



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Canva dan Capcut Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di SDN 4 Sukakarya

Farhan Sidik Hasan^{1*}, Iman Nasrulloh², Rivan Syahrul Falah³

^{1,2,3} Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i1.13325>

Received: 05 November 2025

Revised: 25 Januari 2026

Accepted: 10 Februari 2026

Abstract: This study aims to develop and test the feasibility of learning media in the form of animated videos based on Canva and CapCut to improve the understanding of sixth grade students of SDN 4 Sukakarya in science subjects. The animated video media developed has interactive visual characteristics, using dynamic illustrations, audio narration, and a gradual presentation of concepts through simulations of plant propagation processes that are easy to understand for elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Analysis of learning outcome data was obtained through pretest and posttest tests which were analyzed using descriptive statistics and N-gain calculations to see the increase in the effectiveness of student understanding. The results of the study showed that the developed learning media was very feasible to use, indicated by an increase in average scores of 22 to 25 points and a category of improvement in learning outcomes at a moderate to high level. In addition, more than 85% of students showed an increase in conceptual understanding and 90% of students actively participated during learning. Practically, this study recommends that teachers utilize Canva and CapCut animated video media as innovative alternatives in science learning to increase learning motivation, improve conceptual understanding, and support active learning in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Video, Animation, Learning Effectiveness.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva dan CapCut untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VI SDN 4 Sukakarya pada mata pelajaran IPA. Media video animasi yang dikembangkan memiliki karakteristik visual yang interaktif, menggunakan ilustrasi dinamis, narasi audio, serta penyajian konsep secara bertahap melalui simulasi proses perkembangbiakan tumbuhan yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Analisis data hasil belajar diperoleh melalui tes pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan perhitungan N-gain untuk melihat peningkatan efektivitas pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata sebesar 22 hingga 25 poin dan kategori peningkatan hasil belajar pada tingkat sedang hingga tinggi. Selain itu, lebih dari 85% siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan 90% siswa aktif berpartisipasi selama pembelajaran. Secara praktis, penelitian

ini merekomendasikan agar guru memanfaatkan media video animasi Canva dan CapCut sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar, kualitas pemahaman konsep, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran aktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video, Animasi, Keefektifan Pembelajaran.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam sepuluh tahun terakhir telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia Pendidikan (Sabarudin et al., 2025). Pemanfaatan teknologi digital membantu guru menyajikan materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di abad ini. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang tepat untuk meraih hasil pelajaran yang maksimal (Putri & Dewi, 2020). Guru bukan hanya sebatas pengajar, melainkan juga seorang mentor yang wajib menjamin proses belajar berjalan dengan baik dan hemat sumber daya (Titin & Safitri, 2021).

Salah satu metode untuk mencapai tujuan ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Saat memilih media, guru perlu mengevaluasi kriteria kriteria pembelajaran yang ada. Kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah kesesuaian dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai saat proses pengajaran (Novita et al., 2019). Media pembelajaran, terutama yang berbasis digital seperti video animasi, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan (Isma & Yusuf, 2025). Dengan visual yang dinamis dan interaktif, video animasi dapat menyampaikan konsep dengan cara yang lebih jelas dan menyenangkan (Sri Hanipah, 2023). Media video animasi ini dapat membantu siswa lebih aktif pada saat pembelajaran (Sulistianawati et al., 2025). Canva merupakan salah satu platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dengan sederhana. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, seperti animasi karakter, objek, latar belakang, dan efek suara, yang mendukung proses pembuatan media pembelajaran yang kreatif (Awalia et al., 2019). Penggunaan Canva dalam dunia pendidikan terbukti dapat mempermudah pemahaman materi, meminimalkan kesalahan pemahaman, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar (Dewi & Handayani, 2021). Bahkan, media video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan CapCut telah divalidasi dan dikategorikan "sangat layak" oleh ahli media dan ahli materi (Dewi et

al., 2025). Keunggulan Canva mencakup peningkatan pemahaman materi, stimulasi kreativitas dan minat belajar siswa, serta mengatasi keterbatasan waktu, tempat dan indra.

