

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA
PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI
SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS III
SDN 064990 MEDAN JOHOR**

***DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO MEDIUM BASED ON
CANVA FOR SCIENCE SUBJECTS ON ANIMAL LIFE
CYCLES GRADE III SDN 064990 MEDAN JOHOR***

Bunga Trinovani Pangaribuan¹, Ulfah Sari Rezeki², Dedi Holden Simbolon³
1)2)3) Prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality Medan. Jl. Ringroad - Ngumbang Surbakti No.18
Medan, Indonesia
bungtrinovani@gmail.com¹, ulfahsari@gmail.com², dedi.holden@universitasquality.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Canva* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Siklus Hidup Hewan kelas III Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian meliputi validator ahli materi, validator ahli media, guru kelas III, serta siswa kelas III pada uji coba skala kecil di SD Negeri 064990 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2025/2026. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar validasi ahli dan lembar angket kepraktisan. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 85%, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi mencapai 93,18%. Berdasarkan kategori tingkat kevalidan, kedua persentase tersebut berada pada kategori sangat valid sehingga media dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi. Selanjutnya, hasil angket kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,12% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *Canva* mudah digunakan, menarik secara visual, serta mampu mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas III. Maka dari itu dapat disimpulkan media video animasi berbasis *Canva* dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar pendukung pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Animasi, Canva.

ABSTRACT

This research is a development study (Research and Development) aimed at producing an instructional media in the form of an animated video based on Canva for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject on the topic of Animal Life Cycles for third-grade elementary students. The development model employed in this study was the ADDIE model, which consists of five phases: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included a material expert, a media expert, a third-grade teacher, and third-grade students during a small-scale trial conducted at SD Negeri 064990 Medan Johor in the Academic Year 2025/2026. The instruments used in this study consisted of expert validation sheets and practicality questionnaires. The validation results indicated that the animated video media scored 85% from the media expert and 93.18% from the material expert. Based on the validity category guidelines, both scores fall into the “very valid” category, which means that the media is feasible to be implemented without major revisions. Furthermore, the practicality test involving the teacher and students obtained an average percentage of 92.12%, categorized as “very practical,” indicating that the animated video media is easy to use, visually appealing, and supportive of the learning process. In conclusion, the Canva-based animated video media is declared to be highly valid and highly practical as an instructional media for IPAS learning in elementary schools. The media also has the potential to enhance the effectiveness of learning, particularly for visual and concrete topics.

Keywords: *Development, Animated Video, Canva.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Transformasi ini semakin dipercepat oleh pandemi COVID-19 yang mendorong pendidik untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Laporan UNESCO (2022) menegaskan bahwa integrasi teknologi pendidikan menuntut peserta didik memiliki kompetensi literasi digital dan keterampilan abad ke-21. Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman belajar mendalam dengan dukungan media digital sebagai sarana utama pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Salah satu materi penting di kelas III adalah siklus hidup hewan, yang mencakup konsep metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Materi ini bersifat abstrak dan dinamis sehingga sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau gambar statis. Teori Kognitif Multimedia menyatakan bahwa penggunaan animasi mampu membantu siswa

memahami konsep yang bergerak dan berurutan melalui visualisasi yang menarik dan terintegrasi (Mayer, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang berpotensi mendukung kebutuhan tersebut adalah video animasi berbasis Canva. Canva merupakan platform desain daring yang menyediakan berbagai template dan elemen visual yang mudah digunakan oleh guru. Penelitian Hidayati dan Nurhayati (2022) menunjukkan bahwa Canva membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan praktis, sementara Pratama *et al.* (2023) membuktikan bahwa video berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena sesuai dengan karakteristik generasi digital. Namun demikian, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar masih relatif terbatas.

Penelitian sebelumnya lebih banyak memanfaatkan perangkat lunak animasi yang kompleks seperti *Adobe Animate* atau *Powtoon*, yang menuntut keterampilan teknis tinggi sehingga sulit diadopsi secara berkelanjutan oleh guru sekolah dasar (Wardhani & Yuniarti, 2021). Selain itu, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, sementara aspek motivasi, keterlibatan, dan kepuasan belajar siswa belum banyak dikaji (Rahayu, 2022; Latif, 2022). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran yang mudah digunakan sekaligus memperhatikan aspek afektif siswa. Ketimpangan akses teknologi di beberapa daerah turut memperlebar kesenjangan mutu pembelajaran (Wulandari, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva yang bersifat ringan, berbasis cloud, dan mudah dipelajari dinilai relevan untuk mendukung pemerataan kualitas pendidikan..

