

# Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Pada Prodi Biologi Universitas Al Washliyah Labuhanbatu

Feny Dwi Yanti<sup>1</sup>, Kusmanto<sup>2</sup>, Samsir<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Al Washliyah Labuhanbatu  
Jl. H. Adam Malik Lingkar By Pass Rantauprapat  
Email: [fenydwiyanti12@gmail.com](mailto:fenydwiyanti12@gmail.com) , [kusnabara03@gmail.com](mailto:kusnabara03@gmail.com) , [samsirst111@gmail.com](mailto:samsirst111@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva dalam penyampaian materi struktur dan fungsi tumbuhan pada Program Studi Biologi Universitas Al Washliyah Labuhanbatu bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Rancangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, Berisikan 5 tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Diperoleh hasil sebelum menggunakan media pembelajaran jumlah rata-rata diperoleh 37,3 dari nilai 100. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi diperoleh jumlah rata-rata nilai 82. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media ini mendapat respon positif dari mahasiswa, meningkatkan minat belajar, serta membantu mereka dalam memahami struktur dan fungsi tumbuhan secara lebih jelas. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung proses belajar mengajar di perguruan tinggi.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva, ADDIE, Tumbuhan

## ABSTRACT

*This study aims to implement animated video learning media based on the Canva application in delivering plant structure and function material in the Biology Study Program at Al Washliyah University, Labuhanbatu, aiming to determine the feasibility and practicality of the developed learning media. This research design uses the ADDIE development model, containing five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results obtained before using the learning media were an average of 37.3 out of 100. Using animated video learning media, the average number of values was 82. The implementation results show that using this media received a positive response from students, increased interest in learning, and helped them understand the structure and function of plants more clearly. Thus, Canva animated video-based learning media can be an innovative alternative in supporting higher education's teaching and learning process.*

**Keywords:** Learning Media, Animated Video, Canva, ADDIE, Plants.

## Pendahuluan

Pendidikan pada saat ini terus maju seiring perkembangan zaman. Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik[1],[2],[3]. Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan sangat berpengaruh terhadap efektivitas dan efisiensi penyampaian materi. Pemanfaatan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Materi struktur dan fungsi tumbuhan dalam pembelajaran sering kali dianggap sulit oleh peserta didik. Salah satu metode yang digunakan dalam memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi dalam pembelajaran struktur dan fungsi tumbuhan yang menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi[4],[5],[6].

Mengapa video animasi digunakan dalam media pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik dan minat belajar peserta didik sehingga lebih mampu menarik perhatian peserta didik dibandingkan teks atau gambar statis. Pada umumnya video bertujuan untuk hiburan, dokumentasi, pendidikan dalam media pembelajaran. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu[7],[8]. Sedangkan video animasi adalah media visual yang menampilkan rangkaian gambar bergerak yang dihasilkan dari kumpulan objek seperti gambar manusia, hewan, tumbuhan, teks, atau benda lainnya yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan ilusi gerak sesuai alur tertentu[9],[10].

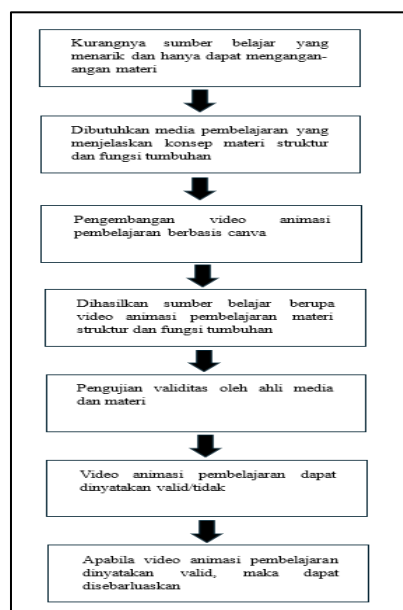
Video animasi biasanya dilengkapi dengan audio, sehingga menjadi media video visual yang menarik dan dinamis. Video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual yang menarik dan interaktif. Media audio merupakan media yang menyajikan pesan secara auditif atau dengan kata lain, yang dimaksud dengan media audio adalah semua media yang pemanfaatannya menggunakan unsur dengar (audio)[11],[12],[13]. Sedangkan karakteristik media mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan yang berkaitan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dengan menggunakan elemen grafis yang bergerak, video animasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Dengan materi tentang struktur dan fungsi tumbuhan yang meliputi akar, batang, daun, bunga, batang, dan biji[14],[15],[16]. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti video animasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam pembuatan media pembelajaran video animasi tersebut dengan menggunakan aplikasi canva yang merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk membuat video animasi dengan mudah.

