

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SD NEGERI 54 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

**MONA SAPIRA
20080002**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023/2024**

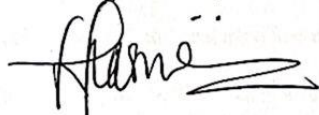
LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN
APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SD NEGERI 54 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena dan telah disempurnakan
berdasarkan saran dan masukan

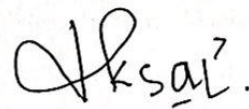
Banda Aceh, 6 Februari 2025

Pembimbing I



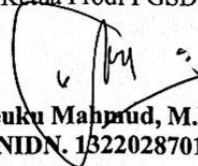
Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

Pembimbing II



Intan Kemala Sari, M.Pd
NIDN. 0127088602

Menyetujui,
Ketua Prodi PGSD



Teuku Mahprud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena




Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

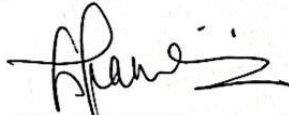
LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN
APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SD NEGERI 54 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena dan telah disempurnakan
berdasarkan saran dan masukan

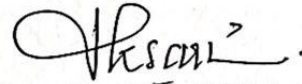
Banda Aceh, 6 Februari 2025

Pembimbing I



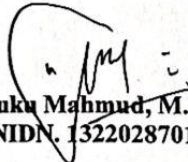
Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

Pembimbing II



Intan Kemala Sari, M.Pd
NIDN. 0127088602

Menyetujui,
Ketua Prodi PGSD



Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


FKIP UBSG

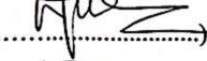


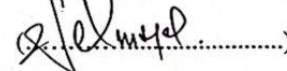
Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

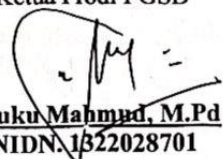
**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SD NEGERI 54 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena dan telah disempurnakan berdasarkan saran dan masukan


Banda Aceh, 6 Februari 2025

Pembimbing I	: <u>Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si</u> NIDN. 0117126801	()
Pembimbing II	: <u>Intan Kemala Sari, M.Pd</u> NIDN. 0127088602	()
Penguji I	: <u>Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd</u> NIDN. 1330057702	()
Penguji II	: <u>Helminsyah, M.Pd</u> NIDN. 1320108501	()

Menyetujui
Ketua Prodi PGSD


Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN. 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 1028068203

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu.”

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang tua, keluarga, sahabat, teman, dan semua pihak yang bertanya “KAPAN SIDANG”. Kalian adalah alasan saya segera menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah segala puji bagi Allah SubhanahuWaTa`ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 54 Banda Aceh” . Sholawat beserta salam kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW atas segala perjuangan beliau yang didedikasikan untuk umatnya.

Penulis tentu mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi tingginya kepada :

1. Cinta Pertama dan panutanku, Ayahanda M. Ali Usman. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda Ainal Mardiah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang diberikan. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, Beliau juga memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, tapi semangat, motivasi serta do`a yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

3. Dr. Hj .Lili Kasmini, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Dr. Syarfuni, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan Skripsi ini.
5. Teuku Mahmud, M.Pd. Selaku Ketua Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang juga memberikan arahan dalam penulisan Skripsi ini.
6. Ibu Dr. Hj .Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Selaku pembimbing I, yang telah memberikan segenap pemahaman dan pengalaman baru kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Ibu Intan Kemala Sari, M.Pd Selaku pembimbing II, yang telah memberikan segenap pemahaman dan pengalaman baru kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd Selaku penguji I, yang telah membantu pembimbing dalam memperbaiki skripsi ini dan memberikan segenap pemahaman dan pengalaman baru kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
9. Helminsyah, M.Pd Selaku penguji II, yang telah membantu pembimbing dalam memperbaiki skripsi ini dan memberikan segenap pemahaman dan pengalaman baru kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

