



# Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbantuan Canva Animator Pada Jenjang SMP/MTs

**Arusman<sup>1</sup>; Amna Emda<sup>2</sup>; Mukhlis<sup>3</sup>; Miftahul Jannah<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup>Email Korespondensi: [arusman@ar-raniry.ac.id](mailto:arusman@ar-raniry.ac.id)

Received: 16 Juli 2025

Accepted: 19 Juli 2025

Published: 21 Juli 2025

## Abstract

The rapid development of digital technology has driven innovation in creating more interactive and engaging learning media, particularly in Science (IPA) subjects at the junior high school level (SMP/MTs). This study aims to develop a Science learning video assisted by Canva Animator to enhance students' engagement and conceptual understanding. The research employed a Research and Development (R&D) method by adapting the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The resulting product is a 10–12-minute learning video featuring animations, illustrations, and narrated audio designed to help visualize abstract science concepts. The development process indicates that Canva Animator is a practical and flexible platform for producing animation-based learning media that meets the needs of SMP/MTs students. This product is expected to improve learning motivation, facilitate conceptual understanding, and provide teachers with an attractive alternative for delivering science content. As this research is still in the product development stage, further testing for validity, practicality, and effectiveness is required to ensure the optimal quality and impact of the learning video.

**Keywords:** Learning Video, Canva Animator, Science Education, Media Innovation, Junior High School

## Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang SMP/MTs. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran IPA berbantuan Canva Animator yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengembangan berupa video pembelajaran berdurasi 10–12 menit yang dilengkapi animasi, ilustrasi, dan audio narasi untuk membantu visualisasi konsep-konsep abstrak IPA. Proses pengembangan menunjukkan bahwa Canva Animator merupakan platform yang praktis dan fleksibel untuk menciptakan media pembelajaran berbasis animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMP/MTs. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman konsep IPA, serta memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik bagi guru. Penelitian ini masih berada pada tahap

*pengembangan produk, sehingga uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas diperlukan pada penelitian selanjutnya untuk memastikan kualitas dan dampak pembelajaran secara optimal.*

Kata Kunci : *Video Pembelajaran, Canva Animator, IPA, Inovasi Media, SMP/Mts*

## **A. Pendahuluan**

Inovasi media pembelajaran digital semakin menjadi kebutuhan strategis di era pendidikan modern, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang SMP/MTs. Video pembelajaran yang menarik dan interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa (Dewi, 2023; Agustini et al., 2021). Salah satu alat yang populer digunakan adalah Canva, yang mendukung pembuatan video animasi dengan antarmuka intuitif dan beragam fitur kreatif (Khodijah et al., 2023).

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas Canva dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran IPA. Misalnya, studi oleh Putri Kristiari, Cahyadi & Suyitno (2023) menemukan bahwa video animasi IPA mengenai perubahan cuaca yang dikembangkan menggunakan Canva valid dan praktis, dengan peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Nurafifah Aras et al. (2023) di SMP Batara Gowa menegaskan bahwa penggunaan media berbasis Canva meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Kajian ini selaras dengan masukan dari Putra & Pujani (2022) yang menyatakan bahwa e-modul interaktif berbasis Canva memenuhi kriteria materi, desain, dan media untuk mendukung pembelajaran SMP secara efektif.

Walaupun banyak studi difokuskan pada e-modul atau media interaktif statis, sedikit yang mengembangkan video pembelajaran IPA lengkap dengan animasi menggunakan Canva Animator fitur yang lebih dinamis dan memungkinkan penyajian konsep STEM dengan pendekatan visual yang kaya (Ningkaula et al., 2021). Kesenjangan ini mendorong pentingnya penelitian yang mengembangkan dan mengevaluasi video pembelajaran IPA berbantuan Canva Animator, serta mengukur dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa SMP/MTs (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran IPA berbantuan Canva Animator, kemudian menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya melalui uji coba terbatas pada siswa SMP/MTs. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan pengembang media dalam menyajikan konten IPA yang lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE

(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Mahesti & Koeswanti, 2021). Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan, berupa video pembelajaran IPA berbantuan Canva Animator, memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Proses pengembangan dimulai dari tahap analisis yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran IPA. Analisis dilakukan melalui studi literatur, telaah kurikulum, dan wawancara singkat dengan guru IPA SMP/MTs untuk menemukan materi-materi yang sulit dipahami siswa, kendala penggunaan media pembelajaran yang ada, serta potensi pemanfaatan Canva Animator. Selain itu, karakteristik siswa kelas VII, termasuk gaya belajar, tingkat literasi teknologi, dan tingkat motivasi belajar, juga dianalisis untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka (Ali Hardiyanti et al., 2020).