Di Sekolah Dasar, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, seperti sistem organ tubuh, gaya, energi, atau daur air. Dalam praktik pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), masih ditemukan rendahnya hasil belajar peserta didik (Dewi et al., 2025). Kesulitan ini semakin diperparah dengan metode mengajar yang masih berupa ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan tidak termotivasi belajar. Hal ini membutuhkan inovasi dalam media pembelajaran agar bisa meningkatkan minat, pemahaman, dan partisipasi siswa. Berdasarkan hasil analisis awal pembelajaran IPA di kelas VI SDN 4 Sukakarya tahun ajaran 2023/2024, sebanyak 64% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 pada materi perkembangbiakan tumbuhan, serta 72% siswa menyatakan kesulitan memahami materi karena membutuhkan visualisasi proses secara konkret. Data tersebut menunjukkan perlunya media ajar yang mampu menjelaskan proses sains secara visual dan interaktif.

Media pembelajaran berupa video animasi menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Animasi membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih nyata, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Hanif, 2020). Selain itu, video animasi terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa karena penyajiannya yang interaktif dan menyenangkan (Putri et al., 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan animasi pendidikan secara signifikan meningkatkan motivasi dan efektivitas pengajaran, di mana sebagian besar guru merasa animasi membantu mereka mengajar lebih efisien dan menarik (EducationalVoice, 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital berupa video animasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rini et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi dapat menjadikan peserta didik merasa puas dan tertarik dengan pembelajaran, serta

dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar. Sementara itu, Rakhman (2023) juga menegaskan bahwa dengan pendekatan yang tepat, video animasi dapat meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Lebih lanjut, Pradana (2025) menyebutkan bahwa video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak, memperkuat keterlibatan belajar, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian terdahulu sebagian besar hanya memanfaatkan platform seperti Powtoon, VideoScribe, atau media animasi dasar dan belum banyak yang mengeksplorasi penggunaan Canva dan CapCut sebagai media pembelajaran IPA yang dipadukan dengan model pengembangan ADDIE serta analisis efektivitas menggunakan pretest-posttest, sehingga penelitian komprehensif mengenai efektivitas dan proses pengembangannya masih terbatas. Celaah penelitian (research gap) ini menjadi urgensi dilakukannya penelitian pengembangan media animasi yang lebih terstruktur dan berbasis analisis kebutuhan pengguna.

SDN 4 Sukakarya adalah salah satu sekolah dasar yang menghadapi masalah dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kelas VI, terutama mengenai topik perkembangbiakan tumbuhan. Topik ini sering dianggap rumit oleh siswa karena melibatkan konsep abstrak yang memerlukan kemampuan visualisasi untuk memahami proses seperti penyebutan, pembuahan, dan pertumbuhan biji menjadi tanaman baru. Siswa sekolah dasar sering mengalami miskonsepsi terkait materi tumbuhan akibat kurangnya media representatif dan visualisasi yang memadai (Wynn, Pan, & Smith, 2017; Lampert, Jones, & Willis, 2019). Penggunaan media visual seperti animasi dan video terbukti efektif membantu memahami konsep abstrak dan meningkatkan keterlibatan belajar siswa (Schoenherr, Strohmaier, & Schukajlow, 2024). Metode pembelajaran yang masih berfokus pada ceramah membuat siswa cenderung kurang aktif dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, keterbatasan alat bantu pengajaran yang digunakan oleh guru menyebabkan kesulitan dalam memahami materi secara nyata, sehingga hasil belajar siswa belum memuaskan.

Sejalan dengan itu, Wibawa dan Sukmana (2024) menyatakan bahwa penggunaan media video animasi mampu mendukung guru dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih efektif dan terbukti berhasil dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Putra, Kristiantari, dan Wiarta (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media

