

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya peningkatan mutu pendidikan perlu dilaksanakan agar dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut tentunya menjadi tanggung jawab bersama, terlebih bagi seluruh tenaga kependidikan. Guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru merupakan komponen pendidikan yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran siswa. Sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, tentu banyak hal yang menjadi permasalahan ataupun kendala bagi guru. Permasalahan yang sering dihadapi oleh guru salah satunya yaitu lemahnya proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran di kelas lebih terfokus pada kemampuan anak dalam memahami materi pelajaran. Pada saat yang sama, teori yang dipelajari siswa kurang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa tidak memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang mata pelajaran tersebut. Kehadiran guru dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Sehingga peserta didik memperoleh ilmu untuk masa depan tidak hanya secara teoritis, namun juga dapat mempraktakkannya.¹ Selain itu, kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas juga merupakan salah satu permasalahan yang cukup penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

¹ Teni Nurrita, (2018) "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1: 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA MTsN 3 Kediri ditemukan bahwa masih banyak siswa kelas VIII MTsN 3 Kediri yang masih kesulitan memahami Pelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia dikarenakan kurangnya sumber belajar yang menarik dan siswa hanya dapat mengangan-angan materi. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan memperjelas proses-proses sistem pencernaan manusia dalam video animasi tersebut sehingga yang awalnya hanya dapat mengangan-angan materi kini dapat mengetahui proses sistem pencernaan manusia tersebut dengan adanya video animasi. peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia yang diharapkan dapat membantu siswa untuk mempelajari materi sistem pencernaan manusia.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya yang bisa pendidik lakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu yang berupa fisik ataupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pelajaran tersebut dapat dipahami secara mudah dan proses pembelajaran tersebut dapat mudah diterima oleh peserta didik serta menarik peserta didik agar lebih giat untuk belajar.² Variasi dalam penggunaan media juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kesesuaian media dengan materi pelajaran juga perlu diperhatikan, agar tidak terjadi miskomunikasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial yang menimbulkan

² Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center

keingintahuan siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Media merupakan salah satu faktor yang dapat memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.³ Penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan video pembelajaran, siswa akan lebih mudah menstimulasi pemikirannya. Selain itu, media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang apa yang sedang dipelajari sehingga siswa tidak hanya mengangan-angan materi pembelajaran saja, akan tetapi juga dapat melihat gambaran umum terkait materi yang sedang dipelajari yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami.⁴ Salah satu media yang dapat peserta didik rasakan baik suara (*audio*) maupun dengan gambar (*visual*) yang bergerak maupun tidak yaitu berupa video pembelajaran. Video yang dapat dikembangkan menjadi media yang menarik adalah berupa animasi.⁵

Salah satu dari banyaknya aplikasi pembuatan video animasi yang peneliti gunakan yaitu aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Desain pada aplikasi Canva yang menarik dapat membantu guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran, karena aplikasi ini mudah digunakan sehingga dapat menghemat waktu.⁶

³ Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani. (2018). "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2: 33, <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.

⁴ Ashar. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMPN 14 Makassar. *Skripsi*. Diakses pada <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/24010>

⁵ Ismawati, S and Dea Mustika, (2021) "Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik," *Innovative: Journal of Social Science Research* 1: 2.

⁶ Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M.(2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.

Berdasarkan beberapa permasalahan dan kendala yang terjadi saat pembelajaran, terutama kurang menariknya media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan monoton saat pembelajaran di kelas, maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berupa Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video animasi pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media video animasi pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan oleh penulis dalam penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang berupa video animasi pembelajaran. Secara umum, tujuan yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media video animasi pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini berupa video animasi pembelajaran dengan materi sistem pencernaan manusia yang diajarkan di kelas VIII

SMP. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan memperjelas proses-proses sistem pencernaan manusia dalam video animasi tersebut sehingga siswa yang awalnya hanya dapat mengangan-angan materi kini dapat mengetahui proses sistem pencernaan manusia tersebut dengan adanya video animasi. Pengembangan video animasi pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih efektif. Dalam video animasi pembelajaran ini jelas sudah tergambar secara keseluruhan proses sistem pencernaan manusia yang mencakup dari awal masuknya makanan hingga keluarnya feses dan juga disertai video animasi tentang hal-hal yang akan terjadi ketika tubuh tidak mencerna makanan seperti terjadinya rasa lapar dan maag beserta pengobatannya. Oleh karena itu produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu siswa untuk mempelajari materi sistem pencernaan manusia.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi siswa

Hal ini bertujuan agar dengan menggunakan video animasi pembelajaran ini, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat tertarik untuk mengikuti materi pembelajaran dan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

2. Bagi guru

Video animasi pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas, sehingga tidak terjadi kesalahan pemahaman pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan juga memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Pengembangan video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan di sekolah agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran dan juga dukungan terhadap prestasi sekolah.