Kenapa menggunakan Canva dalam pembuatan media pembelajaran karena Canva merupakan aplikasi desain grafis online . Canva tersedia di situs web dan perangkat seluler. Canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki beragam template yang menarik[17]. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan dan edit foto[18],[19],[20]. Penggunaan media Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru bimbingan dan konseling dalam mendesain media. Canva dapat digunakan membuat grafik, presentasi, poster, logo, dokumen, dan konten visual untuk media sosial. Aplikasi Canva memungkinkan anda menggabungkan gambar, font, template, dan ilustrasi[21],[22],[23].

Canva memungkinkan Anda menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik sesuai tampilan yang diinginkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian siswa. Aplikasi Canva diharapkan dapat menjadi alternatif guru bimbingan dan konseling dalam menciptakan bahan ajar yang kreatif dan menarik. Canva menyediakan berbagai template, elemen grafis, dan fitur yang memungkinkan pengguna, termasuk guru dan siswa, untuk menciptakan konten visual yang menarik[24],[25]. Implementasi media pembelajaran video animasi dengan aplikasi Canva pada materi bagian tubuh tumbuhan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Melalui video animasi, siswa tidak hanya akan mendapatkan informasi yang lebih jelas dan menarik, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran[26].

## Metode Penelitian

Rancangan ini menggunakan metode penelitian ADDIE untuk membuat media pembelajaran. Model ini melibatkan beberapa tahapan, dimulai dengan tahap analisis, tahap berikutnya adalah desain, di mana proses ini menguraikan gambaran awal produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap pengembangan, validator melakukan penilaian terhadap produk dan memberikan saran, masukan, serta kesimpulan terkait hasil penilaian tersebut. Langkah terakhir, implementasi, melibatkan uji coba produk untuk melihat kinerjanya dalam situasi yang nyata.[27],[28].



Gambar 1. Kerangka alur penelitian

Penelitian ini juga menggunakan penelitian mixed method (Kualitatif support kuantitatif). Mixed method merupakan metode yang digunakan untuk mengkombinasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kualitatif ini adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, dimana pendekatan penelitian kualitatif ini cenderung pada metode penelitian yang berupa data deskriptif yang diperoleh dari data-data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berasal dari sumber atau informasi yang diteliti dan dapat dipercaya. Sementara metode penelitian kuantitatif lebih berfokus pada data angka dengan instrument berupa angket atau alat ukur tertentu. Berikut tahapan penelitian yang akan dilakukan.

## Hasil Dan Pembahasan

### Model Pengembangan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang digunakan dengan metode ADDIE. Model ADDIE bergantung pada setiap tahap yang dilakukan dalam urutan yang diberikan. Berisikan 5 tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) merupakan metode yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran pada video animasi. Pada metode ADDIE ada beberapa tahapan yang dilakukan antara lain tahapan Analysis, memecahkan masalah pembelajaran yang selama ini terkesan konvensional hanya berpusat pada guru. Dibuktikan bahwa media merupakan media pembelajaran yang paling efektif dan meningkatkan motivasi Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dikembangkan untuk merancang sistem pembelajaran design, Development, Implementation, dan Evaluation[29].

#### a. Analysis

Untuk mengidentifikasi permasalahan mendasar dalam pembuatan konten video animasi pembelajaran, dilakukan studi pendahuluan. Untuk mempermudah dalam menentukan tahapan pertama dalam pembuatan media video animasi pembelajaran, fakta-fakta dan alternatif penyelesaian dikemukakan pada tahap ini. Langkah awal pembuatan video animasi dalam media pembelajaran ini adalah mengidentifikasi kebutuhan software maupun hardware yang akan digunakan lalu tahap selanjutnya adalah mengumpulkan materi-materi pembelajaran yang digunakan

Tabel 1. Analisis materi

| Materi                       | Keterangan |
|------------------------------|------------|
| Struktur dan Fungsi Tumbuhan | 1. Akar    |
|                              | 2. Batang  |
|                              | 3. Daun    |
|                              | 4. Bunga   |
|                              | 5. Buah    |
|                              | 6. Biji    |

#### b. Design

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk merancang video animasi untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi mengenal bagian tubuh tumbuhan. Pembuatan media serta audio dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan tugas, karakteristik target pengguna, dan taktik distribusi dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini sangat membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar dan kompetensi inti yang dibutuhkan. Pada tahap desain terdapat 3 tahap yaitu