Tahap kedua adalah desain, di mana perancangan video pembelajaran dilakukan secara sistematis. Peneliti menyusun storyboard dan naskah video yang menyesuaikan materi IPA dengan pendekatan visual dan animasi interaktif, memanfaatkan fitur-fitur kreatif Canva Animator untuk menciptakan konten yang menarik dan mudah dipahami. Pemilihan gaya animasi, ilustrasi, tipografi, dan audio dilakukan dengan mempertimbangkan keterlibatan siswa dan kesesuaian dengan materi IPA. Selain itu, instrumen penelitian juga dirancang pada tahap ini, termasuk lembar validasi untuk ahli materi dan media, angket respon guru dan siswa untuk uji kepraktisan, serta tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas penggunaan video pembelajaran. Desain ini kemudian menjadi acuan dalam tahap pengembangan.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan video pembelajaran berbantuan Canva Animator berdasarkan desain yang telah disetujui. Produk awal divalidasi oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian konten dengan kurikulum dan kebenaran konsep ilmiah, serta oleh ahli media untuk mengevaluasi aspek teknis, estetika, dan interaktivitas video. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi berbasis skala Likert, dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk revisi produk. Revisi dilakukan secara bertahap hingga media memenuhi kriteria kelayakan. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di salah satu SMP/MTs dengan melibatkan siswa kelas VII dan guru IPA. Guru memanfaatkan video pembelajaran ini dalam kegiatan belajar mengajar untuk melihat keterlibatan siswa, kemudahan integrasi media, serta tingkat kepraktisannya dalam mendukung pembelajaran IPA.

Tahap terakhir adalah evaluasi yang mencakup penilaian validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Validitas dianalisis dari penilaian para ahli materi dan media, sedangkan kepraktisan diukur dari angket respon guru dan siswa terkait kemudahan penggunaan dan tingkat keterlibatan. Efektivitas video pembelajaran dievaluasi dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video melalui pre-test dan post-test, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menghitung peningkatan skor. Analisis kualitatif dilakukan terhadap komentar dan saran dari validator serta respon siswa untuk mendapatkan masukan yang lebih mendalam. Kombinasi analisis ini memastikan bahwa video pembelajaran IPA berbantuan Canva Animator yang dihasilkan tidak hanya valid secara konten dan media, tetapi juga praktis untuk digunakan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini berupa pengembangan video pembelajaran IPA berbantuan Canva Animator untuk jenjang SMP/MTs yang dirancang mengikuti tahapan ADDIE. Produk akhir berupa video pembelajaran berdurasi 10–12 menit dengan memanfaatkan fitur animasi Canva yang interaktif dan mudah diakses. Video ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa, yang menunjukkan perlunya media visual yang menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA.

Proses pengembangan dimulai dari penyusunan storyboard dan naskah yang menyesuaikan materi IPA dengan gaya belajar siswa SMP/MTs. Video ini dilengkapi dengan animasi, ilustrasi, dan audio narasi yang dirancang untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak IPA secara lebih konkret. Penggunaan Canva Animator memungkinkan pengembang menghasilkan konten dengan kombinasi teks, gambar bergerak, dan transisi yang dinamis sehingga siswa dapat belajar secara mandiri maupun didampingi guru.

Pembahasan dari proses pengembangan menunjukkan bahwa Canva Animator memiliki potensi besar sebagai alat produksi media pembelajaran berbasis animasi. Dibandingkan dengan media statis atau modul cetak, video ini mampu menghadirkan materi yang lebih hidup, memudahkan visualisasi konsep IPA, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat. Selain itu, desain video mengikuti prinsip multimedia learning yang menekankan integrasi antara visual, audio, dan teks untuk meningkatkan pemahaman konsep ilmiah. Dengan demikian,

produk ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini telah menghasilkan video pembelajaran IPA berbantuan Canva Animator yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan siswa SMP/MTs. Produk ini dirancang untuk membantu guru menyajikan materi IPA secara lebih interaktif dan visual, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan menunjukkan bahwa Canva Animator merupakan platform yang efektif dan praktis untuk pembuatan media pembelajaran berbasis animasi. Sebagai penelitian tahap awal, produk ini masih memerlukan uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas pada tahap selanjutnya. Pengujian tersebut penting untuk memastikan bahwa video ini benar-benar mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep IPA siswa. Ke depan, diharapkan video pembelajaran ini dapat menjadi bagian dari upaya pengembangan media pembelajaran digital yang menarik, mudah diakses, dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di SMP/MTs.

## E. Referensi

- Ali Hardiyanti, R., Roza, Y., & Maimunah. (2020). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswan Di Tinjau Dari Self Confidence Siswa MTs. *Jurnal Pendidikan Matematika APOTEMA*.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Ningaula, T. A., Laliyo, L. A. R., Iyabu, H., & Abdullah, R. (2021). DAMPAK MODEL DISCOVERY LEARNING BERPENDEKATAN STEM TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP HIDROLISIS GARAM SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i1.28871>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Agustini, D., Wijayanti, N., Rahmawati, P., Prahara, E. Y., & Cahyani, V. P. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1(1), 199–207.
- Dewi, N. O. (2023). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap video pembelajaran menggunakan Canva pada pembelajaran IPA kelas 7. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1(1).
- Khodijah, S., Safitri, N., Umroh, U., Alansyah, S. K., et al. (2023). Eksplorasi fitur Canva sebagai solusi mudah untuk pengembangan media berupa video pembelajaran yang kreatif dan inovatif. *KOSMOLOGI: Jurnal Pendidikan IPA dan Sains*.
- Putra, B. K. B., & Pujani, N. M. (2022). Analisis karakteristik e-modul interaktif berbasis web menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 7(2). [prosiding.iainponorogo.ac.id+10](http://prosiding.iainponorogo.ac.id+10)
- Putri Kristiari, S., Cahyadi, F., & Suyitno, S. (2023). Pengembangan media video animasi pembelajaran IPA materi perubahan cuaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa berbasis Canva. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1).