4. Bagi Peneliti

Mahasiswa dan peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi bagi penelitian lanjutan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut merupakan asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan ini:

1. Asumsi dari pengembangan media pembelajaran berupa video animasi:
 - a. Video animasi yang menarik diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Penyajian video animasi pembelajaran terkait materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa
2. Adapun keterbatasan dalam pengembangan video animasi yaitu:
 - a. Keterbatasan *device*, karena beberapa *software* yang digunakan memiliki kriteria minimum *device* yang digunakan, maka dari itu peneliti perlu memilah *software* yang memadai untuk digunakan pada *device* yang dimiliki peneliti.
 - b. Keterbatasan waktu, khususnya dalam pembuatan animasi bergerak dalam video pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena peneliti masih perlu beradaptasi pada *software* yang digunakan untuk membuat animasi.
 - c. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini terbatas, yakni hanya pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Tabel persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan

Penelitian 1	
Nama Pengarang	: Abdul Basith Ashar
Tahun	: 2020

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas VII SMPN 14 Makassar
Hasil Penelitian	: Tahap perencanaan media video pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat beberapa indikasi yang membutuhkan pengembangan media pembelajaran. Hasil tahap developmen yaitu menghasilkan video pembelajaran yang valid setelah diuji oleh ahli materi dan media dan direvisi bedasarkan komentar dan saran ahli.
Metode Penelitian	: R&D Model Pengembangan Alessi dan Trollip
Persamaan	: Variabel penelitian, yaitu pengembangan media video pembelajaran
Perbedaan	: Abdul Basith Ashar berfokus pada materi lapisan bumi, gempa bumi, dan gunung berapi. Sedangkan peneliti akan berfokus pada materi sistem pencernaan manusia

Penelitian 2	
Nama Pengarang	: Nadya Anastia
Tahun	: 2021
Judul Penelitian	: Pengembangan Video Animasi Berbasis Adobe Flash Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 1 Kampar Kiri Tengah
Hasil Penelitian	: Video animasi materi sistem pencernaan manusia berbasis Adobe untuk kelas VIII SMP/MTS dinyatakan sangat valid dengan validitas 88,2%, dengan rata-rata validitas 87,5% oleh penilaian ahli materi dan 88,8% oleh penilaian ahli media.
Metode Penelitian	: R&D Model 4-P
Persamaan	: Variabel Penelitian, yaitu Materi Sistem Pencernaan Manusia
Perbedaan	: Nadya Anastasia hanya berfokus pada proses pencernaan makanan pada manusia, sedangkan peneliti akan berfokus pada proses pencernaan makanan pada manusia serta hal-hal yang akan muncul jika pencernaan tersebut tidak dihiraukan seperti lapar dan magh kemudian beserta pengobatannya.

Penelitian 3	
Nama Pengarang	: Agni Gina Nafsi
Tahun	: 2023
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD/MI Pada Pelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia
Hasil Penelitian	: Setelah dilakukan uji validasi kelayakan oleh ahli media, diperoleh skor keseluruhan data sebesar 92,48% dengan kategori “sangat layak”. Nantinya, hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai 95% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil pretest dan posttest sebesar 52,04% dan 90,52%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan, artinya media yang dirancang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
Metode Penelitian	: R&D Model ADDIE
Persamaan	: Variabel Penelitian, yaitu Materi Sistem Pencernaan Manusia
Perbedaan	: Agni Gina Nafsi mengambil lokasi penelitian di SD/MI, sedangkan peneliti akan mengambil lokasi penelitian di SMP/MTs