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III SDN 064990 Medan Johor. ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan serta kepraktisan media video animasi berbasis Canva pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup hewan kelas III sekolah dasar.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva sekaligus menguji tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang

mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memberikan alur pengembangan yang sistematis dan fleksibel, serta sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan kelayakan media, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2022).

Subjek yang dilibatkan selama pengembangan produk yaitu ahli media dan ahli materi oleh dua ahli dosen FKIP Universitas Quality. Subjek penelitian pengujian produk dari penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva adalah peserta didik yang berjumlah 20 orang di kelas III SD Negeri 064990 Medan Johor .Siswa diuji dalam kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa , serta wali kelas III SD Negeri 064990 Medan Johor. Pengumpulan data menggunakan teknik data uji kevalidan dan data uji kepraktisan. Angket yang dibuat ada 4 yaitu instrumen uji kevalidan untuk ahli media, ahli materi, dan instrumen untuk uji kepraktisan yaitu instrumen respon guru serta respon siswa.Data yang telah terkumpul di analisis dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli berupa saran dan masukan mengenai ketepatan desain media, kesesuaian bahasa dan ketepatan materi pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif didapat dengan menghitung skor penilaian dari setiap indikator yang dinilai oleh ahli media, dan materi yang selanjutnya akan dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Adapun produk yang dikembangkan adalah Media Video Animasi Berbasis Canva Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III SDN 064990 Medan Johor di semester ganjil sesuai dengan kurikulum Merdeka. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, maka prosedur penelitian sebagai berikut:

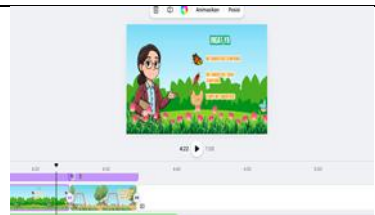
Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, peneliti akan melaksanakan penelitian analisis dengan tahap pengumpulan informasi dan mengklarifikasikan yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk mengenai Media Video Animasi Berbasis Canva terkhusus Materi Siklus Hidup Hewan .Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan melakukan observasi serta wawancara dengan wali kelas IV SDN 064990 Medan Johor .

Perancangan (Design)

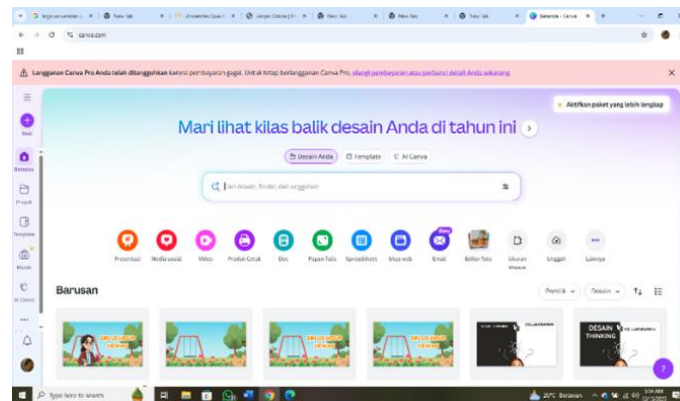
Tahap setelah analisis adalah perancangan yang meliputi pembuatan dari Media Video Animasi Berbasis *Canva* sebagai produk pengembangan yang peneliti laksanakan. Berikut Pembuatan Desain Media Video Animasi Berbasis *Canva*.

