

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS V DI SD NEGERI 222 PALEMBANG

**Ari Septian¹, Yusni Arni², Haniyyah Widya Astuti³, Multazam Nabighah Elsa'diyyah⁴,
Novita Rahmawati⁵**

**^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu
Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia**

arisept32@gmail.com¹, yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id²,

hannyah2704@gmail.com³, multazamnabighah@gmail.com⁴,

rahmawatinovita096@gmail.com⁵

***ABSTRACT;** In forming students' initial understanding of various science concepts, including in science subjects. One of the materials taught in grade 5 SD IPA is the human digestive system, which requires an understanding of the concepts of processes, organs, and functions involved. However, some students still have difficulty understanding this material because the presentation tends to be abstract and less interesting for students. So it is up to us teachers to create new forms of media for education that can capture students' attention and help them learn more effectively. Research in this area is expected to produce animated learning films that can be used by students to better understand concepts related to the human digestive system. The analysis stage is conducted by identifying learning needs through interviews with teachers and classroom observations. The design stage includes designing storyboards, scenarios, and animation elements that will be used in the video. The development stage includes making animated videos with interesting visualizations and narratives that are tailored to the level of student understanding. The implementation stage was carried out by testing the video on grade 5 students of SDN 222 Palembang. At the same time, to determine how successful the media created, the assessment step involves collecting feedback from students and instructors. The results showed that the developed animated video received excellent ratings from media experts and material experts. Therefore, this learning media is recommended to be used in science learning as one of the strategies to increase the effectiveness of learning at the elementary school level.*

Keywords: *Canva, Animation Video, Digestive System, IPAS.*

ABSTRAK; Dalam membentuk pemahaman awal siswa terhadap berbagai konsep IPA, termasuk dalam mata pelajaran IPA. Salah satu materi yang diajarkan di kelas 5 SD IPA adalah sistem pencernaan manusia, yang menuntut pemahaman terhadap konsep proses, organ, dan fungsi yang terlibat. Akan tetapi, sebagian siswa masih kesulitan memahami materi ini karena penyajiannya cenderung abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Jadi tergantung pada kita para guru untuk menciptakan bentuk-

bentuk media baru untuk pendidikan yang dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka belajar dengan lebih efektif. Penelitian di bidang ini diharapkan dapat menghasilkan film pembelajaran animasi yang dapat digunakan oleh para siswa untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia dengan lebih baik. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru dan observasi di kelas. Tahap perancangan meliputi perancangan alur cerita (storyboard), skenario, dan elemen animasi yang akan digunakan dalam video. Tahap pengembangan meliputi pembuatan video animasi dengan visualisasi dan narasi yang menarik yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba video pada siswa kelas 5 SDN 222 Palembang. Pada saat yang sama, untuk menentukan seberapa sukses media yang dibuat, langkah penilaian melibatkan pengumpulan masukan dari siswa dan instruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan mendapat penilaian sangat baik dari ahli media dan ahli materi. Oleh karena itu, media pembelajaran ini direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA sebagai salah satu strategi peningkatan keefektifan pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, Video Animasi, Sistem Pencernaan, IPAS.

PENDAHULUAN

Arni, dkk, (2024 : 2216) mengatakan bahwa Pendidikan pada saat ini terus maju seiring perkembangan zaman. Zaman yang terus maju menuntut perkembangan dalam dunia pendidikan agar terus berinovasi seperti penggunaan teknologi dibidang pendidikan. Perubahan pendidikan menghasilkan perubahan-perubahan baru ke arah yang semakin baik. pendidikan akan terus berlangsung sepanjang hidup dan akan terus berkembang. Program pendidikan yang dirancang dengan baik adalah program yang secara aktif berusaha menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk belajar dan membimbing siswa saat mereka bekerja untuk mencapai potensi penuh mereka. Pertumbuhan agama dan spiritual seseorang, serta kepribadian, kecerdasan, dan moral mereka, serta kemampuan mereka untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, bangsa, dan negara, semuanya merupakan bagian dari hal ini (Pristiwanti, Badriah, Hidayat, Sari Dewi, 2022). Menurut Habsy, Wulan, Putri Syah, dan Ulinnuha (2024), "pembelajaran adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya." Uraian ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (dalam Purwaningsih, 2022). Dengan demikian, pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang komprehensif, melibatkan berbagai aspek perkembangan individu, dan

bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang kompeten dan bertanggung jawab. Dalam kehidupan manusia, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Dengan pendidikan, pemahaman terhadap ilmu pengetahuan akan berkembang. Pendidikan mampu menumbuhkan sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar (Irawan, Dahlan, Fitianisah, 2021). Media pembelajaran video animasi adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan elemen visual bergerak dan audio untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Media ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar (Pasampuri, Syarifnur, Jusman, 2024). Ada banyak keuntungan menggunakan media video animasi di dalam kelas, seperti menarik minat dan antusiasme siswa untuk belajar dan membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami. (Apriansyah, Sambowo, Maulana, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa. (Sabila, Arni, Istihara, Falensy, Nurjanah, 2024). Animasi adalah alat pembelajaran audio visual yang berfungsi sebagai motivasi dalam penggunaan teknologi multimedia. Gambar rekaman yang dapat dipindahkan dan ditampilkan disebut media audiovisual. Dengan kata lain, audiovisual adalah gambar bergerak yang dikombinasikan dengan suara-suara yang menarik atau pembentukan karakter yang beragam yang dapat menarik siswa. Sebaliknya, animasi adalah kumpulan gambar yang menggerakkan sesuatu. Animasi memiliki keunggulan dibandingkan media lain seperti gambar atau teks statis karena dapat menunjukkan perubahan kondisi dari waktu ke waktu (Arni, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian dalam analisis ini menggunakan paradigma ADDIE, sebuah kerangka kerja yang populer untuk mempelajari pembuatan media pembelajaran seperti film animasi. Untuk menjamin bahwa film animasi yang dibuat benar-benar membantu siswa belajar tentang sistem pencernaan, penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Terdapat lima langkah dalam model ADDIE, yang merupakan sebuah kerangka kerja untuk pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena lebih rinci dan mudah dipahami oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Wawancara ialah metode mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara berinteraksi secara tatap muka antara pewawancara (peneliti) dan responden (narasumber) untuk menggali informasi, pendapat, atau pengalaman dari responden

dengan terstruktur, atau tidak terstruktur, tergantung pada tujuan dan metode penelitian yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Penggabungan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, pemahaman diri, serta pengetahuan dan konsep yang berkaitan dengan lingkungan sekitar (Saputra, Marlia, Ratnasari, Yulimarta, Desmaneni, 2025). Salah satu materi pembelajaran yang ada di IPAS yaitu sistem pencernaan. Suatu kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam suatu kelas maka disebut dengan pembelajaran. Sudah terdapat, proses tersebut memicu adanya perubahan yang dialami peserta didik, seperti ada perubahan kemampuan, pemahaman, sikap, dan emosional mereka. Guru juga harus mempunyai strategi

dalam mentransfer pengalaman belajar kepada peserta didik agar perkembangan kognitif, psikomotorik, dan emosional mereka tercapai. Tetapi, perbedaan referensi belajar juga sangat penting untuk dimiliki guru (Sunyoto, Arni, Pranuwita, Hafifah, Amalia, 2024). Dengan menggunakan perangkat lunak Canva sebagai fondasi, kami membuat film animasi untuk tujuan pendidikan. Alasan Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Canva untuk materi sistem pencernaan kelas 5 SD didasarkan pada berbagai pertimbangan, baik dari segi kebutuhan siswa, efektivitas pembelajaran, maupun relevansi dengan perkembangan teknologi pendidikan. Berikut adalah alasan lengkap yang melatarbelakangi pengembangan media ini: 1). Meningkatkan Pemahaman Konsep yang Abstrak, Materi sistem pencernaan mengandung konsep yang cukup abstrak bagi siswa kelas 5 SD, seperti fungsi organ-organ pencernaan, proses mekanis dan kimiawi, serta alur perjalanan makanan dalam tubuh. Dengan menggunakan video animasi, konsep ini dapat divisualisasikan secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. 2). Menarik Minat dan Motivasi Belajar Siswa, Anak-anak di usia sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Video animasi yang dibuat menggunakan Canva menghadirkan tampilan yang menarik, warna-warni, serta pergerakan yang dinamis sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa saat belajar. 3). Mempermudah Guru dalam Menyampaikan Materi, Guru sering kali menghadapi tantangan dalam menjelaskan

