

Pengembangan Media Canva berbasis Video Animasi Materi Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar

Sonia Erika Ulyyartha Purba^{1*}, Alvina Armelia¹, Efri Wulandari¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: September 11th, 2024

Revised: October 17th, 2024

Accepted: November 17th, 2024

Keywords:

Animated Video

ADDIE Model

Canva

Learning Media

ABSTRACT

This study aims to develop Canva media based on animated video of ecosystem material for elementary school students. The research method used is research and development with the ADDIE model (analyse, Design, Develop, Implement, and Evaluate). The design developed was tested on a limited basis with students at an elementary school in Pekanbaru. The results of this study indicate that the media used can increase the motivation, interest and learning outcomes of elementary school students. The implication of this study is that teachers need to teach innovatively, namely by using animated video media.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Sonia Erika Ulyyartha Purba

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: sonia.erika2539@student.unri.ac.id

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran teknologi audio visual berbasis video animasi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekosistem sederhana. Video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi dengan cara yang menarik dan mudah diikuti oleh siswa. Dengan adanya visualisasi gerak dan suara, siswa dapat lebih mudah memahami interaksi dan hubungan antar komponen ekosistem yang dijelaskan dalam pelajaran. Selain itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media yang lebih modern dan interaktif dapat mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat seiring dengan meningkatnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Manfaat mempelajari materi ekosistem adalah dapat mengkaji hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya dalam hubungannya dengan dampak kehidupan manusia serta berupaya untuk menjaga kelestarian lingkungan hidup. Kenyataannya, meskipun pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sudah diberikan sejak Sekolah Dasar, tetapi belum mampu membekali siswa dengan pengetahuan dan sikap peduli terhadap lingkungan (Amini, 2010:15).

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi akan difokuskan pada materi ekosistem sederhana di sekolah dasar. Melalui serangkaian tahap R&D,

diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang ekosistem sederhana, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi audio visual di sekolah dasar, serta menjadi acuan bagi para pendidik dan pengembang media dalam menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

LITERATURE REVIEW

Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual seperti poster, infografis, presentasi, dan video animasi. Canva menyediakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, sehingga bahkan pengguna tanpa latar belakang desain grafis dapat membuat karya yang menarik. Fitur utama Canva meliputi berbagai template yang dapat disesuaikan, elemen desain seperti gambar, ikon, dan teks, serta alat kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja bersama pada proyek yang sama. Canva menawarkan ribuan template untuk berbagai keperluan seperti media sosial, presentasi, poster, dan video. Template ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi ini menyediakan berbagai elemen desain seperti gambar, ikon, ilustrasi, dan font yang dapat diintegrasikan ke dalam desain. Selain desain statis, Canva juga memungkinkan pembuatan video dan animasi dengan fitur-fitur seperti transisi, efek animasi, dan penambahan audio. Clark dan Lyons (2010), menekankan pentingnya desain visual yang baik dalam pembelajaran. Video pembelajaran ekosistem yang dirancang dengan baik, menggunakan elemen visual seperti grafik, diagram, dan animasi, dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem secara jelas dan menarik. Video pembelajaran dapat menggambarkan konsep abstrak dan proses yang kompleks dalam ekosistem, seperti aliran energi dan siklus materi, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Video yang dirancang dengan elemen interaktif dan visual yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar tentang ekosistem.

Menurut Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dan membantu proses belajar. Video pembelajaran tentang ekosistem dapat menggambarkan proses alami seperti fotosintesis, rantai makanan, dan daur hidup secara dinamis, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Clark dan Lyons (2010), menekankan pentingnya desain visual yang baik dalam pembelajaran. Video pembelajaran ekosistem yang dirancang dengan baik, menggunakan elemen visual seperti grafik, diagram, dan animasi, dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem secara jelas dan menarik. Video pembelajaran dapat menggambarkan konsep abstrak dan proses yang kompleks dalam ekosistem, seperti aliran energi dan siklus materi, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Video yang dirancang dengan elemen interaktif dan visual yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar tentang ekosistem.