### Pembuatan Storyboard

| Scene | Narasi   | Keterangan  | Gambar   |
|-------|--|---|--|
| 1     | Opening! Hai perkenalkan nama saya fony. Hari ini, mari kita belajar mengenai struktur dan fungsi tumbuhan | Menampilkan seorang guru beserta dubbing suara                |  |
| 2     | Pertama mari kita memperkenalkan pohon dan bagiannya   | Menampilkan atribut pohon dan bagiannya                       |  |
| 3     | Kemudian mari kita memperkenalkan bagian akar  | Menampilkan atribut akar pohon dan fungsinya                  |  |
| 4     | Selanjutnya membahas bagian batang dan jenis batang  | Menampilkan atribut batang dan jenis batang beserta fungsinya |  |
| 5     | Selanjutnya membahas bagian daun dan jenis daun  | Menampilkan atribut daun dan jenis                            |  |
| 6     | Kemudian memperkenalkan bunga pada tumbuhan beserta fungsinya  | Menampilkan atribut bunga beserta fungsinya                   |  |
| 7     | Selanjutnya memperkenalkan buah  | Menampilkan atribut buah apel beserta bijinya                 |  |
| 8     | Penutup! Berakhir sudah pembahasan mengenai struktur dan fungsi tumbuhan                                   | Menampilkan teks penutup                                      |  |

Gambar 2. Pembuatan storyboard

c. Development

Pada tahap ini produk mulai dibuat dan dikembangkan hingga menghasilkan suatu produk yakni media video animasi pembelajaran, ketika produk tersebut sudah jadi maka akan divalidasi dan direvisi jika terdapat saran dari para ahli, apabila tidak ada revisi maka lanjut diuji cobakan ke mahasiswa.

d. Implementation

Pembelajaran ini diadakan pada Prodi Biologi di Universitas Al Washliyah Labuhanbatu sebagai Lokasi uji coba hasil produk. Uji coba ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas dan efisiensi media pembelajaran. Pada tahap ini, akan dilakukan dengan cara mengupload hasil pengembangan video animasi pembelajaran ke media sosial Youtube agar produk yang telah dikembangkan dapat memperkenalkan kepada audiens target serta bermanfaat bagi orang lain.

e. Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan seiring dengan perkembangan proyek, sehingga potensi kesenjangan dalam proses pembangunan dapat terdeteksi dan diperbaiki. Evaluasi ini juga dapat digunakan untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tujuan dari evaluasi ini untuk menilai sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai.

**Tabel 2.** Hasil Angket Mahasiswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran

| No                      | Nama Peserta Didik | Nomor Item (B/S) |   |   |   |   | Jumlah Benar | Nilai |
|-------------------------|--------------------|------------------|---|---|---|---|--------------|-------|
|                         |                    | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 |              |       |
| 1.                      | AD                 | B                | B | S | B | B | 4            | 80    |
| 2.                      | AA                 | B                | S | S | S | B | 2            | 40    |
| 3.                      | DA                 | B                | S | S | B | B | 3            | 60    |
| 4.                      | NS                 | S                | S | B | S | S | 1            | 20    |
| 5.                      | RPL                | B                | S | S | B | S | 2            | 40    |
| 6.                      | SA                 | S                | B | S | S | S | 1            | 20    |
| 7.                      | SS                 | B                | B | S | B | S | 3            | 60    |
| 8.                      | WS                 | B                | B | S | S | S | 2            | 40    |
| 9.                      | DK                 | B                | S | S | B | B | 3            | 60    |
| 10.                     | EL                 | S                | S | S | B | S | 1            | 20    |
| 11.                     | SK                 | S                | B | B | S | B | 3            | 60    |
| 12.                     | RW                 | S                | B | B | S | S | 2            | 40    |
| 13.                     | IR                 | S                | S | B | S | S | 1            | 20    |
| 14.                     | DG                 | S                | S | S | B | S | 1            | 20    |
| 15.                     | FD                 | B                | S | S | B | B | 3            | 60    |
| 16.                     | SF                 | B                | S | S | B | S | 2            | 40    |
| 17.                     | RC                 | S                | S | B | S | S | 1            | 20    |
| 18.                     | AY                 | S                | S | S | B | S | 1            | 20    |
| 19.                     | MH                 | B                | S | S | B | B | 3            | 60    |
| 20.                     | AN                 | S                | S | S | B | S | 1            | 20    |
| 21.                     | CW                 | B                | S | S | B | B | 3            | 60    |
| 22.                     | YS                 | B                | S | S | B | S | 2            | 40    |
| 23.                     | TD                 | S                | S | B | S | S | 1            | 20    |
| 24.                     | ZI                 | S                | S | B | S | S | 1            | 20    |
| 25.                     | AU                 | S                | S | B | S | S | 1            | 20    |
| 26.                     | BA                 | S                | S | B | S | S | 1            | 20    |
| 27.                     | CT                 | B                | S | S | B | S | 2            | 40    |
| 28.                     | EP                 | B                | S | S | B | S | 2            | 40    |
| 29.                     | US                 | S                | S | S | B | S | 1            | 20    |
| 30.                     | RS                 | B                | S | S | B | S | 2            | 40    |
| <b>Jumlah Rata-rata</b> |                    |                  |   |   |   |   | <b>37,3</b>  |       |
| <b>Rata-rata</b>        |                    |                  |   |   |   |   | <b>1,9</b>   |       |