materi yang kompleks dengan cara konvensional. Dengan adanya video animasi, guru dapat menyampaikan informasi secara lebih sistematis dan efektif, sehingga menghemat waktu dan tenaga dalam menjelaskan konsep yang berulang. 4). Mendukung Gaya Belajar yang Beranekaragam, Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Video animasi menggabungkan elemen visual, audio, dan teks sehingga dapat mendukung siswa dengan gaya belajar visual, auditori, ataupun kinestetik. 5). Meningkatkan Retensi dan Daya Ingat Siswa, Studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia, terutama yang melibatkan animasi, dapat meningkatkan daya ingat siswa karena mereka tidak hanya membaca atau mendengar informasi, tetapi juga melihat bagaimana konsep bekerja secara langsung. 6). Memanfaatkan Teknologi dalam Pembelajaran, Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin menjadi bagian penting dalam pendidikan. Sebagai platform desain yang mudah digunakan, Canva memudahkan para pendidik dan siswa untuk membuat dan menggunakan sumber daya pembelajaran digital. 7). Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif di dalam kelas dan untuk pembelajaran mandiri, para pendidik beralih ke alat bantu pembelajaran berbasis video animasi. Jika siswa perlu menonton video lagi untuk memahami konsep-konsepnya, mereka bisa melakukannya. 8). Menumbuhkan Kompetensi yang Diperlukan untuk Dunia Modern, Kompetensi modern seperti literasi digital, pemikiran analitis, dan pemecahan masalah dapat dipupuk melalui penggunaan media digital ke dalam proses pendidikan. Selain menerima informasi, siswa juga mendapatkan pengetahuan tentang aplikasi praktis teknologi di dalam kelas. 9). Mendukung Kurikulum yang Berlaku, Materi sistem pencernaan merupakan bagian dari kurikulum kelas 5 SD. Dengan menggunakan video animasi berbasis Canva, penyampaian materi dapat lebih sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013. 10). Fleksibel dan Mudah Diakses, Video animasi yang dibuat menggunakan Canva dapat dengan mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam belajar dan memungkinkan pembelajaran berkelanjutan di luar jam pelajaran sekolah. Dengan berbagai alasan tersebut, pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva menjadi solusi inovatif yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran sistem pencernaan bagi siswa kelas 5 SD. Persiapan membuat media pembelajaran video animasi materi sistem pencernaan:

- 1). Analisis Kebutuhan, Mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Memahami

karakteristik siswa, seperti tingkat pemahaman dan gaya belajar mereka. Menyesuaikan materi dengan kurikulum yang berlaku. 2). Perencanaan Konsep dan Naskah, Menentukan topik dan subtopik utama dalam sistem pencernaan (misalnya, organ-organ pencernaan, proses pencernaan mekanik dan kimiawi). Membuat storyboard atau sketsa awal untuk menentukan alur animasi. Menyusun naskah narasi yang akan digunakan dalam video. 3). Pemilihan Perangkat dan Software, Memilih software animasi yang sesuai, seperti Adobe Animate, Blender, Powtoon, atau After Effects. Menentukan format dan resolusi video agar sesuai dengan media yang digunakan (YouTube, aplikasi pembelajaran, atau presentasi kelas). 4). Pembuatan Animasi, Mendesain karakter, latar belakang, dan elemen visual lainnya. Menggunakan teknik animasi yang sesuai (2D atau 3D) untuk menjelaskan konsep secara menarik. Menambahkan efek suara dan narasi agar lebih interaktif. 5). Uji Coba dan Evaluasi, Melakukan uji coba dengan siswa atau guru untuk mendapatkan masukan. Mengevaluasi apakah video sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melakukan revisi berdasarkan feedback yang diterima. 6). Publikasi dan Implementasi Menyebarluaskan video melalui platform pembelajaran atau media sosial. Menggunakan video dalam proses belajar mengajar di kelas. Langkah ini menjamin bahwa materi pembelajaran video animasi yang dihasilkan bermanfaat, memenuhi kebutuhan siswa, dan sesuai dengan kurikulum yang relevan. Peserta didik di kelas 5A SD N 222 Palembang lebih terlibat dan lebih mudah memahami materi ketika media video animasi digunakan, sesuai dengan temuan eksperimen media yang dilakukan di sana.