Tabel 3 Desain Media Video Animasi Berbasis Canva

Media berbasis canva	Keterangan
	Pada awal media video animasi berbasis canva membuat judul materi terlebih dahulu
	Terdapat isi dari materi siklus hidup hewan pada setiap slide video
	Terdapat gambar serta penjelasan materi disetiap slide video.
	Dibagian akhir video terdapat kesimpulan dari materi yang dibuat

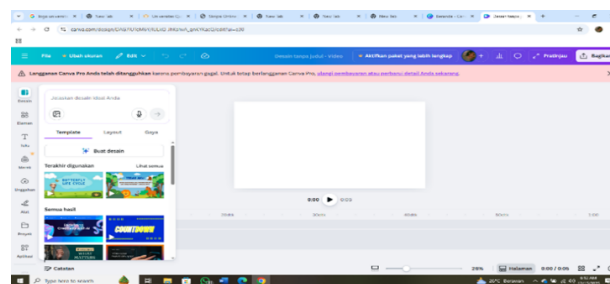
Pengembangan

Tahap ini adalah tahap pembuatan media video animasi berbasis canva kelas III SD yang meliputi pembuatan video animasi, penentuan isi atau materi, validasi produk media video animasi berbasis canva. Tahap Pembuatan Media Video Animasi Berbasis Canva Berikut ini langkah-langkah dalam mendesain video animasi berbasis canva:



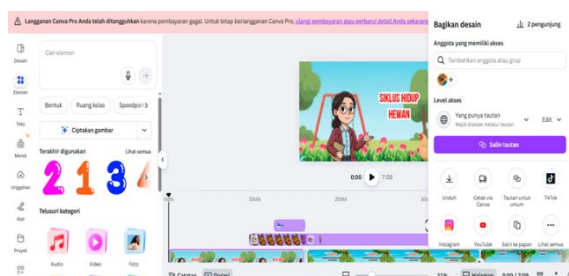
Gambar 1. Tampilan Awal Canva

1. Buka aplikasi canva hingga muncul tampilan seperti diatas. Tampilan tersebut merupakan tampilan awal pada aplikasi canva, setelah tampilan seperti diatas muncul maka kita dapat mengklik video.



Gambar 2 Tampilan Desain pada Aplikasi Canva

2. Selanjutnya, tampilan kosong pada media yang akan kita desain akan muncul pada layar, maka kita dapat membuat template semenarik mungkin dengan menggunakan fitur yang tersedia melalui “desain” maupun “elemen”. Kita juga dapat menambahkan teks maupun gambar animasi yang akan kita pilih melalui fitur yang telah tersedia diaplikasi canva.



Gambar 3. Tampilan Mendownload Video

3. Setelah selesai dalam mendesain video animasi kemudian kita dapat menekan tanda panah dengan tulisan bagikan lalu menekan kalimat unduh dengan otomatis video animasi yang sudah kita kerjakan tadi akan tersimpan.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan oleh peneliti dengan mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Hidup Hewan pada siswa kelas III SDN 064990. Peneliti melakukan uji coba produk pada tanggal 29 November 2025, uji coba yang dilaksanakan yaitu yang pertama mewawancarai guru agar lebih mengetahui bagaimana proses belajar mengajar dan media pembelajaran yang seperti apa yang digunakan ketika proses pembelajaran, kedua penyebaran angket respon guru agar mengetahui bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya uji coba produk skala kecil yang dilakukan peneliti dengan memberikan angket kepada siswa sebanyak 6 orang siswa kelas IIIb

Tabel 4 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SKS	KS	S	SS
1.	Media video animasi berbasis <i>Canva</i> memotivasi siswa				✓
2	Media video animasi berbasis <i>Canva</i> membantu pemahaman siswa				✓
3	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓
4	Media video animasi berbasis <i>Canva</i> membantu proses pembelajaran			✓	
5	Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
6	Desain video animasi dari segi gambar, background, warna dan penulisan menarik				✓
7	Media video animasi berbasis <i>Canva</i> menggunakan 1 bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓
8	Media video animasi berbasis <i>Canva</i> yang digunakan saat pembelajaran membuat siswa termotivasi untuk belajar IPAS terkhusus pada materi Siklus Hidup Hewan				✓
9	Soal Latihan yang diberikan mudah dipahami siswa			✓	
	Jumlah	91,66 %			

Berdasarkan hasil penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket guru wali kelas III SDN 064990 Kecamatan Medan Johor yaitu ibu R..Sinaga ,SE. dengan perolehan data rata-rata persentase sebesar 91,66% dan rata-rata persentase maksimal 100% sehingga dapat dikategorikan bahwa produk media video animasi berbasis Canva materi Siklus Hidup Hewan dinyatakan sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

a) Hasil Respon Siswa Kelas III SD Terhadap Media Video Animasi Berbasis Canva

Dilakukan uji coba skala kecil terhadap 6 orang siswa kelas III SDN 064990 Kecamatan Medan Johor untuk mengetahui respon siswa terhadap media video animasi berbasis Canva, siswa yang dipilih atas rekomendasi guru wali kelas. Hasil uji coba yang diperoleh sebagai berikut

