. Validasi ahli media dilakukan 2 validator dari dosen Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung khususnya yang menguasai dan berpengalaman dalam membuat media pembelajaran. Hasil uji kevalidan ahli media I mendapatkan hasil presentase 95% dan ahli media II mendapatkan hasil presentase 95%. Hasil tersebut termasuk sangat valid dan media video animasi bisa digunakan.

Tabel 1. Angket Validasi Ahli Media I dan Ahli Media II

No.	Kriteria	Ahli media I	Ahli media II
1.	Media video animasi sangat mudah digunakan	4	4
2.	Kesesuaian pemilihan background video animasi	4	4
3.	Kesesuaian pemilihan warna video animasi	4	3
4.	Suara dalam video animasi jelas terdengar oleh siswa	3	4
5.	Ukuran huruf yang terdapat dalam video animasi dapat dibaca	4	4
6.	Gambar video animasi yang disajikan menarik	4	3
7.	Durasi video sesuai dengan video pembelajaran	3	4
8.	Tampilan media video animasi dapat menarik perhatian siswa	4	4
9.	Media video animasi dapat membantu belajar siswa	4	4
10.	Media video animasi bisa digunakan kapan saja	4	4
	Skor Total	38	38
	Skor Semua	40	40
	Presentase	95%	95%

Hasil validasi ahli materi dilakukan 2 validator dari dosen Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung khususnya yang menguasai dan memahami materi IPAS. Hasil uji kevalidan ahli materi I mendapatkan hasil presentase 90% dan ahli materi II mendapatkan hasil presentase 95%. Hasil tersebut termasuk sangat valid dan media video animasi bisa digunakan.

Tabel 2. Angket Validasi Ahli Materi I dan Ahli Materi II

No.	Kriteria	Ahli materi I	Ahli materi II
1.	Kesesuaian materi rantai makanan dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Materi rantai makanan yang disajikan di dalam video animasi sudah lengkap	3	4
3.	Kejelasan uraian materi rantai makanan	4	3
4.	Contoh gambar diberikan penjelasan materi	4	4
5.	Kejelasan referensi sumber materi rantai makanan	3	4
6.	Materi rantai makanan mudah dipahami oleh siswa	3	4
7.	Materi rantai makanan disajikan secara urut	4	4
8.	Video animasi menggunakan bahasa yang komunikatif	4	3
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa SD	4	4
10.	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	3	4
	Skor Total	36	38
	Skor Semua	40	40
	Presentase	90%	95%

Hasil keterterapan uji coba media video animasi ini dilakukan menggunakan angket respon siswa, angket respon guru. Uji coba ini dilakukan di SD Negeri 1 Moyoketen dan membutuhkan laptop, lcd, proyektor dan sound. Hasil keterterapan respon siswa mendapatkan

hasil presentase 88,5% sedangkan hasil keterterapan respon guru mendapatkan hasil presentase 90%.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Nama	Nilai										Skor Total	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	A.G.T	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	36	90%
2.	A.F.M	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5%
3.	A.R.Z	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	34	85%
4.	A.F	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37	92,5%
5.	A.W.U	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5%
6.	A.T.V	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	33	82,5%
7.	A.R.A.D	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	34	85%
8.	A.R.J.P	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	35	87,5%
9.	A.N.P	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	34	85%
10.	B.Z.A.M	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	33	82,5%
11.	C.V.P	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	36	90%
12.	D.N.P	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	37	92,5%
13.	D.A.P.A	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	35	87,5%
14.	E.Z.I	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	37	92,5%
15.	E.M	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	36	90%
16.	E.V.Y.G	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	35	87,5%
17.	F.A.H	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	90%
18.	F.I.P	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	35	87,5%
19.	F.P.I	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33	82,5%
20.	F.E.A	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37	92,5%
21.	J.H.J.T	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	34	85%
22.	M.A.A	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	36	90%
23.	M.R.L.N	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	33	82,5%
24.	M.N.A	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	33	82,5%
25.	M.S.A	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	35	87,5%
26.	M.Z.A	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5%
27.	N.A.B	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	36	95%
28.	N.K.A	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95%
29.	R.R.P.M	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	33	90%
30.	R.A.R.P	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37	92,5%
31.	R.L.S	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	37	92,5%
32.	R.P.E	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	32	80%
33.	S.Y.S.P	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	35	87,5%
34.	S.A.M	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	35	87,5%
35.	Z.A.H	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37	92,5%
36.	Z.A	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	36	87,5%
Skor Total												1275	
Skor Semua												1440	
Presentase												88,5%	

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No.	Kriteria	Nilai
1.	Tampilan pada media video animasi menarik	4
2.	Penggunaan huruf media video animasi bisa dibaca dengan jelas	3
3.	Gambar media video animasi menarik	4
4.	Ketepatan tata letak media video animasi	3
5.	Media video animasi aman dan nyaman digunakan	4
6.	Kesesuaian materi rantai makanan dengan tujuan pembelajaran	4
7.	Kejelasan materi rantai makanan	3
8.	Kemudahan dalam memahami materi rantai makanan	4
9.	Bahasa yang digunakan dalam media video animasi mudah dimengerti	4
10.	Kejelasan informasi dalam media video animasi	3
	Skor Total	36
	Skor Semua	40
	Presentase	90%

SIMPULAN

Hasil pengembangan media video animasi berbasis canva siswa kelas V SD Negeri 1 Moyoketen ini menggunakan model ADDIE, mendapatkan tingkat kevalidan media video animasi berbasis canva yang sudah dikembangkan memperoleh skor presentase 95% dari validator ahli media I dinyatakan sangat valid, 95% dari validator ahli media II dinyatakan sangat valid. Ahli materi I presentase 90% dinyatakan sangat valid dan ahli materi II hasil presentase 95% dinyatakan sangat valid. Tingkat keterterapan media video animasi berbasis canva yang sudah di uji cobakan untuk siswa memperoleh hasil presentase 88,5% dari angket respon siswa dinyatakan sangat valid dan media video animasi ini dapat diterapkan dengan baik. Hasil angket respon guru memperoleh hasil presentase 90% dinyatakan sangat valid yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian yang dilakukan, dihasilkan saran untuk peneliti yang lain yaitu materi yang digunakan dalam video animasi ini masih terbatas pada materi rantai makanan, sehingga bisa dikembangkan dengan menambahkan beberapa materi lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ana, R. F. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD Untuk Mahasiswa PGSD Universitas Bhinneka PGRI. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. (Vol. 04, Issue 2). <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2729>
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib:*

Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6(1), 169–179.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>

- Asdi, N. K., & Asriyanti, F. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video “Iklan” Berbasis Animasi Powtoon Tema 9 Subtema 1 Kelas 5 SDN 1 Blendis Kecamatan Gondang Tulungagung . *EduCurio: Education Curiosity*, 1(3), 823–828. Retrieved from <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/497>
- Dandung, V. B., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Media Pop Up Book Digital pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1544. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2613>
- Prasetyo, Y., Aka, K. A., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan Media Video Scribe pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Journal on Education*, 5(2), 2671-2676. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/911>
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Sutarti & Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Penerbit Deepublish.
- Yuanta F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Desember* (Vol. 1, Issue 2). <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>