video animasi berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa di tingkat sekolah dasar. Di sisi lain, Sae dan Radia (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi terbukti mudah digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pelajaran IPA. Namun masih minim penelitian yang mengkaji secara mendalam proses pengembangan video animasi berbasis Canva dan CapCut yang disusun menggunakan model pengembangan ADDIE secara sistematis dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi kelayakan dan efektivitas produk.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan Canva dan CapCut diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa mengenai materi perkembangbiakan tumbuhan di kelas VI SDN 4 Sukakarya. Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pemanfaatan dua aplikasi populer yang mudah diakses sebagai media pembelajaran inovatif yang belum banyak dikaji sebelumnya. Secara konseptual, penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka pemikiran pengembangan media yang memungkinkan proses penyusunan produk dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan produk belajar yang layak dan efektif. Dengan pendekatan visual, interaktif, dan sesuai kurikulum, diharapkan media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, meningkatkan pemahaman konsep IPA, serta mengaktifkan motivasi dan partisipasi siswa secara lebih baik dalam proses belajar.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan, yang sering disebut R&D. Pendekatan ini adalah serangkaian proses atau langkah-langkah untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada dengan cara yang bisa dipertanggungjawabkan. Untuk model pengembangan, studi ini mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Tegeh & Kirna, 2013). Metode ini berfokus pada penelitian yang berhubungan dengan produk. Tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan dalam model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Langkah-langkah Model ADDIE

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Model ini mencakup lima tahap, yaitu: (1) tahap analisis untuk menentukan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta infrastruktur sekolah; pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi awal proses pembelajaran, wawancara dengan guru IPA, serta analisis hasil belajar sebelumnya yang menunjukkan bahwa 64% siswa belum mencapai KKM pada materi perkembangbiakan tumbuhan. Analisis kebutuhan juga mencakup identifikasi kesenjangan pembelajaran antara tujuan kompetensi dan kemampuan siswa dalam memahami konsep abstrak yang membutuhkan visualisasi; (2) tahap desain yang mencakup penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan indikator kompetensi, pembuatan storyboard video, penentuan gaya visual, dan perencanaan alur penyajian materi; (3) tahap pengembangan yang melibatkan pembuatan media video animasi dengan aplikasi Canva dan CapCut, serta penambahan narasi, ilustrasi visual, animasi gerak, efek suara, dan elemen multimedia lain yang mendukung konsep IPA; (4) tahap implementasi, berupa uji coba penggunaan media dalam pembelajaran IPA di kelas VI melalui penerapan pembelajaran berbasis video animasi berbantuan diskusi; dan (5) tahap evaluasi, yang dilakukan melalui evaluasi formatif pada tahap pengembangan dan evaluasi sumatif melalui uji kelayakan ahli dan analisis peningkatan hasil belajar siswa (Tegeh & Kirna, 2013; Kurnia et al., 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Sukakarya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN 4 Sukakarya yang berjumlah 25 siswa, serta melibatkan guru IPA sebagai pengguna dan validator media pembelajaran. Dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE secara teratur diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa tentang konsep IPA kelas VI SDN 4 Sukakarya dengan cara yang lebih efektif dan interaktif.

Dalam studi ini, metode pengumpulan data diterapkan untuk menilai efektivitas pemakaian media pembelajaran video animasi yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dan CapCut dalam

pelajaran IPA di kelas VI SDN 4 Sukakarya. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang diterapkan:

1. Observasi langsung, pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran IPA dengan media video animasi. Peneliti mencatat respon siswa terhadap materi, tingkat keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta interaksi antara guru dan siswa.
2. Wawancara dilakukan dengan guru serta beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih dalam terkait pengalaman mereka saat menggunakan media.
3. Angket diberikan kepada siswa untuk menilai aspek tampilan visual, penyampaian materi, dan kemanfaatan media dalam membantu pemahaman konsep. Angket validasi ahli diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek kualitas isi, kebahasaan, tampilan video, dan kelayakan penggunaan sebagai media pembelajaran.
4. Pertanyaan dan diskusi kelas untuk menilai pemahaman siswa setelah pemutaran video.
5. Tes hasil belajar (Pretest dan Posttest). Tes diberikan sebelum dan setelah penggunaan media untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep IPA.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar validasi ahli media dan ahli materi dengan skala Likert 1-5; (2) angket respon siswa dengan indikator aspek tampilan, penyampaian materi, dan manfaat pembelajaran; (3) soal tes pretest-posttest berbentuk pilihan ganda dan uraian singkat; dan (4) format observasi aktivitas siswa.