METHOD

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and development (R&D). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan suatu produk atau media. Research and Development (R&D) merupakan metode yang digunakan peneliti untuk membuat produk tertentu yang kemudian di uji untuk melihat keefektifan produk tersebut (Fransisca & Putri, 2019). Langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan penelitian

yaitu, Analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) and evaluation (evaluasi).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket atau kuisioner kepada ahli materi, ahli media dan 5 orang peserta didik siswa SDN 196 Pekanbaru yang bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video animasi pada materi ekosistem. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan angka. Hasil Tingkat validitas dikategorikan pada table 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Analisis Validitas

Interval	Kategori
81-100 %	Sangat Valid
61-80 %	Valid
41-60 %	Cukup Valid
21-40 %	Kurang Valid
0-20 %	Tidak Valid

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Analisis Praktikalisisasi

Interval	Kategori
81-100 %	Sangat Praktis
61-80 %	Praktis
41-60 %	Cukup Praktis
21-40 %	Kurang Praktis
0-20 %	Tidak Praktis

HASIL

Hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis Canva pada pembelajaran IPA kelas V diperoleh melalui langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu sebagai berikut:

Tahap Analisis (Analyze). Pada tahap awal dalam penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui studi literatur, observasi atau pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dan analisis kebutuhan dan karakteristik guru peserta didik. Selain itu juga mengkomunikasikan antara hewan konsumen tigtat I, tingkat II, tingkat III dan pengurai. Kesulitan dalam pembelajaran IPA tentang rantai makanan ini terlihat dari siswa yang awalnya tidak paham tentang konsumen dan tingkatannya maka kami sebagai peneliti membuat pengembangan media video interaktif agar siswa dapat memahami tingkatan konsumen. Selanjutnya, melakukan analisis materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum. Kemudian melakukan analisis alat dan pembuatan web yang merupakan bagian bagian dari AI yang bernama Canva.

Tahap Perancangan (Design). Tahap kedua yaitu perancangan atau perancangan produk. Dalam tahap ini peneliti mulai merancang media dan materi yang akan dikembangkan ke media Canva. Mulai dari pembuatan design dengan menentukan konsep background, membuat storyboard untuk mempermudah konsep yang akan dibuat dalam media, konsep tata letak, isi materi, dan gambar pendukung lainnya.

Tahap Pengembangan (Development). Dalam tahap ketiga ini, rancangan yang telah yang telah dirancang selanjutnya akan diproses dan dimuat ke dalam media Canva. Berikut hasil produk media Canva disajikan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tampilan Animasi Pada Canva

Gambar 2 menyakan interkasi antara siswa dengan siswa. Sedangkan gambar 3, animasi ditambahkan dengan menampilkan wajah guru di tengah-tengah.

Gamba 2. Animasi Siswa



Gambar 3. Animasi Siswa dengan Guru



Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya pada tahap ini dilakukan uji validasi oleh dua validator yakni ahli media dan ahli materi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen validasi berupa angket dengan skala penilaian bersamaan dengan produk media yang telah dikembangkan diberikan kepada validator. Berikut hasil validasi oleh kedua ahli, disajikan pada tabel 3 dan tabel 4

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Validasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dalam video animasi dengan tujuan/indikator pembelajaran				√	
2	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa				√	
3	Urutan penyajian dalam materi pembelajaran					√
4	Ilustrasi yang jelas dan menarik mampu mendukung penyampaian materi				√	
5	Kesesuaian langkah pembelajaran yang dirancang					√
6	Materi yang disajikan jelas					√
7	Materi yang disampaikan mudah dipahami					√

8	Materi yang disampaikan sesuai dengan taraf perkembangan siswa				√	
9	Ketepatan penyusunan materi pada media yang dikembangkan				√	
10	Ketepatan materi sesuai dengan teori dan konsep					√
Persentase Total = 90						

Berdasarkan hasil presentase Validasi ahli materi dapat dilihat bahwa diantara 10 aspek yang bernilai sangat valid dengan presentase 90%. Total dari keseluruhan aspek bernilai sangat valid dengan presentase 90%.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Validasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan tujuan pembelajaran.					√
2	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa.				√	
3	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi				√	
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikatif)				√	
5	Tampilan video pembelajaran yang menarik					√
6	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf					√
7	Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran.				√	
8	Kualitas gambar pada video					√
9	Kualitas suara pada video				√	
10	Tata letak teks pada video					√
Persentase Total = 90%						

Berdasarkan tabel diatas hasil presentase Validasi ahli media dapat dilihat bahwa diantara 10 aspek yang bernilai sangat valid dengan presentase 90%. Total dari keseluruhan aspek bernilai sangat valid dengan presentase 90%. Apabila hasil presentasi memperoleh hasil 61%

- 80% maka dikategorikan baik. Hasil presentasi 41% – 60% media dikategorikan cukup. Sedangkan 21% - 40% dikategorikan kurang dan jika hasil presentasi <21% media dikategorikan kurang sekali.

