

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN CANVA PADA MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT OF CANVA-ASSISTED ANIMATED VIDEO ON FORCE AND MOTION MATERIAL FOR FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Novita Febriyanti Br. Tarigan¹, Hasni Suciawati², Rinci Simbolon³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality, Medan, Indonesia

Email Korespondensi: ¹ novitafebrianti456@gmail.com

² hasnisuciawati@gmail.com ³ simbolongrinci@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran video animasi berbantuan Canva untuk materi gaya dan gerak pada siswa kelas IV sekolah dasar serta menilai kevalidan dan kepraktisan media tersebut. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model PPE yang mencakup tahap *Planning*, *Production*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, guru kelas IV, serta 20 siswa kelas IV tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui angket validasi dan angket respons, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 97,5% dari ahli materi dan 95% dari ahli media, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, penilaian kepraktisan memperoleh persentase sebesar 90% dari guru dan 100% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, video animasi berbantuan Canva dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak di kelas IV sekolah dasar ditinjau dari aspek kevalidan dan kepraktisannya.

Kata kunci: Video Animasi, Canva.

ABSTRACT

This study aimed to develop a Canva-assisted animated instructional video on force and motion for fourth-grade elementary school students and assess its validity and practicality. A Research and Development (R&D) approach was adopted using the PPE model, comprising Planning, Production, and Evaluation. Participants included subject matter experts, media experts, a fourth-grade teacher, and 20 fourth-grade students in the 2025/2026 academic year. Data were gathered through validation and response questionnaires and analyzed using descriptive quantitative

statistics expressed as percentages. Expert assessments yielded validity scores of 97.5% for content and 95% for media, both classified as highly valid. The practicality assessment yielded scores of 90% from the teacher and 100% from the students, placing the video in the highly practical category. These findings indicate that the Canva-assisted animated video is suitable for teaching force and motion in fourth-grade elementary science, based on its validity and practicality.

Keywords: *Animated Video, Canva.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar diarahkan untuk membangun pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah melalui pengalaman belajar yang bermakna dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang dipelajari di kelas IV adalah gaya dan gerak, yang mencakup pengaruh gaya terhadap perubahan bentuk, arah gerak, dan kecepatan benda. Pemahaman terhadap materi tersebut tidak hanya memerlukan penjelasan secara lisan, tetapi juga contoh yang dapat diamati siswa, seperti kegiatan mendorong meja, menendang bola, dan menekan plastisin. Melalui contoh tersebut, siswa dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan peristiwa di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan observasi awal, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sementara pemanfaatan media interaktif belum optimal. Keadaan ini membatasi kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mengamati pengaruh gaya terhadap benda. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami konsep apabila materi hanya disampaikan melalui uraian verbal dan gambar statis. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat menyajikan konsep gaya dan gerak secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah video animasi yang memadukan gambar, suara, dan gerakan untuk menjelaskan materi. Melalui animasi, pengaruh gaya terhadap benda dapat ditampilkan secara bertahap sehingga siswa lebih mudah mengamati proses perubahan yang terjadi. Penyajian tersebut berpotensi menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka menghubungkan penjelasan dengan contoh visual. Namun, manfaat media tetap bergantung pada ketepatan isi, kejelasan penyajian, serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, Canva digunakan sebagai sarana pengembangan video animasi. Pemanfaatan unsur desain, animasi, dan elemen grafis diarahkan untuk menghasilkan media yang mendukung pemahaman materi, bukan sekadar memberikan daya tarik visual. Video yang dikembangkan perlu melalui penilaian ahli serta memperoleh tanggapan dari guru dan siswa agar tingkat kevalidan dan kepraktisannya dapat diketahui.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model PPE yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu Planning, Production, dan Evaluation. Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan produk media pembelajaran serta menguji tingkat kelayakannya sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Planning (perencanaan) diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas IV. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum untuk menyesuaikan materi gaya dan gerak dengan capaian pembelajaran yang berlaku. Pada tahap ini juga disusun storyboard dan rancangan awal video animasi yang meliputi penentuan alur penyajian materi, desain tampilan, ilustrasi, serta perencanaan narasi.

Tahap Production (produksi) merupakan tahap pembuatan media video animasi menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini peneliti mengembangkan materi pembelajaran yang telah dirancang ke dalam bentuk visual animasi, menambahkan ilustrasi yang relevan, efek gerak, teks pendukung, serta narasi suara agar materi lebih mudah dipahami. Video juga dilengkapi dengan contoh soal dan latihan sebagai penguatan pemahaman konsep siswa.