Teknik analisis data kuantitatif pada hasil tes dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan perhitungan *N-gain* untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkan media video animasi. Nilai *N-gain* dikategorikan berdasarkan kriteria rendah, sedang, dan tinggi. Sementara itu, data angket dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan respon siswa terhadap media.

Prosedur validasi produk meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kelompok kecil sebelum tahap implementasi penuh. Hasil validasi digunakan untuk memperbaiki media yang dikembangkan melalui revisi produk sesuai masukan ahli hingga memenuhi kriteria kelayakan.

Dengan menggabungkan berbagai metode pengumpulan data tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis Canva dan CapCut serta mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan agar media dapat lebih optimal dalam mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi langkah-langkah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut adalah temuan penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan. Pada fase analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran di kelas VI SDN 4 Sukakarya, khususnya pada materi *Perkembangbiakan Tumbuhan*. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep-konsep abstrak seperti penyebutan, pembuahan, dan pertumbuhan biji menjadi tanaman baru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih terbatas pada buku teks dan gambar statis, sehingga siswa kurang tertarik dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat membantu siswa memvisualisasikan proses perkembangbiakan tumbuhan secara lebih konkret dan menarik. Pada fase desain, peneliti menyusun kerangka dan konten video animasi dengan memanfaatkan platform Canva untuk desain grafis, ilustrasi, dan template, serta Capcut untuk editing video, penambahan transisi, efek suara, dan narasi. Fokus utama di tahap ini adalah memastikan bahwa setiap konsep IPA, khususnya materi untuk siswa kelas VI SD, disajikan dengan visual yang jelas, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa. Berbagai elemen animasi seperti ilustrasi gambar, ikon, teks, efek transisi, musik latar, dan narasi digunakan untuk mendukung penyampaian materi agar lebih interaktif.

Pada tahap pengembangan, proses teknis pembuatan video dimulai dari pembuatan storyboard pada Canva, penyusunan urutan adegan, pemilihan template edukatif, serta penentuan warna dan ikon botanika yang sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Seluruh komponen visual hasil desain Canva kemudian diekspor dan disunting dalam CapCut untuk menambahkan narasi audio, *voice over*, efek pergerakan animasi, dan *background music* agar video menjadi lebih hidup dan menarik. CapCut juga digunakan untuk menyisipkan *quiz* interaktif yang diberikan setelah penjelasan materi sehingga siswa dapat menguji pemahaman mereka secara langsung. Penggunaan kedua aplikasi ini menciptakan video pembelajaran yang dinamis dan mudah diakses karena dapat dijalankan pada gawai maupun proyektor kelas.

Peneliti juga memastikan bahwa desain video animasi yang dibuat sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum yang ada, serta relevan dengan

kebutuhan pembelajaran IPA di SDN 4 Sukakarya. Untuk memudahkan pemahaman, video animasi dibagi menjadi beberapa segmen, berikut hasil pengembangan media video yang telah dilakukan:

- 1) Tampilan layar awal dengan latar berwarna cerah (misalnya hijau muda atau biru langit), terdapat teks besar di tengah: "Perkembangbiakan Tumbuhan". Di bawahnya ada ikon tumbuhan, biji, bunga, dan akar yang mengelilingi judul. Bisa juga ditambahkan animasi daun berguguran atau sinar matahari masuk dari atas.



Gambar 2. Tampilan awal video

- 2) Bu guru muncul di depan kelas sambil tersenyum menyapa siswa. Latar berupa ruang kelas dengan papan tulis bertuliskan "Perkembangbiakan Tumbuhan".



Gambar 3. Guru memperkenalkan topik

- 3) Ilustrasi dua percabangan dari papan tulis: satu bertuliskan "Perkembangbiakan Alami", satunya lagi "Perkembangbiakan Buatan". Di bawah masing-masing tulisan, terdapat ikon-ikon tumbuhan yang berbeda.



Gambar 4. Konsep perkembangbiakan tumbuhan

- 4) Penjelasan tentang perkembangbiakan alami: "Perkembangbiakan alami terjadi tanpa bantuan manusia."



