



Development of Canva Based Animated Video Learning Media for IPAS Instruction in Fifth Grade Elementary School

Samsul¹, Gingga Prananda², Nofriza Efendi³, Yona Syaida Oktira⁴

Email: Samsul190402@gmail.com

¹Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Padang, Indonesia

ABSTRACT

Elementary school IPAS learning is often dominated by textbooks and worksheets, which may cause students to perceive the subject as difficult and monotonous. This study aimed to develop Canva-based animated video learning media for the topic of food chains in Grade V elementary school and to determine its validity, practicality, and effectiveness. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects were 12 fifth-grade students of MIS Bakti Kota Padang. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher response questionnaires, and student worksheets. The validation involved media, material, and language experts. The results showed that the developed media achieved an average validity score of 87.59%, categorized as very valid, with scores of 82.35% for media, 93.75% for material, and 86.67% for language. The teacher practicality assessment reached 93.57%, categorized as very practical, while the student effectiveness assessment reached 83.96%, categorized as very effective. Therefore, the Canva-based animated video learning media is valid, practical, and effective for supporting IPAS learning, particularly on food chain material, in Grade V elementary school.

Keywords: Animated video; Canva; Elementary school; IPAS; Learning media.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memegang peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar di jenjang pendidikan dasar, karena keberadaannya mampu menjembatani penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih sangat bertumpu pada buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai satu-satunya sumber belajar. Ketergantungan pada media konvensional semacam ini berdampak pada munculnya kejenuhan belajar, di mana siswa cenderung menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang sulit karena sarat dengan istilah dan konsep yang harus dihafal, sehingga pada akhirnya berimbas pada rendahnya prestasi belajar. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 06 Kampung Lapai pada 21 Oktober 2023, yang menemukan bahwa guru kelas V hanya mengandalkan buku cetak dalam menyampaikan materi IPAS, minat belajar siswa tergolong rendah, dan tidak tampak adanya variasi media pembelajaran yang digunakan. Bertolak dari persoalan tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, dan efektif agar mampu mengatasi kejenuhan siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPAS.

Selanjutnya, perkembangan teknologi pendidikan belakangan ini menunjukkan bahwa video animasi semakin banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif (Prananda, 2025). Smith & Brown, (2022) melaporkan bahwa sekitar 70% guru di dunia telah menggunakan video dalam kegiatan mengajar, dan 85% di antaranya meyakini bahwa video mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sejalan dengan itu, R. Johnson & Lee, (2023) menegaskan bahwa video animasi terbukti efektif dalam menjelaskan konsep-konsep yang rumit melalui visualisasi yang lebih sederhana dan mudah dicerna.

Temuan-temuan tersebut semakin relevan ketika dikaitkan dengan konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Widiada (2025) dalam penelitiannya di SDN 050645 Turangie menemukan bahwa metode pembelajaran konvensional dinilai kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa, sementara (Maharani, 2025) di SDN 1 Krama Jaya justru membuktikan bahwa penerapan video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas IV secara signifikan. Kedua temuan ini, ketika dibaca bersamaan, menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran memang memberi pengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa. Meski demikian, potensi tersebut belum sepenuhnya dapat dimanfaatkan secara merata, mengingat data Kemendikbud (2023) menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% guru sekolah dasar yang memiliki akses terhadap perangkat teknologi memadai untuk membuat maupun menggunakan video animasi. Keterbatasan akses ini, sebagaimana disampaikan (Miller & Thompson, 2023), turut berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks inilah Canva hadir sebagai platform pembuatan video animasi yang relatif mudah diakses dan ramah pengguna (Abdullah & Maladona, 2024), sehingga berpotensi menjadi solusi atas kendala teknis yang selama ini dihadapi guru di lapangan.