Tabel 3. Hasil uji praktikalisasi

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Perhatian	56	Cukup Praktis
Relevansi	72	Praktis
Percaya Diri	80	Praktis
Kepuasan	81	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas hasil presentase analisis Praktikalisisi berdasarkan pengisian angket oleh 5 siswa dapat dilihat dari antara 4 aspek penilaian. Total dari keseluruhan asapek bernilai Praktis dengan presentase 72,25% atau dibulatkan menjadi 73%. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil uji praktikalisisi media canva berbasis video pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti bersama 5 orang siswa masih dikategorikan Praktis dan belum mencapai target si peneliti.

Mayer (2009), mengemukakan bahwa video pembelajaran adalah alat multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dengan menyajikan konten melalui kombinasi visual dan audio. Video pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat dan mendengar konsep secara simultan, yang memperkuat proses belajar mereka. mengembangkan teori beban kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus mengurangi beban kognitif siswa. Video pembelajaran yang dirancang dengan baik, seperti yang bisa dibuat dengan Canva, dapat membantu mengurangi beban kognitif dengan menyajikan informasi secara visual dan terstruktur (Sweller, 1988).

Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk video pembelajaran. Canva menawarkan berbagai template, elemen desain, dan fitur yang mudah digunakan, sehingga guru dapat dengan cepat membuat video pembelajaran yang menarik dan informatif tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi.

Kelebihan dari pengembangan video pembelajaran dengan Canva memungkinkan guru untuk memvisualisasikan konsep-konsep ekosistem secara lebih jelas dan menarik. Misalnya, proses fotosintesis, rantai makanan, dan interaksi antara berbagai komponen ekosistem dapat dijelaskan melalui animasi dan ilustrasi yang dinamis. Video yang menarik dengan elemen visual yang kuat dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan Canva, guru dapat menambahkan gambar, ikon, dan animasi yang relevan dengan tema ekosistem, sehingga siswa lebih tertarik untuk memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan. Video pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Dengan Canva, guru dapat membuat video yang jelas dan mudah diikuti, sehingga siswa dapat belajar tentang ekosistem dengan kecepatan mereka sendiri. Canva memungkinkan pembuatan video yang interaktif dengan menambahkan kuis, pertanyaan, dan aktivitas yang dapat dilakukan siswa selama menonton video. Ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep yang mereka pelajari secara langsung. Video pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik di kelas maupun di rumah. Ini sangat bermanfaat terutama untuk situasi belajar jarak jauh. Dengan Canva, video dapat dibuat dan dibagikan dengan mudah melalui berbagai platform digital. Membuat video pembelajaran dengan Canva relatif cepat dan mudah dibandingkan dengan metode tradisional. Guru tidak perlu menghabiskan banyak waktu atau biaya untuk menghasilkan konten pembelajaran yang berkualitas tinggi. Dengan memanfaatkan fitur Canva, seperti animasi, transisi, dan elemen grafis, video pembelajaran ini dapat dibuat menarik dan mudah dipahami oleh siswa SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, pengembangan media canva berbasis video pembelajaran untuk mengajarkan ekosistem di SD 196 Pekanbaru, berhasil dikembangkan dengan hasil produk media pembelajaran berupa video pembelajaran. Hasil uji validasi kelayakan oleh validator pertama yakni ahli media memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 90%, maka

berdasarkan kriteria yang ditentukan termasuk kedalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh hasil rata-rata skor persentase sebesar 90% dalam kategori sangat layak. Dan dalam hasil uji praktikalisasi oleh siswa memperoleh hasil rata-rata 73%, maka berdasarkan kriteria yang ditentukan termasuk kedalam kategori praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. D., Hudha, M. N., & Kumala, F. N. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran (Animasi) Lingkungan Terhadap Peningkatan Literasi Lingkungan Siswa Tentang Topik Hemat Energi. *Experiment: Journal of Science Education*, 2(1), 1-10.
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infogrfsis. *geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27- 41.
- Dewanti, D. P. (2018). Potensi Selulosa dari Limbah Tandan Kosong Kelapa Sawit untuk Bahan Baku Bioplastik Ramah Lingkungan Cellulose Potential of Empty Fruit Bunches Waste as The Raw Material of Bioplastics Environmentally Friendly. *Jurnal Teknologi Lingkungan*, 19(1).
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2), 157-163. <http://journal.univekasakti-pdg.ac.id>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Kasmini, L. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Pada Pembelajaran Ipa. *Visipena*, 14(2), 68-84.
- Pertiwi, G. M. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Terintegrasi Ayat Al-Quran. *Skripsi : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. [http://repository.uin-suska.ac.id/74527/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/74527/1/Gusti Manja Pertiwi - Skripsi .pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/74527/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/74527/1/Gusti%20Manja%20Pertiwi%20-%20Skripsi.pdf)
- Putri, F. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Literasi Lingkungan Pada Materi Ekosistem* (Doctoral dissertation).