Berdasarkan hasil respons mahasiswa pada tabel 2. Menunjukkan bahwa jumlah rata-rata 37,3 dan rata-rata 1,9 sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif. Sehingga dari rata-rata tersebut sangat “rendah” hasil belajar mahasiswa tentang materi yang diberikan.

**Tabel 3.** Hasil Angket Mahasiswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

| No | Nama Peserta Didik | Nomor Item (B/S) |   |   |   |   | Jumlah Benar | Nilai |
|----|--------------------|------------------|---|---|---|---|--------------|-------|
|    |                    | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 |              |       |
| 1. | AD                 | B                | B | S | B | B | 4            | 80    |
| 2. | AA                 | B                | B | B | S | B | 4            | 80    |

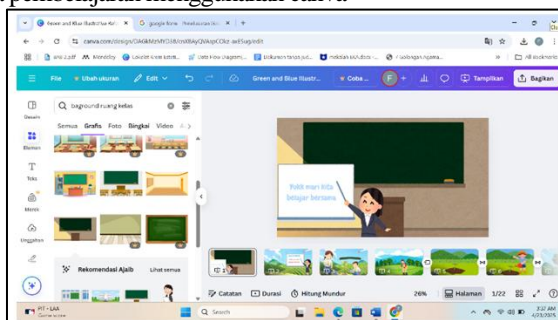
|                         |     |   |   |   |   |   |            |     |
|-------------------------|-----|---|---|---|---|---|------------|-----|
| 3.                      | DA  | B | S | S | B | B | 3          | 60  |
| 4.                      | NS  | B | B | S | B | B | 4          | 80  |
| 5.                      | RPL | B | B | B | B | B | 5          | 100 |
| 6.                      | SA  | B | B | B | B | S | 4          | 80  |
| 7.                      | SS  | B | B | S | B | B | 4          | 80  |
| 8.                      | WS  | B | S | B | B | B | 4          | 80  |
| 9.                      | DK  | S | B | B | B | B | 4          | 80  |
| 10.                     | EL  | B | B | B | B | S | 4          | 80  |
| 11.                     | SK  | B | B | B | B | S | 4          | 80  |
| 12.                     | RW  | B | B | S | B | B | 4          | 80  |
| 13.                     | IR  | B | S | B | B | B | 4          | 80  |
| 14.                     | DG  | B | B | B | B | B | 5          | 100 |
| 15.                     | FD  | B | S | S | B | B | 3          | 60  |
| 16.                     | SF  | B | S | B | B | B | 4          | 80  |
| 17.                     | RC  | S | B | B | B | B | 4          | 80  |
| 18.                     | AY  | S | S | B | B | B | 4          | 80  |
| 19.                     | MH  | B | B | B | B | B | 5          | 100 |
| 20.                     | AN  | B | B | B | S | B | 4          | 80  |
| 21.                     | CW  | B | B | B | B | B | 5          | 100 |
| 22.                     | YS  | B | B | B | B | B | 5          | 100 |
| 23.                     | TD  | B | B | B | B | S | 4          | 80  |
| 24.                     | ZI  | B | B | B | S | B | 4          | 80  |
| 25.                     | AU  | B | B | B | S | B | 4          | 80  |
| 26.                     | BA  | B | B | B | B | S | 4          | 80  |
| 27.                     | CT  | B | B | S | B | B | 4          | 80  |
| 28.                     | EP  | B | S | B | B | B | 4          | 80  |
| 29.                     | US  | B | S | B | B | B | 4          | 80  |
| 30.                     | RS  | S | B | B | B | B | 4          | 80  |
| <b>Jumlah Rata-rata</b> |     |   |   |   |   |   | <b>82</b>  |     |
| <b>Rata-rata</b>        |     |   |   |   |   |   | <b>4,1</b> |     |

Berdasarkan hasil respons mahasiswa setelah implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif, diperoleh jumlah rata-rata 82 dan rata-rata 4,3. Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa tentang materi diberikan menggunakan video animasi berbasis canva, hal ini mahasiswa lebih mudah memahami dan mengerti tentang pembelajaran yang dilaksanakan.