Tahap Evaluation (evaluasi) dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas kepada guru kelas IV dan peserta didik. Hasil penilaian dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk hingga diperoleh media yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang guru kelas IV, dan 20 orang siswa kelas IV. Pemilihan subjek tersebut bertujuan

untuk memperoleh penilaian yang komprehensif baik dari sisi substansi materi, kualitas media, maupun respon pengguna dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket validasi untuk ahli materi dan ahli media, serta angket respon untuk guru dan siswa. Instrumen yang digunakan berbentuk skala penilaian yang disusun berdasarkan indikator kelayakan media pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase, yaitu:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase selanjutnya dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid/sangat praktis, valid/praktis, cukup, dan kurang. Kategori tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media video animasi yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi video animasi berdasarkan aspek kesesuaian materi, ketepatan konsep, kesesuaian kurikulum, dan kebahasaan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek kesesuaian materi dan kesesuaian kurikulum masing-masing memperoleh persentase sebesar 98%, sedangkan aspek ketepatan konsep dan kebahasaan masing-masing memperoleh 97%. Seluruh aspek tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, dengan rata-rata penilaian sebesar 97,5%.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian materi	98	Sangat Valid
Ketepatan konsep	97	Sangat Valid
Kesesuaian kurikulum	98	Sangat Valid
Kebahasaan	97	Sangat Valid
Rata-rata	97,5	Sangat Valid

Penilaian tersebut menunjukkan bahwa isi video animasi dinilai sesuai dengan materi pembelajaran dan kurikulum yang digunakan. Konsep yang disajikan serta bahasa yang

digunakan juga memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi. Dengan demikian, ditinjau dari kelayakan isinya, video animasi dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media mencakup penilaian terhadap tampilan visual, kualitas animasi, kejelasan audio, serta desain dan tata letak. Aspek tampilan visual memperoleh persentase tertinggi, yaitu 96%. Selanjutnya, aspek kejelasan audio serta desain dan tata letak masing-masing memperoleh 95%, sedangkan kualitas animasi memperoleh 94%. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 95% dan termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Tampilan visual	96	Sangat Valid
Kualitas animasi	94	Sangat Valid
Kejelasan audio	95	Sangat Valid
Desain dan tata letak	95	Sangat Valid
Rata-rata	95	Sangat Valid

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa video animasi berbantuan Canva dinilai memiliki kualitas penyajian yang layak untuk mendukung pembelajaran. Tampilan visual, animasi, audio, dan penataan unsur media memperoleh penilaian yang relatif konsisten. Meskipun kualitas animasi mendapatkan nilai paling rendah dibandingkan aspek lainnya, aspek tersebut tetap berada dalam kategori sangat valid dan dapat menjadi perhatian dalam penyempurnaan produk.

3. Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Guru

Uji kepraktisan melalui respons guru meliputi aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan efisiensi waktu. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kesesuaian materi memperoleh persentase sebesar 91%, kemudahan penggunaan sebesar 90%, dan efisiensi waktu sebesar 89%. Rata-rata penilaian guru mencapai 90%, sehingga media termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Respon Guru

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kemudahan penggunaan	90	Sangat Praktis
Kesesuaian materi	91	Sangat Praktis
Efisiensi waktu	89	Sangat Praktis
Rata-rata	90	Sangat Praktis

Temuan ini menunjukkan bahwa guru menilai video animasi mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi. Penilaian terhadap efisiensi waktu juga menunjukkan tanggapan positif, meskipun nilainya lebih rendah dibandingkan dua aspek lainnya. Berdasarkan respons tersebut, media memiliki potensi untuk membantu guru mengelola penyajian materi secara lebih terarah dan mendukung pelaksanaan pembelajaran.

4. Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Peserta Didik

Penilaian peserta didik mencakup aspek kemenarikan media, kemudahan memahami materi, dan motivasi belajar. Ketiga aspek tersebut masing-masing memperoleh persentase sebesar 100%. Dengan demikian, rata-rata respons peserta didik mencapai 100% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kemenarikan media	100	Sangat Praktis
Kemudahan memahami materi	100	Sangat Praktis
Motivasi belajar	100	Sangat Praktis
Rata-rata	100	Sangat Praktis

Hasil ini menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Berdasarkan respons yang diberikan, peserta didik menilai media menarik, membantu mereka dalam memahami materi, dan mendukung motivasi belajar. Namun, penilaian tersebut menggambarkan persepsi peserta didik terhadap pengalaman menggunakan media. Oleh karena itu, hasilnya belum dapat dijadikan bukti langsung bahwa pemahaman maupun hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa video animasi berbantuan Canva memperoleh penilaian sangat valid dari ahli materi dan ahli media, serta sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik. Rata-rata validasi ahli materi sebesar 97,5% menunjukkan bahwa isi media dinilai sesuai dari segi materi, konsep, kurikulum, dan kebahasaan. Sementara itu, rata-rata validasi ahli media sebesar 95% menunjukkan kelayakan unsur penyajian, meliputi tampilan visual, animasi, audio, serta desain dan tata letak. Kedua hasil tersebut memberikan dasar bagi penggunaan produk sebagai media pendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Dari segi penyajian, perpaduan animasi, ilustrasi kontekstual, dan narasi berpotensi membantu peserta didik menghubungkan penjelasan materi dengan gambaran yang lebih konkret. Konsep yang sulit dijelaskan hanya melalui uraian lisan dapat ditampilkan melalui visualisasi gerak dan contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, manfaat tersebut bergantung pada kesesuaian setiap unsur media dengan tujuan pembelajaran. Animasi perlu memperjelas konsep yang dipelajari agar daya tarik visualnya turut mendukung proses pemahaman.

Hasil respons guru dengan rata-rata 90% memperkuat penilaian bahwa media praktis digunakan dalam pembelajaran. Guru memberikan tanggapan positif terhadap kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan efisiensi waktu. Hal ini mengindikasikan bahwa media dapat mendukung penyampaian materi secara terstruktur. Namun, persentase efisiensi waktu yang relatif lebih rendah dapat menjadi dasar untuk meninjau kembali durasi video, tempo penyajian, dan penempatannya dalam rangkaian kegiatan pembelajaran.

Respons peserta didik yang mencapai rata-rata 100% menunjukkan penerimaan yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Penilaian ini memberikan indikasi bahwa penyajian video sesuai dengan ketertarikan dan kebutuhan belajar yang mereka rasakan. Akan tetapi, respons positif terhadap kemenarikan, kemudahan memahami materi, dan motivasi belajar perlu dibedakan dari bukti peningkatan kemampuan. Untuk mengetahui efektivitas media, diperlukan pengukuran tambahan, seperti tes pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran serta pengamatan keterlibatan peserta didik selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan keseluruhan temuan, video animasi berbantuan Canva memiliki kelayakan isi dan penyajian serta memperoleh penilaian kepraktisan yang sangat baik dalam konteks pengujian yang dilakukan. Penggunaannya dapat dipadukan dengan pertanyaan pemantik, diskusi, demonstrasi, dan latihan agar peserta didik aktif mengolah informasi yang ditampilkan. Dengan demikian, peran media dalam pembelajaran dapat dikembangkan dari sarana penyajian informasi menjadi pendukung kegiatan belajar yang mendorong pemahaman konsep.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan video animasi berbantuan Canva pada materi Gaya dan Gerak untuk siswa kelas IV SD Negeri 057735 Batu Katak Tahun Ajaran 2025/2026, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan Media Pembelajaran: Media pembelajaran berupa video animasi berbantuan Canva pada materi Gaya dan Gerak yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian oleh ahli materi yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 97,5% dengan kategori *Sangat Valid*. Selain itu, hasil penilaian dari ahli media juga menunjukkan persentase sebesar 95% yang termasuk dalam kategori *Sangat Valid*. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi maupun tampilan media.
2. Kepraktisan Media Pembelajaran: Media video animasi berbantuan Canva yang dikembangkan juga dinyatakan sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket respon guru yang memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori Sangat Praktis. Sementara itu, hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase rata-rata sebesar 100%, yang menandakan bahwa siswa merasa senang, tertarik, dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi pada materi Gaya dan Gerak

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., dkk. (2022). *Media pembelajaran dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Bandung: UPI Press.
- Agustiningsih. (2015). Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 45–52.
- Aliyasari, & Martadi. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 12–20.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2019). *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Canva. (2023). *Canva for education*. Diakses dari <https://www.canva.com>
- Ciptaningtyas, F., dkk. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 88–95.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gawise, S., dkk. (2022). Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 7(1), 33–40.
- Joenaiddy, A. (2019). *Konsep dan strategi media pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Khoyrunnissa. (2021). Media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan belajar. *Jurnal Edukasi*, 4(1), 21–28.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). Efektivitas video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 101–109.
- Maghfiroh, L., & Bahrodin, A. (2022). Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi edukatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 15–23.
- Melinda, & Saputra. (2021). Canva sebagai aplikasi editor media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 90–97.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 45–53.
- Rahmatullah, dkk. (2020). Pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 67–75.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2020). *Design and development research*. New York: Routledge.
- Sugini, & Basit. (2020). Video pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 5(1), 55–63.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2007). *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Triningsih. (2021). Peran Canva dalam pembelajaran berbasis keterampilan, kreativitas, dan

teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 110–118.

Widyawardani, dkk. (2021). Karakteristik media video animasi dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 40–48.