

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI
PENCEMARAN LINGKUNGAN KELAS X
SMA N 1 TAMBUSAI**

SKRIPSI



**OLEH
TRI AULIA UMMI ROSIDA
NIM.2033015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN
KABUPATEN ROKAN HULU
2024**

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pasir Pengaraian

menyatakan bahwa

TRI AULIA UMMI ROSIDA
NIM. 2033015

Telah Menyelesaikan Ujian Akhir Untuk Pendidikan Stara 1 (S1)

Pada Program Studi Pendidikan Biologi

Pada tanggal 31 Juli 2024

Dekan FKIP



Dr. PIPIT RAHAYU, M.Pd
NIP. 198601312009032002

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI
PENCEMARAN LINGKUNGAN KELAS X
SMA N 1 TAMBUSAI**

Skripsi

Oleh

Tri Aulia Ummi Rosida

Nim. 2033015

Program Studi: Pendidikan Biologi

Disetujui,

Pembimbing I



DAHLIA, M.Pd
NIDN. 1003028902

Pembimbing II



JISMI MUBARRAK, M.Si
NIDN. 1008068203

Diketahui,

**Ketua Program Studi
Pendidikan Biologi**



JISMI MUBARRAK, M.Si
NIDN. 1008068203

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Tri Aulia Ummi Rosida ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 31 bulan Juli, 2024.

Dewan Penguji:

1. Ketua Penguji



DAHLIA, M.Pd
NIDN. 1003028902

2. Sekretaris



JISMI MUBARRAK, M.Si
NIDN. 1008068203

3. Anggota



RENA LESTARI, M.Pd
NIDN. 1016108702

4. Anggota



Dr. ETI MEIRINA BRAHMANA, M.Si
NIDN. 1002058902

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

MOTTO

"Setetes keringat orangtuaku seribu langkahku untuk maju"

Ungakapan Hati sebagai Rasa Terimakasihku

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, Yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya karya mungil ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu jadi penyemangat, menjadi alasanku kuat sehingga menyelesaikan Skripsi ini.

Kupersembahkan karya mungil ini...

- ❖ **Orang Tua Tercinta**, Ayah (Tilmizi) dan Omak (Aslam Amanah) yang tak henti-hentinya selalu memberi kasih sayang, motivasi dan cinta kepada ku, yang selalu memberikan semangat untuk mewujudkan cita-citaku. Terimakasih atas do'a dan dukungan yang selalu diberikan untukku dan terimakasih telah menjadi *support system* terbaikku. Jadi bagaimana bisa aku mengeluh tentang kerasnya dunia? Sedangkan kedua orang tua ku masih saja menjadikanku putri kecilnya, selalu mendukung dan memenuhi semua keinginanku, materi tenaga dukungan kasih sayang tiada habisnya ayah dan omak berikan untuk kebahagiaanku. Sehat dan panjang umur ya ayah dan omak aku masih sangat membutuhkan bantuan sayapmu karena untuk terbang tinggi hanya dengan satu sayap rasanya aku masih belum sanggup, *I Love you more* ayah omak.
- ❖ **Kedua Kakak ku**, (Eka Wirdatul Jannah, S.Pd dan Dwi Ahlunnisa, S.Pd). *Dear* kakakku tersayang mungkin dari dulu hingga saat ini kita masih sering berantem tapi percayalah aku sangat menyayangimu. Begitu banyak kenangan indah yang telah kita lalui sedari kecil yang sampai kapanpun itu tidak akan pernah bisa dilupakan. Sebenarnya aku tau jika pundakmu tidak sekuat itu dan langkah mu juga tidak setegap itu tapi kakak terus berusaha untuk membuat adikmu bahagia. Kakak selalu memprioritaskan adikmu dibandingkan dirimu sendiri. Terimakasih yaa telah menjagaku dari kecil hingga saat ini. Terimakasih selalu memberikan *support* dan pengertian. Terimakasih kakak selalu dengan senang hati untuk

membantu untuk *cek outin* keranjang *shopeeku*. Berjanjilah kepadaku untuk selalu sehat dan bahagia.