### Design (Perancangan)

Setelah menyelesaikan tahap analisis, langkah berikutnya dalam model ADDIE adalah tahap perencanaan desain.

#### 1. Pembuatan desain media pembelajaran menggunakan canva

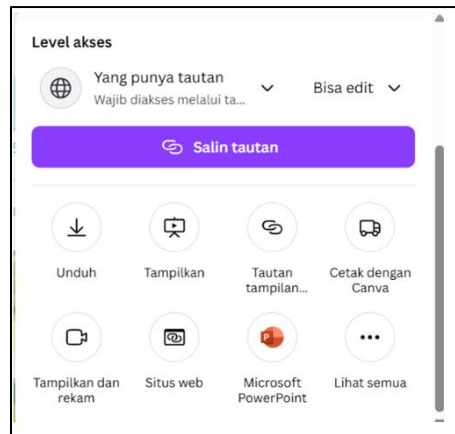


Gambar 3. Pembuatan desain media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi dengan mendesain langsung menggunakan Canva. Pada tahap ini juga peneliti menyesuaikan background, penggunaan font memvariasikan warna serta memilih elemen-elemen animasi yang sesuai dengan kebutuhan.

#### 2. Mempublikasikan media pembelajaran ke situs web Canva

Setelah dipublikasikan multimedia interaktif dapat digunakan langsung oleh peserta didik dan guru. Peserta didik maupun guru dapat mengakses multimedia interaktif tersebut melalui link yang dapat dibuka dari ponsel maupun komputer. Tujuannya adalah agar produk menarik bagi peserta didik. Format asal dari media pembelajaran berbasis Canva.



**Gambar 4.** Mempublikasikan media pembelajaran ke situs web

### *Development (Pengembangan)*

Desain awal produk yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh tim yang terdiri dari ahli dalam bidang materi, dan media. Setelah itu, produk akan diuji untuk mengevaluasi seberapa praktisnya sebelum diujicobakan.

#### 1) Tampilan Opening

Opening kali ini menampilkan seorang karakter ibu guru yang muncul dibagian kanan bawah, kemudian terdapat bakcsound “hai teman – teman selamat datang di media belajar kita kali ini yuk kita lihat bersama bagaimana keajaiban pohon memberikan manfaat besar bagi kehidupan kita”, tampilan ini dirancang agar dapat memberikan kesan semacam pembelajaran didalam kelas yang dipimpin oleh pengajar yang ditampilkan pada gambar dibawah ini



**Gambar 5.** Tampilan opening

Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi dengan mendesain langsung menggunakan Canva. Pada tahap ini juga peneliti menyesuaikan background, penggunaan font, memvariasikan warna serta memilih elemen-elemen animasi yang sesuai dengan kebutuhan.

#### 2) Tampilan dimulai

Setelah tampilan opening akan menampilkan tampilan akan dimulainya video animasi ini, kemudian akan mengarah ke video dimulai. Tampilan ini bertujuan agar pandangan mereka terhadap video pembelajaran ini, yang ditampilkan pada gambar 6. berikut



**Gambar 6.** Tampilan dimulai

#### 3) Tampilan Materi Akar

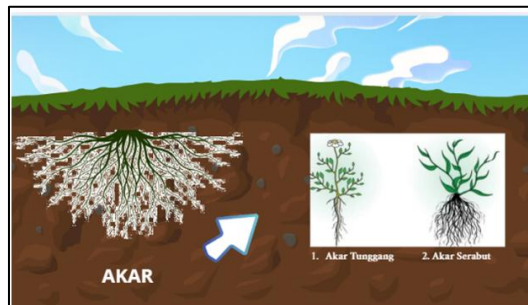
Untuk materi pembelajaran yang pertama akan dimulai dari akar, akar yang dipilih oleh penulis karena sebagai penopang tumbuhan, harapan penulis pada scene ini agar fokus dengan akar, yang ditampilkan pada gambar 7 berikut