Gambar 5. Proses perkembangbiakan alami

- 5) Penjelasan tentang perkembangbiakan buatan: "Perkembangbiakan buatan terjadi dengan bantuan manusia."



Gambar 6. Proses perkembangbiakan tumbuhan

- 6) Masuk ke contoh perkembangbiakan alami. "Pertama, kita bahas contoh perkembangbiakan alami".



Gambar 7. Siklus pertumbuhan tanaman

Gambar siklus biji → tumbuh → ber- bunga → berbuah → menghasilkan biji kembali.

- 7) Ilustrasi jenis-jenis umbi: (1) Umbi batang - kentang & ubi, (2) Umbi la- pis - bawang merah & bunga bakung, (3) Umbi akar - wortel & singkong.



Gambar 8. Jenis-jenis umbi tanaman

- 8) Empat langkah mencangkok: (1) Mengupas batang, (2) Membungkus dengan tanah, (3) Melilit dengan plastik, (4) Muncul akar.



Gambar 9. Proses mencangkok tumbuhan

- 9) Latar alam cerah dengan teks kesimpulan muncul secara bertahap di layar. Teks kesimpulan yang ditampilkan.



Gambar 10. Tampilan kesimpulan video

- 10) Quiz Evaluasi Pembelajaran. Dengan lima soal untuk dijawab



Gambar 11. Kuis evaluasi interaktif

Video animasi menampilkan visualisasi perkembangbiakan tumbuhan secara generatif dan vegetatif, didukung contoh nyata di sekitar lingkungan siswa agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Latihan soal interaktif menjadi bagian penting agar siswa dapat langsung mengevaluasi pemahaman setelah belajar melalui media. Setelah pengembangan selesai, produk media pembelajaran diperlakukan untuk menilai aspek tampilan, kemenarikan, kejelasan penyampaian materi, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran IPA kelas VI.

Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai bahan perbaikan, agar media video animasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep

perkembangbiakan tumbuhan. Dengan demikian, video animasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa SDN 4 Sukakarya. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, kemenarikan, kejelasan animasi, serta kesesuaian media dengan standar pembelajaran IPA. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket skala Likert.

Perhitungan hasil validasi dilakukan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase data angket

F= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimum

Pada tahap implementasi media pembelajaran yang telah divalidasi kemudian diuji coba di kelas VI SDN 4 Sukakarya dengan melibatkan guru dan siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, tertarik, dan mudah memahami materi perkembangbiakan tumbuhan melalui video animasi dibandingkan metode ceramah konvensional. Guru juga memberikan respon positif terkait kemudahan penggunaan media ini dalam pembelajaran. Namun, terdapat masukan agar kecepatan animasi disesuaikan dengan ritme belajar siswa sehingga mereka dapat mengikuti penjelasan dengan lebih optimal.

Berdasarkan hasil analisis data validasi, diperoleh hasil sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4 berikut ini, yang masing-masing menggambarkan hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, serta hasil implementasi siswa terhadap media video animasi yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase
Kejelasan Materi	85% (Sangat Baik)
Keselarasan dengan Kurikulum	85% (Sangat Baik)
Kreativitas dan Inovasi	90% (Sangat Baik)
Kesesuaian Penyajian	87% (Sangat Baik)
Interaktivitas	90% (Sangat Baik)
Kemudahan Penggunaan	90% (Sangat Baik)
Tampilan Visual	90% (Sangat Baik)
Keterkaitan Materi	90% (Sangat Baik)

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase
Kejelasan Materi	90% (Baik)
Keselarasan dengan Kurikulum	92% (Baik)

Aspek	Presentase
Kreativitas dan Inovasi	85% (Baik)
Kesesuaian Penyajian	89% (Sangat Baik)
Interaktivitas	85% (Sangat Baik)
Kemudahan Penggunaan	85% (Sangat Baik)
Tampilan Visual	88% (Sangat Baik)
Keterkaitan Materi	90% (Sangat Baik)