10. Untuk kakak kandung ku Nanda Nasratun Nisa S.Pd, Terimakasih atas segala do'a usaha dan support yang telah diberikan kepada saya dalam proses pembuatan skripsi ini.
11. Teruntuk abang kandung saya M. Deni Saputra Terimakasih atas semua pengorbanannya dan telah mendonatur adek nya hingga saat ini walaupun beliau tidak dapat merasakan bangku kuliah tetapi beliau selalu mengusahakan agar adeknya dapat merasakan kuliah dengan nyaman.
12. Kepada temanku pejuang toga Fatia ,Ilal, Nira ,Anisa Ulfi Khaira Terimakasih selama ini banyak membantu dan memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Teruntuk sahabat penulis Rajif Fandi, terimakasih telah senantiasa setia mendengarkan keluh kesah yang setiap harinya penulis keluhkan selama di perantauan ini.
14. Dan yang terakhir , kepada diri saya sendiri, Mona Safira terimakasih sudah bertahan sejauh ini terimakasih 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 untuk mencoba.

Banda Aceh, 2024
Penyusun,

Mona Sapira
20080002

ABSTRAK

Mona Sapira *PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS SD NEGERI 54 BANDA ACEH*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I , Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Pembimbing II, Intan Kumala Sari, M.Pd.

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis model ADDIE yaitu analisis (analyze), perancangan (desing), pengembangan (development), implementasi (impilimentation), evaluasi (evaluation). Pengembangan media ini menggunakan metode Research & Development (R&D. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan penilaian oleh 3 pakar ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan respon guru maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini mendapatkan nilai kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga media animasi video tersebut dapat diimplementasikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 54 Banda Aceh dengan kategori layak. Selanjutnya di implementasikan untuk mengetahui respon siswa terhadap media animasi video dari hasil pengembangan. Dari tahap ini akan diketahui kemenarikan media yang dikembangkan. Siswa kemudian diminta mengisi angket responden untuk memberikan tanggapan terhadap media animasi video tersebut. Dari hasil respon siswa uji kelas memperoleh jumlah skor penilaian 4,60 dengan kategori praktis (dalam skala likert). Tahap terakhir adalah evaluasi dilakukan oleh siswa melalui tes soal. Dari evaluasi ini akan memberikan data yang menggambarkan kualitas produk media pembelajaran tersebut apakah sudah efektif atau belum. Dari hasil perhitungan nilai 23 siswa yang memperoleh hasil ketuntasan belajar dengan kriteria meningkat dan 2 siswa memperoleh tidak tuntas dengan kriteria tidak meningkat. Dari nilai yang diperoleh oleh siswa tersebut termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan produk media animasi dengan menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran IPAS di kelas IV yang sudah di kembangkan dan melalui hasil perancangan oleh peneliti di nyatakan Valid dan Layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan sebagai bahan ajar untuk membantu guru dalam mengajar dan menyajikan materi kepada siswa secara efektif dan efisien

Kata Kunci : Media Video animasi, canva, gaya dan gerak.

ABSTRACT

Mona Shapira DEVELOPMENT OF ANIMATED MEDIA USING THE CANVA APPLICATION IN THE SCIENCE SUBJECTS OF STATE 54 PRIVATE SCHOOL BANDA ACEH. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Supervisor I, Dr.Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si. Supervisor II, Intan Kumala Sari, M.Pd.

This development research uses the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The development of this media employs the Research & Development (R&D) method. The results of the study, which were assessed by three experts—media experts, material experts, and teacher responses—conclude that this animated video media received valid and feasible criteria scores for use in learning activities. Therefore, the animated video media can be implemented for fourth-grade students at SD Negeri 54 Banda Aceh with a feasible category. It was then implemented to determine students' responses to the animated video media resulting from the development. From this stage, the attractiveness of the developed media will be known. Students were then asked to fill out respondent questionnaires to provide feedback on the animated video media. The results from the student response test class obtained a total score of 4.60 in the practical category (on a Likert scale). The final stage is the evaluation conducted by students through test questions. This evaluation provides data that illustrates the quality of the learning media product, whether it is effective or not. From the calculation of scores, 23 students achieved mastery learning with improved criteria, and 2 students did not achieve mastery learning with unimproved criteria. The scores obtained by the students fall into the effective category. Based on this discussion, it can be concluded that the animated media product using Canva for the science subject in fourth grade, which has been developed and designed by the researcher, is declared valid and feasible for use in the learning process and as teaching material to help teachers teach and present material to students effectively and efficiently.