Penelitian 4	
Nama Pengarang	: Devi Rahmasari, Harlinda Sofyan
Tahun	: 2023
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia
Hasil Penelitian	: penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas ditinjau dari aspek validitas karena nilai rata-rata validitas memperoleh skor 82%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori valid berdasarkan kriteria validasi media

Metode Penelitian	: R&D Model ADDIE
Persamaan	: Sama-sama mengembangkan video pembelajaran materi sistem pencernaan manusia
Perbedaan	: Devi Rahmasari dan Harlinda Sofyan mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi Macromedia Flash, sedangkan peneliti menggunakan aplikasi Canva

Penelitian 5	
Nama Pengarang	: Rahayu Kismawati, Tias Ernawati, Puji Hariati Winingsih
Tahun	: 2022
Judul Penelitian	: Pengembangan E-Komik Berbasis Heyzine Flipbook pada Materi Sistem Pencernaan bagi Peserta Didik Kelas VIII SMP
Hasil Penelitian	: Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan e-komik berbasis heyzine flipbook pada materi sistem pencernaan bagi peserta didik kelas VIII SMP. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D yang terdiri tahap define, design, develop, dan disseminate. E-komik berbasis heyzine flipbook pada materi sistem pencernaan bagi peserta didik kelas VIII SMP layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA SMP Kelas VIII.
Metode Penelitian	: R&D Model 4D
Persamaan	: Model penelitian dan pengembangan 4D
Perbedaan	: Rahayu Kismawati, Tias Ernawati, Puji Hariati Winingsih mengembangkan media e-komik materi sistem pencernaan manusia, sedangkan peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran

Penelitian 6	
Nama Pengarang	: Reni Permata, Rohana, Nora Surmilasari
Tahun	: 2023

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD
Hasil Penelitian	: Media pembelajaran e-flashcard dinyatakan “Sangat Efektif” dengan rata-rata 85,4%. Sehingga dari data-data tersebut pengembangan media pembelajaran e-flashcard dinyatakan valid, praktis dan efektif.
Metode Penelitian	: R&D Model ADDIE
Persamaan	: Pengembangan media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia
Perbedaan	: Reni Permata, Rohana, Nora Surmilasari mengembangkan media E-Flashcard materi sistem pencernaan manusia, sedangkan peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran materi sistem pencernaan.

Penelitian 7	
Nama Pengarang	: Meiga Lutvi Kartika Dewi, Ulhaq Zuhdi
Tahun	: 2023
Judul Penelitian	: Pengembanagn Media QR-CARD Materi Sistem Pencernaan Untuk Siswa Sekolah Dasar
Hasil Penelitian	: Dari hasil validasi media QR-Card memperoleh presentase sebesar 89% dan validasi materi mendapatkan presentase sebanyak 93% dengan kategori valid tanpa revisi. Kepraktisan media mendapatkan 97% dari respon siswa dan 96% dari respon guru sehingga mendapatkan kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media dilihat dari hasil rata-rata nilai pretest dan posttest, dengan menggunakan perhitungan N-Gain yang mendapatkan hasil 0,71 sehingga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata yang tinggi antara pretest dan posttest. Dengan begitu, didapat sebuah kesimpulan bahwa media QR-Card dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan untuk sekolah dasar valid, layak digunakan, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Metode Penelitian	: R&D Model ADDIE
Persamaan	: Pengembangan media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia.
Perbedaan	: Meiga Lutvi Kartika Dewi dan Ulhaq Zuhdi mengembangkan media QR-Card materi sistem pencernaan manusia, sedangkan peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran materi sistem pencernaan manusia. Meiga Lutvi Kartika Dewi dan Ulhaq Zuhdi mengambil lokasi penelitian di SD, sedangkan peneliti mengambil lokasi penelitian di MTs

Penelitian 8	
Nama Pengarang	: Diana Nur Septiyawati Putri, Otib Satibi Hidayat, Uswatun Hasanah
Tahun	: 2023
Judul Penelitian	: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Pencernaan (KUPEN) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran IPA Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di Sekolah Dasar
Hasil Penelitian	: Peneliti melakukan analisis kebutuhan sumber belajar yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia yang sebelumnya telah diterapkan di SDN Pisangan Baru 09 Berdasarkan temuan kajian kebutuhan guru dan siswa, PBL media pembelajaran Kupon berbasis PBL pada sistem pencernaan manusia diperlukan untuk membantu siswa mempelajari topik dan memahaminya
Metode Penelitian	: R&D Model ADDIE
Persamaan	: Pengembangan media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia.
Perbedaan	: Diana Nur Septiyawati Putri, Otib Satibi Hidayat, Uswatun Hasanah menganalisis kebutuhan media kartu kuartet pada materi sistem pencernaan manusia, sedangkan peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran materi sistem pencernaan manusia.