KESIMPULAN

Pada penjelasan di atas, penulis telah menjelaskan media pembelajaran berbasis Canva pada materi sistem pencernaan. Media ini sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas 5 yang lebih mudah memahami materi melalui pendekatan visual dan auditori, sehingga membantu mereka menyerap informasi dengan lebih baik. Penggunaan video animasi ini dapat menjadi sarana yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sekaligus menghemat waktu dalam menjelaskan konsep yang rumit. Canva sebagai platform desain yang mudah digunakan memungkinkan guru untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran animasi dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi dalam desain grafis maupun animasi. Penggunaan video animasi berbasis Canva pada materi sistem

pencernaan manusia menghasilkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Siswa kelas lima dapat dengan mudah memahami ide-ide kompleks yang disajikan dalam media ini karena tampilannya yang realistis. Menggunakan film animasi yang dibuat di Canva untuk melengkapi pengajaran tradisional di kelas menghasilkan nilai tes yang lebih tinggi secara signifikan bagi para siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dimaksud mampu meningkatkan pemahaman tentang proses pencernaan. Jadi, film animasi yang dibuat di Canva merupakan alternatif yang segar dan efektif untuk materi pembelajaran tradisional yang dapat meningkatkan prestasi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Y. 2024. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Bahasa Indonesiakelas Iii Sdn 96 Palembang. Universitas PGRI Palembang. *Jurnal Of Education*. Edisi, (Vol.10) hal. 2216
- Pristiwanti, Badriah, Hidayat, Sari dewi. (2022). Penjelasan tentang apa itu sekolah. *jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*.
- Habsy. Wulan, Putri Syah, Ulinuha. (2024). Bagian dari Sistem Pendidikan: Landasan, Tujuan, dan Pelaksanaan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*.
- Irawan, Dahlan, Fitianisah. (2021). Menelaah Pengaruh Video Animasi Terhadap Keinginan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Akademik PGSD STKIP Subang*.
- Pasampuri, Syarifnur, Jusman. (2024). Media pendidikan berbasis video animasi diperkenalkan ke SDN 110 Lura dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Ilmiah Mandalika (jms)*.
- Apriansyah, Sambowo, Maulana. (2020). Proyek ini dilakukan oleh Fakultas Teknologi di Universitas Negeri Jakarta sebagai bagian dari program studi teknik bangunan. Tujuannya adalah untuk membuat media aplikasi video berbasis animasi untuk digunakan dalam mata kuliah ilmu bahan bangunan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*.
- Saputra, Marlia, Ratnasari, Yulimarta, Desmaneni. (2025). Siswa Kelas IV SDN 25 Koto Kaciak Kabupaten Solok Selatan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Berbasis TPACK untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS. Diterbitkan dalam *Jurnal Gudang Ilmu Pengetahuan Multidisiplin*.

Sunyoto, Arni, Pranuwita, Hafifah, Amalia. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI VIDEO VISUAL UNTUK PEMBELAJARAN MATERI BENCANA ALAM DI SEKOLAH DASAR. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri.

Sabila, Arni, Istihara, Falensy, Nurjanah. (2024). CERDAS MENGAJAR DI DUNIA DIGITAL: Strategi Efektif Literasi ICT dalam Kelas Modern.