- ❖ **Ketiga Adikku**, (Salsa Billa Hidayatul Hikmah, Rizqi Nailul Khoir dan Muhammad Alfatih). *Dear* adik kecilku, Terimakasih telah menjadi anak yang baik dan adik yang baik. Terimakasih selalu mau dimintai tolong walaupun terkadang agak susah yaa. Ternyata adikku sudah tidak kecil lagi tapi percayalah kalian akan selalu menjadi adik kecil ku sayang.
- ❖ **Dan yang terakhir**, Kepada perempuan sederhana namun terkadang sangat sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis sebuah karya mungil ini, diri saya sendiri, (Tri Aulia Ummi Rosida). Seorang perempuan yang berumur 21 tahun saat menciptakan karya tulis ini namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terimakasih telah hadir di dunia walaupun mungkin tidak sedikit yang tidak ikut serta merayakan hadir mu di dunia namun selalu bersyukur karena banyak pula manusia yang dengan bahagia merayakan kehadiranmu di dunia. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini melewati banyaknya rintangan hidup yang tidak tertebak adanya, Terimakasih tetap memilih hidup dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walupun seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Aulia. Rayakan selalu kehadiranmu didunia lewat semua hal yang membuatmu hidup. Pastikan jiwamu selalu menjadi bagian dari hal baik di alam semesta.

Akhir kata semoga skripsi ini membawa kebermanfaatn Aamiin.

Jika hidup bisa kuceritakakan diatas kertas, entah berapa banyak kertas yang ku butuhkan hanya untukku ku ucapkan terimakasih.

TRI AULIA UMMI ROSIDA S.Pd

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : TRI AULIA UMMI ROSIDA

NIM : 2033015

Program Studi : Pendidikan Biologi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Universitas Pasir Pengaraian

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul : “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X SMA N 1 Tambusai“, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik institusi Universitas Pasir Pengaraian maupun di masyarakat dan hukum negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Pasir Pengaraian, 31 Juli 2024

Yang menyatakan,



TRI AULIA UMMI ROSIDA

NIM. 2033015

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini. Yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X SMA N 1 Tambusai"**.

Ucapan shalawat dan salam nabi besar Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam, dengan ucapan Allahumma sholli 'Ala Muhammad wa'ala alihi Muhammad. Yang telah memberikan kita pengajaran tentang indahnya islam. dari zaman jahiliyah hingga zaman yang terang benderang.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat dalam menyelesaikan tugas akhir mahasiswa pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua ku tercinta Ayah (Tilmizi) dan Ibu (Aslam Amanah) yang selalu senantiasa memberi bahunya untukku bersandar, yang selalu mensupport, memberi semangat ketika aku mengeluh, dan yang selalu mendoakanku disetiap sujudnya.
2. Rektor Universitas Pasir Pengaraian Bapak Dr. Hardianto, M,Pd.
3. Bapak Zulkifli, S.H, M.H sebagai WR 1 dan Bapak Hidayat, S.E, M.M sebagai WR 2.
4. Ibu Dr.Pipit Rahayu, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian.
5. Bapak Jismi Mubarrak, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Pasir Pengaraian.
6. Ibu Dahlia, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pikirannya, serta memberikan petunjuk dan nasehat kepada penulis, membimbing dan mengarahkan penulisan selama penelitian hingga selesainya skripsi ini.

7. Bapak Bapak Jismi Mubarrak Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikirannya, serta memberikan petunjuk dan nasehat kepada penulis, membimbing dan mengarahkan penulisan selama penelitian hingga selesainya skripsi ini.
8. Ibu Rena Lestari, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Dr.Eti Meirina Brahmana, M.Si selaku penguji II yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kedua Kakaku tersayang yang selau memberikan support, pengertian dan do'anya (Eka Wirdatul Jannah, S.Pd dan Dwi Ahlunnisa, S.Pd).
11. Ketiga Adikku tersayang yang selau memberikan support, pengertian dan do'anya (Salsa Billah Hidayatul Hikmah, Rizqi Nailul Khoir, dan Muhammad Al Fatih).
12. Andong tersayang (Habibah Rambe) yang selalu mendo'akan kami didalam setiap sujudnya dan selalu memberikan nasehat terbaiknya.
13. Bapak Bakhtar Yamin, MM.Pd Selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Tambusai yang telah memberikan izin penulis dalam melakukan penelitian.
14. Ibu Diana Angraini, S.Si. Selaku guru mata pelajaran biologi di SMA N 1 Tambusai yang memberikan bimbingan penulis dalam melakukan penelitian.
15. Siswa –Siswi SMA N 1 Tambusai yang telah membantu peneliti menjadi dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Teman masa kecil dan Terbaikku Sri Wulandari Terimakasih atas semua kebaikan yang kamu berikan selama kita berteman dan sudah mau mendengar cerita-cerita ku. Selalu menemani proses saya, memberikan dukungan, motivasi dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat yang luar biasa. Maaf ya karena sering nyusahin atau merepotkan mu. Terimakasih selalu ada didalam setiap masa-masa sulit saya.Semoga allah selalu menjaga dan memudahkan segala urusan mu.
17. Teman terbaikku Siti Aisyah yang juga selalu ada saat senang dan sedih.Dan selalu memberikan semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini. Semoga allah selalu menjaga dan memudahkan segala urusan mu.