Penelitian 9	
Nama Pengarang	: Wulan Safitri, Aris Singgih Budiarmo, Sri Wahyuni
Tahun	: 2022
Judul Penelitian	: Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP
Hasil Penelitian	: Hasil pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Problem Based Learning dikembangkan untuk digunakan sebagai satu solusi media pembelajaran di masa pandemi untuk dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa karena memuat suatu permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa.
Metode Penelitian	: R&D Model ADDIE
Persamaan	: Pengembangan media pembelajaran IPA
Perbedaan	: Wulan Safitri, Aris Singgih Budiarmo, Sri mengembangkan E-LKPD IPA, sedangkan peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran IPA

Penelitian 10	
Nama Pengarang	: Wulan Safitri, Aris Singgih Budiarmo, Sri Wahyuni
Tahun	: 2022
Judul Penelitian	: Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP
Hasil Penelitian	: Hasil pengembangan E-LKPD berbasis Problem Based Learning yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis Problem Based Learning dikembangkan untuk digunakan sebagai satu solusi media pembelajaran di masa pandemi untuk dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa karena memuat suatu permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa.
Metode Penelitian	: R&D Model ADDIE

Persamaan	: Pengembangan media pembelajaran IPA
Perbedaan	: Wulan Safitri, Aris Singgih Budiarmo, Sri mengembangkan E-LKPD IPA, sedangkan peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran IPA

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang dirumuskan oleh peneliti tentang istilah-istilah yang ada pada masalah peneliti dengan maksud untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan orang-orang yang terkait dengan penelitian.⁷ Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini guru, buku teks, video pembelajaran, aplikasi pembelajaran dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁸

2. Video Animasi

Media video animasi merupakan rangkaian gambar dan suara bergerak. Dalam pengertian yang lebih lengkap, animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak terus-menerus dan dihubungkan satu sama lain. Setiap gambar yang saling terhubung dan bergerak memberi makna bagi kita sebagai penonton atau pendengar.⁹

3. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini

⁷ Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media. hal.287

⁸ Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

⁹ Bayu Purnama Galuh, Devi Elisa, and Reni Riana, (2023) "Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Mutiara* 7, no. 2.

tersedia dalam beberapa versi, yaitu pada versi web, iPhone, dan Android.¹⁰ Canva adalah situs web dan aplikasi yang menyediakan alat untuk membuat desain grafis dan mempublikasikannya secara online. Canva diperkenalkan pada tahun 2013 dan telah menjadi aplikasi populer karena mudah digunakan bahkan untuk pemula. Canva dapat diakses dari situs web, aplikasi PC, atau ponsel. Hal ini memudahkan untuk berkreasi kapan saja, di mana saja.¹¹

4. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia merupakan sistem organ yang berfungsi mengubah makanan dari mulut hingga anus menjadi energi yang dibutuhkan tubuh. Sistem pencernaan terdiri dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar dan anus. Keseluruhan sistem pencernaan berbentuk tabung panjang, berongga, memutar dan berputar yang disebut saluran pencernaan, yang dimulai dari rongga mulut dan berakhir di anus. Sistem pencernaan makanan adalah sistem yang berusaha memecah bahan makanan menjadi struktur yang lebih sederhana agar dapat diserap ke dalam sel-sel tubuh. Secara umum, ada dua jenis proses pencernaan yaitu mekanis dan kimiawi.¹²

¹⁰ Lailatul Hijrah dkk., (2021) "Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda," *Plakat (Pelayanan Kepada Masyarakat)* 3, no. 1: 98, <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>.

¹¹ Lutvia Oktavia, Hasan Saefuloh, and Wahyudin Wahyudin, (2023) "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 2: 189, <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v12i2.15238>.

¹² . Ani Anjarwati dkk., (2022) "Pemahaman Tentang Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Siswa SDN Sukabumi 6 Probolinggo," *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 1, no. 3: 250–51, <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.354>.