Tabel 4. Hasil Implementasi Siswa

Aspek	Hasil
Kejelasan Materi	90% (Sangat Baik)
Keselarasan dengan Kurikulum	85% (Baik)
Kreativitas dan Inovasi	90% (Sangat Baik)
Kesesuaian Penyajian	87% (Sangat Baik)
Interaktivitas	90% (Sangat Baik)
Kemudahan Penggunaan	90% (Sangat Baik)
Tampilan Visual	90% (Sangat Baik)
Keterkaitan Materi	90% (Sangat Baik)

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 85,33%. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dalam menyajikan materi secara jelas, sesuai dengan kurikulum, serta mampu menghubungkan konsep IPA dengan animasi yang ditampilkan. Sementara itu, ahli media memberikan skor rata-rata sebesar 89,5%. Persentase ini menunjukkan kategori sangat layak.

Hasil ini sejalan dengan teori Multimedia Learning (Mayer, 2020) yang menekankan bahwa integrasi visual, audio, dan animasi dapat mempercepat pemahaman konsep melalui *dual channel processing*, serta teori Cognitive Load Sweller (2016) yang menyatakan bahwa visualisasi animasi membantu mengurangi beban kognitif pada materi yang bersifat abstrak. menunjukkan bahwa produk telah memenuhi karakteristik pengembangan media pembelajaran yang efektif.

Implementasi media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Canva dan Capcut pada kelas VI SDN 4 Sukakarya yang diikuti oleh 15 siswa menunjukkan hasil yang positif. Seluruh siswa mampu memahami materi dengan baik dan sesuai dengan kurikulum. Sebanyak 90% siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap animasi dan visual yang disajikan, serta 87% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik saat diskusi kelompok maupun ketika menjawab pertanyaan. Selain itu, 90% siswa berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, dan seluruh siswa tidak mengalami kendala teknis dalam menggunakan media tersebut. Tampilan visual yang menarik juga disukai oleh 90% siswa, dan 100% siswa mampu menghubungkan konsep IPA dengan animasi yang ditampilkan.

Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis hasil uji coba serta efektivitas media pembelajaran. Hasil pretest dan posttest memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media berbasis Canva dan Capcut. Sebagian besar siswa mampu mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70%. Hal ini membuktikan bahwa media animasi Canva dan Capcut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi IPA yang dianggap sulit seperti sistem pernapasan, energi, dan hubungan makhluk hidup dengan lingkungan.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest

Tahap Tes	Rata-Rata Nilai	Kategori
Pretest	54,20	
Posttest	79,40	Sedang Tinggi

Guru juga melaporkan bahwa media ini membantu mempermudah proses pengajaran karena mampu menyajikan materi melalui visualisasi yang lebih menarik dan interaktif. Implementasi media pembelajaran berbasis video animasi terbukti mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Meskipun menunjukkan hasil positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Durasi video animasi yang dikembangkan masih relatif singkat sehingga pada beberapa bagian materi masih diperlukan penjelasan tambahan dari guru untuk memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, penggunaan animasi yang dinamis membutuhkan penyesuaian kecepatan penyampaian agar seluruh siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Media juga belum dilengkapi dengan fitur *assessment* otomatis maupun simulasi eksperimen digital, sehingga proses evaluasi pembelajaran masih perlu dilakukan secara terpisah. Uji coba media masih terbatas pada satu kelas dengan jumlah sampel kecil, sehingga efektivitasnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Keterbatasan ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan berikutnya agar media pembelajaran berbasis animasi dapat lebih optimal dan aplikatif pada konteks pembelajaran yang lebih luas.

Kesimpulan

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran menggunakan Canva dan Capcut terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta ketuntasan belajar siswa kelas VI SDN 4 Sukakarya. Hal ini didukung oleh hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, sehingga sebagian besar berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Temuan ini menegaskan bahwa media video animasi Canva dan Capcut mampu membantu siswa memahami konsep IPA yang sebelumnya sulit, seperti proses perkembangbiakan tumbuhan, sistem pernapasan, energi, dan interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya.

Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Visualisasi animasi yang menarik membuat siswa lebih bersemangat, fokus, dan aktif selama proses pembelajaran dibandingkan metode tradisional. Tingkat partisipasi siswa dalam diskusi, tugas, serta aktivitas kelas meningkat secara signifikan, dan hampir seluruh siswa menyatakan bahwa mereka menikmati pembelajaran berbasis video animasi Canva dan Capcut. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan bagi pembelajaran IPA telah tercapai.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian dan pengembangan media ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Video animasi yang digunakan memiliki durasi yang relatif singkat sehingga memerlukan penjelasan tambahan oleh guru pada beberapa bagian. Kecepatan animasi masih perlu disesuaikan dengan ritme belajar siswa yang berbeda-beda, dan media belum dilengkapi fitur evaluasi otomatis maupun simulasi eksperimen digital. Selain itu, uji coba pembelajaran baru dilakukan pada kelompok kecil sehingga efektivitasnya belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.

Berdasarkan temuan tersebut, direkomendasikan agar pengembangan media selanjutnya dilakukan dengan memperpanjang durasi video, menambah fitur evaluasi digital otomatis, memperkaya konten dengan simulasi interaktif, serta melakukan uji coba pada sampel yang lebih besar dan beragam. Guru juga disarankan untuk memanfaatkan media video animasi Canva dan Capcut sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa, serta mengintegrasikannya dengan model pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok atau *problem based learning*.

Referensi

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
- Angraini, F., Asrin, A., Fauzi, A., & Sobri, M. (2024). Pengembangan media video animasi Sasambo berorientasi pada pemahaman literasi budaya peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8822>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Dewi, C. R. T. N., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan media video animasi interaktif dengan model *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11526>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi En-Alter Sources berbasis aplikasi Powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- EducationalVoice. (2025). *How effective is educational animation?* Retrieved from <https://educationalvoice.co.uk/educational-animation-effectiveness/>
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' science learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247-266. Retrieved from https://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2020_4_16.pdf
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516-525. Retrieved from https://www.academia.edu/86364332/Model_ADDIE_Untuk_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Berbantuan_3D_Pageflip
- Nia Rachmawati, N., Astuti, N., Miranti, M. G., & Romadhoni, I. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi Powtoon pada materi telur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 54-65. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1341>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Putra, I. G. N. A., Kristiantari, M. G. R., & Wiarta, I. W. (2024). Media video animasi yang layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha*. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjl/article/view/74473>
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media pembelajaran menggunakan video atraktif pada materi garis singgung lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568>
- Putri, R., Rohmani, A., Apriza, A., & Elizar, E. (2024). Effectiveness of using animation videos in science learning in elementary schools: A systematic literature review. *Journal of Education and Learning Research*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/38801232_Effectiveness_of_Using_Animation_Videos_in_Science_Learning_in_Elementary_Schools_A_Systematic_Literature_Reviews
- Sabarudin, D. N. R., Imoliana, J. T., & Matahari, M. (2025). Perancangan sistem informasi raport siswa berbasis web pada SD Inpres 59 Kabupaten Sorong. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(1), 41-55. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i1.363>
- Sulistianawati, N. E., Setiadi, D., Handayani, B. S., & Artayasa, I. P. (2025). Penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan video animasi dalam mengembangkan kemampuan computational thinking siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11319>
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media video animasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences (IJESS)*. Retrieved from <https://ejournal.papanda.org/index.php/ijess/article/view/474>
- Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

- Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora, Universitas Pendidikan Ganesha.* Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jpsh/article/view/78479>
- Schoenherr, J., Strohmaier, A. R., & Schukajlow, S. (2024). Learning with visualizations helps: A meta-analysis of visualization interventions in mathematics education. *Educational Research Review*, 45, 100639. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X24000484>
- Sri Hanipah. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264-275. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan model ADDIE. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IIKA/article/view/1145>
- Titin, & Safitri, E. (2021). Studi literatur: Pengembangan media pembelajaran dengan video animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74-80. Retrieved from <https://www.journal.ieleducation.org/index.php/JIPPMas/article/view/12>
- Wynn, A. N., Pan, R., & Smith, L. (2017). Student misconceptions about plants - A first step in building a teaching resource. *CBE – Life Sciences Education*, 16(1), 1-8. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5524439/>