18. Teman-teman seperjuangan Bio 20 yang tak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan doa-doa baiknya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Akhir kata dengan segala kerendahan penulis mengharapkan agar segala kekurangan itu tidak mengecilkan arti dari tulisan ini dan semoga bermanfaat untuk kita semua Aamiin Allahumma Aamiin.

Pasir Pengaraian, 31 Juli 2024

Tri Aulia Ummi Rosida

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi pencemaran lingkungan kelas X SMA N 1 Tambusai. Pelaksanaanya dilakukan pada bulan Maret sampai Juni 2024. Metode pengembangan model Borg and Gall merupakan jenis penelitian yang digunakan, populasinya seluruh siswa kelas X dan pengumpulan data berupa angket kemudian data dianalisis secara deskriptif. Hasil penilaian oleh ahli materi diperoleh persentase 67,5% termasuk dalam kategori “cukup layak”, ahli media mendapatkan penilaian 86,6% dikategorikan “sangat layak”, ahli teknologi mendapatkan skor 90,83% termasuk dalam jawaban “sangat layak”, uji coba perorangan 81,17% termasuk dalam kategori “layak”, uji coba kelompok kecil 85% dikategorikan “sangat layak” dan uji coba lapangan mendapatkan skor 85% “sangat layak”. Berdasarkan hasil keseluruhan penilaian ahli materi, ahli media, ahli teknologi dan uji coba siswa bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi pencemaran lingkungan diperoleh rata-rata persentase 82,68% dalam kategori “layak”.

Kata Kunci: Aplikasi *canva*, Media Pembelajaran, Pengembangan, Video Animasi.

ABSTRACT

Research determine the feasibility of canva application-based animation video learning media on environmental pollution material class X SMA N 1 Tambusai. The implementation will be carried out from March to June 2024. The Borg and Gall model development method is the type of research used, the population is all class X students and data collection is in the form of a questionnaire and then the data is analyzed descriptively. The results of the assessment by material experts obtained a percentage of 67.5% included in the category of "quite feasible", media experts received an assessment of 86.6% categorized as "very feasible", technology experts received a score of 90.83% included in the "very feasible" answer, individual trials 81.17% included in the "feasible" category, 85% small group trials were categorized as "very feasible" and field trials received a score of 85% "very feasible". Based on the overall results of the assessment of material experts, media experts, technology experts and student trials, the canva application-based animation video learning media on environmental pollution materials obtained an average percentage of 82.68% in the "feasible" category.

Keywords: *Canva Application, Learning Media, Development, Animated Videos.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Defenisi Operasional	3
BAB II.TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	7
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	8
2.2 Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi.....	8
2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi	9
2.4 Aplikasi <i>Canva</i>	9
2.5 Materi Pencemaran Lingkungan.....	10
A.Pencemaran Lingkungan.....	10
a.Pencemaran Air.....	11
b. Pencemaran udara	12
c. Pencemaran tanah	13
2.6 Penelitian Relevan	14