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil

No	Nama siswa	Persentase	Keterangan
1	jesly	86,11%	Sangat Praktis
2	Juna	94,44%	Sangat praktis
3	Frans	88,88%	Sangat praktis
4	Satrio	97,22%	Sangat praktis
5	Rina	97,22%	Sangat praktis
6	Rena	91,66%	Sangat praktis
Jumlah		92,58%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket respon siswa kelas III SDN 064990 Kecamatan Medan Johor Terhadap media video animasi berbasis canva tersebut dilihat siswa memperoleh nilai 92,58% dari rata rata persentasi maksimal 100%.Oleh Karena itu dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis canva yang dikembangkan peneliti sudah dapat dinyatakan praktis.

Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan pada tahap development yaitu dengan melakukan uji validasi terhadap instrumen produk yang diberikan kepada dosen universitas quality serta melakukan test kepraktisan produk yang diberikan kepada guru serta siswa SDN 064990 Medan Johor . Pada tahap evaluasi dilakukan revisi sebagai berikut:

Tabel 6 Media Video Animasi Sebelum Dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan revisi
1.			Dibagian tempo agar diperlambat
2			Warna tulisan agar diubah
3			Warna Tulisan agar diubah
4			Font tulisan agar diperbesar
5			Buatkan angka disetiap gambar
6			Tidak direvisi

Analisis Kevalidan Produk

Analisis kevalidan dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dikatakan valid karena sudah diuji melalui penilaian angket dari validator media dan materi serta komentar dan saran dari validator media dan materi sudah sesuai dengan persen kevalidan.

Tabel 7 Hasil Rekapitulasi Dari Kedua Validator

No	Nama Validator	Keterangan	Rata -Rata
1	Hotma Tiulina Siregar S.Pd.,M.Pd	Validator materi	93,18%
2	Juniko Esra Tarigan S.Pd., M.Pd	Validator Media	85%
Rata -Rata			89,09%

Analisis Kepraktisan Produk

Tingkat kepraktisan diketahui dengan melakukan uji coba lapangan melalui angket respon guru wali kelas III dan melalui angket respon siswa terhadap media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan skala kecil yang terdiri dari 6 siswa yang berada dikelas III SDN 064990 Medan Johor . Dikatakan valid karena hasil yang diperoleh dari penilaian guru wali kelas III SD dan angket respon siswa kelas III SD menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN 064990 Medan Johor yang menjadi objek penelitian oleh peneliti

Tabel 8 Hasil Rata-Rata Kepraktisan Terhadap Produk Peneliti

No	Keterangan	Rata-Rata
1	Guru wali kelas IIIb	91,66%
2	Respon Siswa Kelas IIIb	92,58%
Rata Rata		92,12%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis canva yang dikembangkan peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*) dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat kevalidan Media Video Animasi Berbasis Canva yang dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari 2 validator, yaitu validator media dan validator materi serta diperoleh nilai sebesar 85% dari validator ahli media dan diperoleh

nilai 93,18% dari validator ahli materi. Nilai rata-rata persentase yang didapatkan diperoleh sebesar 89.09%, dan termasuk dalam kategori sangat valid.

2. Tingkat Kepraktisan Media Video Animasi Berbasis Canva yang dikembangkan diperoleh melalui penilaian angket respon guru yang skor diperoleh sebesar 91,66 % dan hasil angket respon siswa sebesar 92,58% dengan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 92,12% sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan yaitu Video Animasi Berbasis Canva sangat praktis untuk digunakan saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Pratama, A., Sari, D., & Nugroho, R. (2020). The use of animation video as learning media in elementary schools. *Bioscientist Journal*, 5(2), 45–54.
- Pratama, R., Sari, D., & Yuniarti, R. (2023). Media pembelajaran berbasis Canva dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Wardhani, N., & Yuniarti, R. (2021). Tantangan penggunaan perangkat lunak animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*.