Keywords: *Animated Video Media, Canva, Forces and Motion.*

DAFTAR ISI

MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
TAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Defenisi Operasional.....	12
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
2.1 Media Pembelajaran.....	15
2.2 Media Audio Visual.....	16
2.3 Video Animasi.....	18
2.4 IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam).....	27
2.5 Materi Indonesiaku Kaya Budaya.....	31
2.6 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	32
2.7 Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Pendekatan Penelitian.....	35
3.2 Model Pengembangan.....	35
3.3 Prosedur Pengembangan.....	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.4.1 Observasi.....	38
3.4.2 Validasi Ahli.....	38
3.4.3 Tes.....	39

3.5 Instrument Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Observasi.....	39
3.5.2 Validasi Produk.....	39
3.5.3 Kepraktisan Produk.....	42
3.6 Teknik Analisis Data.....	46
3.6.1 Analisis (Analysis).....	46
3.6.2 Desain (Design).....	46
3.6.3 Pengembangan (Development).....	47
3.6.4 Implementasi (Implementation).....	47
3.6.5 Evaluasi (Evaluation).....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Analisis (Analysis).....	49
4.1.2 Desain (Design).....	53
4.1.3 Pengembangan (Development).....	59
4.1.4 Implementasi (Implementation).....	65
4.1.5 Evaluasi (Evaluation).....	67
4.2 Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Kelemahan.....	74
5.3 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrument Ahli Media.....	40
Tabel 3.2 Instrument Ahli Materi	41
Tabel 3.3 Instrument Respon Guru.....	43
Tabel 3.4 Instrument Lembar Respon Siswa.....	44
Tabel 4.1 Kompetensi Awal dan Indikator Pencapaian	52
Tabel 4.2 Validasi Ahli Media	59
Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 4.4 Kritik, Saran, Perbaikan	63
Tabel 4.5 Angket Respon Guru.....	64
Tabel 4.6 Uji Coba Angket Kelas	66
Tabel 4.7 Rekapitan Hasil Nilai Pretest dan Posttest siswa.....	68

DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.1 Tampilan Layar Utama.....	25
Tabel 2.2 Tampilan Beranda Pada Aplikasi Canva.....	25
Tabel 2.3 Tampilan Icon Pada Aplikasi Canva.....	26
Tabel 2.4 Pamplet pada Aplikasi Canva.....	26
Tabel 2.5 Hasil.....	27
Tabel 4.1 Proses Membuat Desain.....	55
Tabel 4.2 Proses Membuat Video.....	55
Tabel 4.3 Proses Membuat Gambar Animasi.....	56
Tabel 4.4 Proses Mengatur Gambar Animasi.....	56
Tabel 4.5 Proses Menganimasikan Gambar	56
Tabel 4.6 Proses Penambahan Teks.....	57
Tabel 4.7 Proses Penyimpanan Video Animasi.....	57
Tabel 4.8 Proses Memasukkan Instrument Musik dan Rekaman Suara.....	58
Tabel 4.9 Hasil.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Media.....	80
Lampiran 2 Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 3 Validasi Respon Guru.....	88
Lampiran 4 Sampel Pretest.....	92
Lampiran 5 Sampel Posttest.....	98
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest.....	104
Lampiran 7 Sampel Respon Siswa.....	106
Lampiran 8 Dokumentasi.....	115
Lampiran 9 Sk Pembimbing I.....	117
Lampiran 10 Sk Pembimbing II.....	118
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	119
Lampiran 12 Surat Izin Pengumpulan Data dari Dinas.....	120
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian.....	121