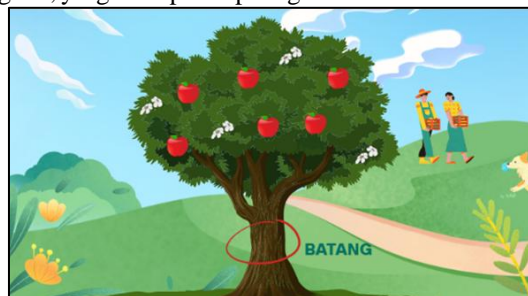
Gambar 7. Tampilan akar

- 4) Tampilan Akar Serabut dan Akar Tunggang  
Setelah menampilkan akar juga berperan penting untuk mencegah erosi tanah di sekitar tempat tinggal kita terdapat beberapa jenis akar dalam tumbuhan seperti, akar serabut memiliki bentuk serabut, sedangkan akar tunggang seperti pondasi yang kuat menancap ke tanah. Yang ditampilkan pada gambar 8 berikut



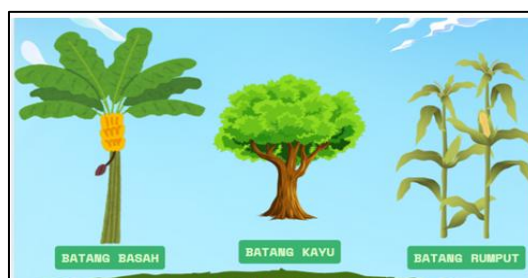
Gambar 8. Tampilan Akar Serabut dan Akar Tunggang

- 5) Tampilan Materi Batang  
Untuk materi selanjutnya adalah batang, batang adalah tulang punggung pohon yang memberikan dukungan dan membawa air dan nutrisi ke seluruh tumbuhan. Harapan penulis pada scene ini agar fokus dengan batang yang ada, yang ditampilkan pada gambar 9. Berikut



Gambar 9. Tampilan materi batang

- 6) Tampilan Batang Basah, Berkayu, dan Rumput  
Ada banyak jenis batang pada tumbuhan, Batang basah adalah batang yang mempunyai ciri utama yaitu lunak berair dan ukurannya juga pendek. batang berkayu adalah batang yang mempunyai ciri utama keras dan kuat, memiliki kambium yang fungsinya adalah membentuk kayu. batang rumput adalah batang yang mempunyai ciri utama tidak keras, tidak berkayu, tidak memiliki kambium, emiliki ruas ruas yang nyata dan seringkali berongga. Jenis ketiga batang pohon yang akan ditampilkan sebagai pada gambar 10 berikut



Gambar 10. Tampilan batang basah, berkayu, dan rumput

- 7) Tampilan Daun Menyirip, Melengkung, Menjari, dan Sejajar  
Ada banyak jenis daun tumbuhan yaitu, daun menyirip tulang daun utama dengan cabang tulang menyamping seperti sirip ikan, daun melengkung tulang daun melengkung mengikuti bentuk helaian daun seperti daun genjer, daun menjari tulang daun menyebar dari satu titik seperti jari-jari tangan seperti daun singkong, dan terakhir daun sejajar tulang daun sejajar dari pangkal hingga ujung seperti daun jagung dan padi



Gambar 11. Tampilan daun menyirip, melengkung, menjari, dan sejajar

- 8) Tampilan Akhir  
Tampilan ini adalah scene terakhir dalam media pembelajaran video animasi sekaligus mengakhiri pembelajaran kita kali ini, “sampai jumpa dan terimakasih” yang akan ditampilkan pada gambar dibawah ini



Gambar 12. Tampilan akhir

### **Implementation**

Tahap implementasi peneliti di laksanakan dengan tujuan mengevaluasi tingkat kepraktisan produk yang telah dihasilkan. Uji coba dilakukan pada peserta didik semester 2 pada prodi biologi Univa Labuhanbatu. Hasil dari pelaksanaan uji coba untuk menunjukkan bahwa peserta didik mampu dengan lancar memanfaatkan produk yang dikembangkan dan menunjukkan minat yang tinggi dalam aktivitas belajar saat menggunakan media pembelajaran. Para mahasiswa diminta untuk mengisi angket respon setelah mengikuti sesi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan, bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah hasil tanggapan yang diberikan oleh mahasiswa.