BAB III. METODE PENELITIAN	17
3.1 Jenis Penelitian	17
3.2 Waktu dan Tempat	17
3.3 Populasi dan Sampel	17
3.4 Prosedur Penelitian	18
3.5 Teknik Pengumpulan Data	21
3.6 Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Deskripsi Produk	24
4.2 Hasil Penilaian Oleh Tim Ahli Materi	24
4.3 Hasil Penilaian Media Oleh Tim Ahli Media	23
4.4 Hasil Penilaian Media Oleh Tim Ahli Teknologi	29
4.5 Hasil Uji Coba Penilaian Kelayakan Media di Sekolah	30
a. Penilaian Kelayakan Media Oleh Siswa	30
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	35
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian.....	15
2. Sampel Penelitian.....	16
3. Prosedur Penelitian Borg and Gall.....	16
4. Indikator pernyataan angket.....	19
5. Kriteria Jawaban Item Instrument Uji Coba Produk.....	20
6. Kriteria Persentase Indikator Media Pembelajaran Video Animasi.....	20
7. Saran dari validator ahli materi.....	21
8. Skor penilaian media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i> oleh ahli materi.....	22
9. Saran dari validator ahli media.....	23
10. Skor penilaian media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i> oleh ahli media.....	24
11. Saran dari validator ahli teknologi.....	26
12. Data Hasil Uji Coba Perorangan Rata-rata Persentase Penilaian siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	27
13. Data Hasil Uji Kelompok Kecil Rata-rata Persentase Penilaian siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	29
14. Data Hasil Uji Coba Lapangan Rata-rata Persentase Penilaian siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model Borg and Gall.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Halaman
1. CP dan ATP.....	37
2. Angket Penilaian Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Oleh Ahli Materi.....	40
3. Data hasil validasi materi terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	46
4. Skor Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> oleh Ahli Materi.....	48
5. Angket Penilaian Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Oleh Ahli Media.....	51
6. Data hasil validasi media terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	56
7. Skor Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i>	58
8. Angket Penilaian Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Oleh Ahli Teknologi.....	60
9. Data hasil validasi teknologi terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	66
10. Skor Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> oleh Ahli Teknologi.....	68
11. Nama Siswa Uji Perorangan.....	70
12. Angket respon siswa (Uji Coba Perorangan).....	72
13. Data hasil uji coba perorangan terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	82
14. Skor Penilaian Hasil Uji Coba Perorangan siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	84
15. Nama Siswa Uji Kelompok Kecil.....	87
16. Angket siswa (Uji Coba Kelompok Kecil).....	89

17. Data hasil uji kelompok kecil terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	99
18. Skor penilaian hasil uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	101
19. Nama Siswa Uji Lapangan.....	104
20. Angket respon siswa (Uji Coba Lapangan).....	106
21. Data hasil uji lapangan terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	116
22. Skor Penilaian Hasil Uji Coba Lapangan siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	118
23. Dokumentasi Penelitian.....	122
24. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Setelah Revisi Validator Ahli Materi	124
25. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Sebelum Revisi Validator Ahli Media.....	126
26. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Setelah Revisi Validator Ahli Media.....	126
27. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Sebelum Revisi Validator Ahli Media.....	127
28. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Setelah Revisi Validator Ahli Media.....	127
29. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Sebelum Revisi Validator Ahli Media.....	128
30. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Setelah Revisi Validator Ahli Media.....	128
31. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Sebelum Revisi Validator Ahli Media.....	129
32. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Setelah Revisi Validator Ahli Media.....	129
33. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Sebelum Revisi Validator Ahli Media.....	130

34. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Setelah Revisi Validator Ahli Media.....	130
35. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Sebelum Revisi Validator Ahli Media.....	131
36. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Setelah Revisi Validator Ahli Media.....	131



UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN

BAB I.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran membuat proses pembelajaran bervariasi, sehingga pendidik tidak hanya menggunakan media konvensional. Namun, masih banyak pendidik yang hanya berpacu pada media konvensional saja dalam kegiatan pembelajaran. Apabila hanya menggunakan media konvensional saja, maka materi yang luas semakin sulit untuk dipahami. Selain itu, setiap peserta didik juga mempunyai kemampuan yang berbeda dan kapasitas tersebut tidak dapat disamaratakan oleh pendidik. Setiap peserta didik juga memiliki cara belajar yang berbeda. Sebagai guru harus berusaha untuk memahami terlebih dahulu, supaya dapat mengembangkan media pembelajaran yang tepat (Suci, 2022:1-2).

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya (Umar, 2017:136-137). Media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran (Rahmayanti dan Istianah, 2018:430).

Aplikasi *canva* merupakan aplikasi desain grafis online untuk perangkat desktop atau pc dan android yang mudah digunakan. *Canva* adalah sebuah situs sekaligus aplikasi yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi *online*. *Canva* dapat diakses melalui *website*, aplikasi pc, maupun handphone. Hal ini tentu semakin memudahkan kita berkreasi dimanapun dan kapanpun. Tidak hanya mudah digunakan, *canva* juga menyediakan ribuan *template* yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa