

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 3 SDN GAYAM 1

Veni aulia pratamaputri, PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun

✉ Veniaulia3639@gmail.com

Abstract: This study aims to develop Canva-based animated instructional videos for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject for third-grade students at SDN Gayam 1, and to determine their feasibility and effectiveness in enhancing student interest and learning outcomes. The study employs the Research and Development (R&D) method using the 4D model, comprising the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The research subjects were third-grade students at SDN Gayam 1. Data collection techniques included observation, interviews, validation sheets, learning outcome tests, and questionnaires. The results indicate that the Canva-based animated instructional videos are valid, practical, and effective for use in IPAS instruction. The use of this medium increased student engagement in the learning process and facilitated a better understanding of the material regarding the growth of living things.

Keywords: educational video, animation, Canva, Natural and Social Sciences (IPAS), elementary school

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran animasi berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS kelas III SDN Gayam 1 serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Gayam 1. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, lembar validasi, tes hasil belajar, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media ini membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi pertumbuhan makhluk hidup.

Kata kunci: video pembelajaran, animasi, Canva, IPAS, sekolah dasar



Copyright ©2026 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan profil belajar pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menubuhkan keinginannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan sehari-hari (Sudarta, 2022). Sedangkan media pembelajaran merupakan perantara, sarana, dan media penghubung untuk mengkomunikasikan, menyebarluaskan gagasan pikiran dan minat siswa sehingga kegiatan belajarnya berjalan dengan baik. (Cahyadi, 2019). Sedangkan video animasi ini adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan integrasi audio, teks, gambar, dan animasi. (Antika & Purnamasari, 2019). Pembelajaran media ini juga memiliki peran penting yang berfungsi untuk menyalurkan pesan, membantu siswa agar dapat lebih mudah memahami penjelasan yang disampaikan guru.

Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial sehingga siswa diharapkan mampu memahami fenomena alam dan kehidupan sosial secara menyeluruh. Namun, hasil observasi di SDN Gayam 1 menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap IPAS masih rendah karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang memahami materi yang bersifat abstrak. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah menggunakan media video animasi berbasis Canva karena media ini mampu menyajikan gambar bergerak, teks, dan suara secara menarik sehingga konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran berbasis animasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi CANVA. Canva merupakan program aplikasi desain grafis berbasis online yang berperan aktif sebagai pembuatan video animasi, poster, gambar, dan elemen grafis, untuk membantu menjelaskan hal-hal yang membingungkan (Syahrir¹ et al., 2023). Tidak hanya itu, Canva juga memiliki berbagai karya visual yang sangat banyak. Aplikasi Canva sangat mudah digunakan karena hasilnya berbentuk video animasi, dan mudah dianimasikan. Dapat menarik minat belajar peserta didik Sekolah Dasar dan mudah diakses kapanpun dan dimanapun (Nathasya, 2024). Aplikasi Canva menyediakan musik, dengan penggunaan dapat menambahkan suara (rekaman Audio), menganimasikan tulisan dan memberikan transisi dengan sebagai warna yang membuat pembelajaran menjadi lebih berkesan hidup, (Sutarsih & Hermanto, 2029 : 3).

Permasalahan pembelajaran IPAS ini sering kali muncul karena kurangnya media pembelajaran yang memadai dan menarik. Sehingga peserta didik mengalami banyak kendala dan mengurangi daya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Tidak hanya media pembelajaran saja tapi faktor-faktor lain pun ikut serta dalam permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Diantaranya adalah faktor eksternal dan faktor internal. menurut (Kusuma 2023).

Kesulitan belajar siswa yang disebabkan faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti fisiologi, kecerdasan, motivasi, dan minat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, guru, fasilitas belajar, dan lain-lain. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran IPAS yang disampaikan guru dalam kelas tidak bisa diterima dengan maksimal oleh peserta didik (Matematika, 2020). Oleh karena itu, guru harus memperhatikan beberapa hal kebutuhan peserta didik terhadap materi pembelajaran, lingkungan belajar dan menyesuaikan bahan ajar yang sangat tepat agar sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 (Kemdikbud, 2022) menyatakan bahwa: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran IPAS siswa juga belajar tentang pengetahuan alam dan sosial yang ada di lingkungan sekitarnya atau disebut sebagai

pemahaman IPAS. Oleh karena itu pembelajaran ipas berbasis Animaker dapat meningkatkan pemahaan dan menambah daya minat siswa untuk belajar.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk membuat dan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis Canva pada materi pertumbuhan makhluk hidup siswa SDN GAYAM 1 kelas III.

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.(Sugiyono 2019). metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.(Suharsimi Arikunto 2013). Metode penelitian merupakan prosedur dan teknik yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan ilmiah atau memecahkan suatu masalah. Moh. Nazir (2011) metode penelitian adalah proses langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi guna meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik atau isu. (John W. Creswell 2014). metode penelitian adalah penyelidikan yang sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis terhadap proposisi hipotetik mengenai hubungan antar gejala. (Fred N. Kerlinger 2006). Metode Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian R&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui langkah-langkah penelitian. Borg and Gall (1983) metode R&D adalah proses pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan secara sistematis melalui tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate (4D)*. (Thiagarajan (1974) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah pendekatan sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program atau produk pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran online maupun offline. Pengembangan ini dilakukan dengan model 4.D. adalah *define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (perancangan).

a. Pendefinisian (*define*)

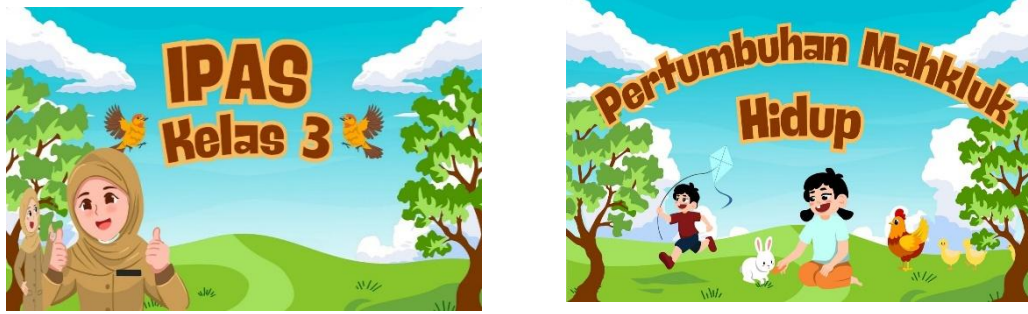
Tahap ini merupakan tahap analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan pada penelitian. Analisis awal bertujuan untuk mendapatkan informasi yang ada disekitar sekolah dan dijadikan dasar untuk pembuatan media pembelajaran animasi berbasis canva. Pada materi pertumbuhan makhluk hidup. Analisis awal ini meliputi analisis potensi dan masalah, analisis informasi awal dan analisis tujuan pembelajaran.

b. Perencanaan (*design*)

penyusunan media pembelajaran. Hasil dari kegiatan perancangan ini digunakan untuk media pembelajaran.

c. Desain awal media pembelajaran

Pada tahap desain awal media pembelajaran , peneliti merancang desain awal dari produk media video pembelajaran animasi berbasis canva. Materi yang di pilih adalah pertumbuhan makhluk hidup. Pemilihan materi tersebut karena dianggap siswa kurang minat dengan belajar menggunakan buku paket. Hal ini ditunjukkan dari nilai siswa yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS. Maka diperlukannya media pembeelajaran ipas yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada materi pertumbuhan makhluk hidup. Tampilan awal pretest (tes awal) dan post test (tes akhir)



GAMBAR 1. *Tampilan Media*

Kegiatan perancangan ini bertujuan untuk menyiapkan semua hal yang diperlukan untuk kelengkapan media pembelajaran. Perancangan perancangan yang dimaksud meliputi penyusunan instrumen. Hasil Validasi media dilakukan oleh guru mata pelajaran IPAS SDN Gayam 1 sebagai validator media. Hasil penilaian menunjukkan skor 5, 4, 5, dan 4 pada aspek yang dinilai. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk tahap uji coba. Kepraktisan media diketahui melalui respons siswa setelah menggunakan video pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan respons yang positif dan media memperoleh kategori sangat praktis. Siswa menunjukkan ketertarikan dalam mempelajari materi pertumbuhan makhluk hidup menggunakan video animasi. Hasil Validasi dari ahli media dan bahasa menunjukkan produk layak digunakan seperti dalam tabel berikut.

TABEL 1. Hasil validasi Ahli

Validator (1 - 2)	Media	Valid	Kepraktisan	Kekurangan
Hasil validator.	5	4	5	4

Kepraktisan media pembelajaran dapat diketahui melalui hasil pengisian angket respon siswa pada saat setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil angket siswa menunjukkan respon siswa sangat tinggi dengan adanya media tersebut. Hasil yang diperoleh dari respon siswa sangat tertarik dengan produk. Sedangkan hasil pre tes dan post tes menunjukkan ada peningkatan sebagaimana dalam tabel berikut.

TABEL 2. Data dari hasil tes

Nama siswa	Jumlah skor pretest	Jumlah skor posttest
AMA	40	80
DF	50	90
FW	30	70
GMI	60	95
HBN	60	85
KAZ	30	75
RMN	30	80
WTS	50	90

Data tersebut menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar **39,38 poin** setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi berbasis Canva. Skripsi juga melaporkan bahwa media dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, hasil observasi terhadap siswa menunjukkan skor 80–95 dengan rata-rata **85,63**. Hasil tersebut menunjukkan keterlibatan siswa yang baik selama penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran animasi berbasis Canva pada uji coba memperoleh nilai akhir dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa siswa pada uji coba positif siswa senang mempelajari materi pertumbuhan makhluk hidup menggunakan media video pembelajaran animasi. Pada tahap *disseminate*, video pembelajaran animasi berbasis Canva disebarluaskan melalui YouTube sehingga dapat diakses secara digital oleh pengguna yang membutuhkan.

KESIMPULAN

Dari hasil pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis Canva yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil media pembelajaran yang layak digunakan. Tingkat pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis Canva memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil rata-rata yang diperoleh dari angket validasi media Sehingga media pembelajaran dapat dikatakan valid karena mencapai target pembelajaran siswa. Tingkat kepraktisan pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis Canva memenuhi kriteria dengan nilai akhir yang diperoleh dari angket respon siswa Sehingga media pembelajaran dapat dikatakan sangat praktis karena siswa memenuhi nilai di atas KKM minimum dengan rentang nilai 50,01% - 75,00%. Tingkat keefektifan pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis Canva memenuhi kriteria keefektifan. Peningkatan minat belajar siswa menggunakan media video pembelajaran animasi berbasis canva memenuhi kriteria tingkat minat belajar siswa berdasarkan hasil pretest dan post test. Sehingga media video pembelajaran animasi berbasis canva dapat dikatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pada batas minimum tingkat minat belajar siswa pada rentang

Daftar Pustaka

1. Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 04(2022), 76–83.
2. Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). Pemetaan Materi Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–208. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>
3. Intan Jioniza. (2024). Upaya Guru dalam memanfaatkan lingkungan Sekolah sebagai sumber belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 13 Rejang Lebong. *Skripsi*.
4. Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
5. Matematika, P. (2020). 5 1,2,3. 4(1), 16–31.
6. Maura, I. D., Salman, Deprizon, & Rahmi, Y. N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas VI di SDIT Bunayya Pekanbaru. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(02), 1496–1505.
7. Nathasya, H. (2024). No TitleEAENH. *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(1), 70–80.
8. Nur Inah, E. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa Ety Nur Inah. *Al-Ta'dib*, 8(2), 150–167.

9. Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas iv di sdn cengklong 3. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 396–418.
10. Sekolah, D. I., Negeri, D., & Jember, S. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas*.
11. Sembiring, R. B., & . M. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
12. Sudarta. (2022). *Penerapan profil belajar Pancasila dimensi bernalar kritis pada pembelajaran IPA kelas IV SDN 19/IV Kota Jambi*. 16(1), 1–23.
13. Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Utilization of Canva Graphic Design Application in Multimedia Learning at SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, (1), 732–742.
14. Vania Hayunanda, Ine Sukma Permatasari, Sindi Pusparani, & Didik Tri Setiyoko. (2025). Peran Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas V Sdn Klampis 02 Untuk Menciptakan Generasi Peduli Lingkungan. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 228–238. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1607>