### **Evaluation**

Proses pengembangan media pembelajaran, evaluasi dan revisi dilakukan secara berulang pada setiap tahap hingga produk dianggap sepenuhnya valid. Perbaikan yang dilakukan pada setiap tahapan memungkinkan peneliti untuk melakukan revisi yang diperlukan, sehingga produk dianggap sesuai. Tahap evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dibuat layak dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan, dengan dua penilaian yang terjadi. Tahap formatif melibatkan evaluasi dari awal hingga akhir proses penelitian dan pengembangan produk. Tahap sumatif terjadi setelah produk selesai dikembangkan. Evaluasi awal melibatkan penilaian dari tim ahli (ahli media, dan materi), yang menjadi pedoman untuk memperbaiki media pembelajaran struktur dan fungsi tumbuhan yang sedang dikembangkan. Media pembelajaran kemudian diuji kepada peserta didik untuk mengukur daya tarik dan efektivitas penggunaannya. Evaluasi terjadi pada setiap tahapan: analisis (analysis), perencanaan (design), pengembangan (development), dan implementasi (implementation). Pada tahap pengembangan, validasi tim ahli (ahli materi dan media) serta revisi produk memakan waktu sekitar dua bulan sebelum produk dianggap siap diujicobakan kepada mahasiswa.

## **Simpulan**

Kesimpulan dari hasil penelitian dan penerapan media pembelajaran pada materi struktur dan fungsi tumbuhan pada semester dua prodi biologi Univa Labuhanbatu, pengembangan dilakukan dengan menggunakan



prosedur ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Implementasi media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik, tidak hanya itu saja penerapan media ini juga meningkatkan minat belajar dan sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran biologi, khususnya pada materi struktur dan fungsi tumbuhan. Hasil uji kevalidan menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Validasi materi mencapai tingkat sangat valid dan sangat praktis dalam hasil rata-rata angket mahasiswa.

### Daftar Pustaka

- [1] R. Indy, "Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara," *HOLISTIK, J. Soc. Cult.*, vol. 12, no. 4, pp. 1–18, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>
- [2] J. Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- [3] R. W. Samsir, Wahyu Azhar Ritonga, Rahmad Aditya, "Machine Learning-Driven Sentiment Analysis of Social Media Data in the," *Bull. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 4, pp. 326–332, 2024, doi: 10.47065/bit.v5i2.1762.
- [4] S. Oktavia, N. Yanti, M. Pembelajaran, K. Merdeka, and P. A. Media, "Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong 1," *J. Ilm. KORPUS*, vol. 8, no. 2, pp. 312–325, 2024.
- [5] D. Darwis, D. Atmono, M. F. N. G. Ratumbuang, and M. Hasanah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 12, no. 1, pp. 85–91, 2024, doi: 10.26740/jupe.v12n1.p85-91.
- [6] W. A. Ritonga, S. I. Ritonga, R. K. Rangkuti, Syafaruddin, M. Albina, and S. Suryadi, "Pemanfaatan Adobe Flash Dengan Pendekatan Konstruktivis Dalam Meningkatkan Efektifitas Pemahaman Materi Pelajaran Fisika Di Smk Siti Banun," *U-NET J. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 25–31, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php/u-net/article/view/344>
- [7] F. Ardiansah, "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang," *Tarbawy J. Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 1, pp. 56–70, 2018, doi: 10.32923/tarbawy.v5i1.833.
- [8] Wahyu Azhar Ritonga, Eriani, Ismi Yulizar, Uswatun Hasanah Masra Tangse, Yuli Yani, and Dwina Putri, "The Implementation Of Information Technology In The Development Of Left And Right Brain At An Early Age In The World Of Education," *Int. J. Humanit. Educ. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 4, pp. 377–381, 2022, doi: 10.55227/ijhess.v1i4.99.
- [9] R. Watrighthos, W. A. Ritonga, A. Rengganis, A. Wanto, and M. Isa Indrawan, "Implementation of PROMETHEE-GAIA Method for Lecturer Performance Evaluation," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1933, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1933/1/012067.
- [10] S. I. Ritonga, R. ANGGRAENI, E. Z. PASARIBU, W. A. RITONGA, R. K. RANGKUTI, and S. SUPRIHATININGSIH, "Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Rantau Utara the Effect of Realistic Mathematics Learning on Students ' Mathematical Problem-Solving Ability Mathematical Problem-Solving," *RIEMANN Res. Math. Math. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 53–60, 2023.
- [11] O. F. Muthia Khairani, Eka Saskiawati, "Dampak Konten Vidio Animasi pada Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran IPS yang Terintegrasi di Pendidikan Dasar antara lain: ini . Media ini memungkinkan penyampaian konsep IPS secara visual , sehingga mempermudah didik dan menjadikan keterl," *CENDEKIA J. Ilmu Sos. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 4, pp. 268–279, 2024.
- [12] W. A. Ritonga, A. H. Dalimunthe, R. Aditya, and S. I. Ritonga, "Evaluation of the moodle-based learning system applying the end user computing satisfaction method," *J. Inov. dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 10, no. 1, p. 106, 2023, doi: 10.17977/um031v10i12023p106.
- [13] A. D. Kuswanto, A. R. Blessar, A. Goni, and ..., "Penerapan Algoritma Apriori Dalam Analisis Keranjang Belanja Retail Di Wilayah Jawa Barat," ... *J. Teknol. dan ...*, no. 3, pp. 139–150, 2024, [Online]. Available: <https://journal.artei.or.id/index.php/Saturnus/article/view/208%0Ahttps://journal.artei.or.id/index.php/Saturnus/article/download/208/330>
- [14] E. Melati, A. D. Fayola, I. P. A. D. Hita, A. M. A. Saputra, Z. Zamzami, and A. Ninasari,

- “Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 732–741, 2023, doi: 10.31004/joe.v6i1.2988.
- [15] N. Hidayah, L. H. Amin, and W. D. Kasanah, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di MIM 1 PK Sukoharjo,” *Indones. J. Islam. Elem. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 27–38, 2022, doi: 10.28918/ijee.v2i1.5275.
- [16] I. Ahmad, A. Laapo, and R. Baksh, “Analisis Kelayakan Investasi Pada Usaha Perkebunan Kelapa Sawit Rakyat Di Desa Bambaira Kecamatan Bambaira Kabupaten Mamuju Utara,” *Agrotekbis*, vol. 3, no. 3, pp. 381–389, 2015.
- [17] R. K. Rangkuti, R. S. Ayu Ramadhana, W. A. Ritonga, M. F. Romadhon Marpaung, S. R. Munthe, and R. Watrianthos, “Determining symmetry groups on geometric builds using reflection and rotation tests,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 1156, no. 1, p. 012010, 2021, doi: 10.1088/1757-899x/1156/1/012010.
- [18] A. R. M. Aryanto Nur, “Penelitian Penggunaan Aplikasi Canva Bagi Mahasiswa,” *Kohesi J. Multidisiplin Saintek*, vol. 4, no. 11, pp. 1–14, 2024.
- [19] F. N. Miftahul Jannah, H. Nuroso, M. Mudzanatun, and E. Isnuryantono, “Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 1, 2023, doi: 10.20961/jpd.v11i1.72716.
- [20] I. Suwahyu, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *INTEC J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 3, no. 3, pp. 15–20, 2024.
- [21] A. Agustin, D. Surani, and B. Sri Kurniawan, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Informatika Di Kelas X,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 3, pp. 3545–3548, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9627.
- [22] Sahbuki Ritonga, Zulpahri Nainggolan, Soybatul Aslamiah Ritonga<sup>3</sup>, Raden Sri Ayu Ramadhana, Muhammad Fauzi Romadhon Marpaung, and Wahyu Azhar Ritonga, “Implementation Of The Nature Of Science And Social Sciences In The World Of Education,” *Int. J. Humanit. Educ. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 4, pp. 372–376, 2022, doi: 10.55227/ijhess.v1i4.98.
- [23] A. S. Rosana, “Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia,” *Gema Eksos*, vol. 5, no. 2, pp. 146–148, 2010, [Online]. Available: <https://www.neliti.com/id/publications/218225/kemajuan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-dalam-industri-media-di-indonesia>
- [24] S. Handayani Parinduri, “Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi,” *J. Inov. Pendidik. Sains dan Terap. (INTERN)*, vol. 2, no. 2, pp. 51–61, 2023, doi: 10.58466/intern.v2i2.1171.
- [25] Darnawati, Jamiludin, L. Batia, Irawaty, and Salim, “Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Canva,” *Amal Ilm. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 245–252, 2023.
- [26] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- [27] Okpatrioka Okpatrioka, “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Dharma Acariya Nusant. J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 86–100, 2023, doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.
- [28] M. Waruwu, “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 9, no. 2, pp. 1220–1230, 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.
- [29] N. Rahman, N. K. Dewi, and N. Nurhasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 7, no. 3c, pp. 1846–1852, 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i3c.875.