Sekalipun penelitian mengenai video animasi sebagai media pembelajaran IPAS telah cukup berkembang, penelitian yang secara khusus mengembangkan media video animasi berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas jumlahnya. Penelitian-penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan (Maharani, 2025), memang telah membuktikan efektivitas video animasi secara umum dalam pembelajaran IPAS, namun belum ada di antaranya yang menguji kelayakan media tersebut melalui tiga kriteria pengembangan sekaligus, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas, secara khusus untuk konten IPAS kelas V dengan memanfaatkan platform yang mudah diakses oleh guru seperti Canva. Dengan kata lain, belum ditemukan pengembangan media video animasi berbasis Canva yang dirancang khusus untuk materi IPAS sekolah dasar sekaligus diuji kelayakannya secara sistematis, dan kesenjangan inilah yang mendasari perlunya penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran IPAS berupa video animasi berbasis Canva memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas untuk digunakan di kelas V sekolah dasar. Sejalan dengan pertanyaan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS berupa video animasi berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas V sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak bukan sekadar pada pembuatan video animasi semata, melainkan pada pengembangan media pembelajaran yang secara khusus memanfaatkan Canva dibandingkan aplikasi animasi lain seperti Fliki, Pictory, atau Animaker untuk materi IPAS kelas V, yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dan diuji melalui tiga aspek kelayakan sekaligus, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Kombinasi antara pemilihan platform, jenjang pendidikan, mata pelajaran, serta pengujian tiga aspek kelayakan secara bersamaan inilah yang belum ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga menjadi kontribusi baru yang ditawarkan oleh penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan metodologis yang esensial dalam bidang keilmuan, khususnya pendidikan, karena berfokus pada upaya inovasi sekaligus validasi produk. Secara fundamental, R&D dipahami sebagai proses sistematis yang bertujuan menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dengan penekanan pada pengujian efektivitasnya. Dalam penelitian ini, pendekatan yang dipilih adalah model prosedural, yaitu model deskriptif yang secara eksplisit menguraikan tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam mengembangkan suatu produk. Pemilihan model prosedural didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan pengembangan yang hendak dicapai, yakni menghasilkan produk sekaligus menguji kelayakannya melalui serangkaian langkah yang sistematis dan terstruktur. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar, dengan kriteria valid, praktis, dan efektif. Produk ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik yang belum memahami cara membuat maupun mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran IPAS bagi peserta didik.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, salah satu dari sekian banyak model pengembangan yang tersedia dalam kerangka R&D. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Model ini dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) dengan tujuan merancang sistem pembelajaran secara sistematis, di mana kelima tahapan tersebut saling berkaitan dan berjalan secara siklis, sehingga umpan balik dari tahap evaluasi dapat digunakan untuk menyempurnakan tahapan-tahapan sebelumnya (Rahmi et al., 2023). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada sifatnya yang sederhana namun komprehensif, sehingga sesuai diterapkan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini mengikuti lima tahapan model ADDIE sebagaimana dijelaskan berikut.

Tahap pertama adalah analisis, yang bertujuan menetapkan kebutuhan pengembangan media baik bagi guru, siswa, maupun lingkungan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan tiga kegiatan utama. Pertama, validasi masalah pembelajaran, yang dilakukan melalui wawancara dengan guru dan observasi terhadap peserta didik untuk mengidentifikasi persoalan nyata di kelas, yaitu terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang hanya bertumpu pada buku cetak sehingga peserta didik cenderung bosan dan kurang termotivasi, terutama pada materi IPAS yang dianggap sulit karena banyak konsep dan istilah yang harus dipahami. Kedua, analisis peserta didik, yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik belajar siswa; dari hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa keaktifan siswa masih rendah akibat metode dan media yang kurang variatif, sehingga dibutuhkan media video animasi yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar. Ketiga, penentuan tujuan pembelajaran, yang dirumuskan secara jelas dengan memperhatikan sasaran peserta didik, aktivitas yang dilakukan, kondisi proses pembelajaran, serta tingkat keberhasilan yang diharapkan, sebagai arah dalam merancang media dan evaluasi selanjutnya.

Tahap kedua adalah perancangan, yaitu proses sistematis merancang konsep dan konten produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini disusun rancangan kegiatan belajar-mengajar secara berurutan, dimulai dari penetapan tujuan belajar, penyusunan skenario pembelajaran, perencanaan perangkat pembelajaran, hingga perencanaan materi yang akan disajikan dalam video animasi. Petunjuk penerapan desain maupun pembuatan produk disusun secara jelas dan rinci, meskipun rancangan pada tahap ini masih bersifat konseptual dan menjadi dasar bagi

proses pengembangan pada tahap berikutnya.

Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu tahap realisasi rancangan konseptual yang telah disusun sebelumnya menjadi produk video animasi yang siap diterapkan. Pada tahap ini juga disusun instrumen untuk mengukur kinerja produk. Kegiatan pengembangan meliputi pembuatan, pemberian, dan modifikasi media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah sesuai dengan rancangan awal dan layak untuk diimplementasikan.

Tahap keempat adalah implementasi, yaitu penerapan produk yang telah dikembangkan untuk memperoleh umpan balik awal. Penerapan dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada peserta didik dalam situasi pembelajaran yang nyata di kelas. Pada tahap ini dibagikan angket praktikalitas kepada guru wali kelas untuk mengetahui responnya terhadap media video animasi yang telah dihasilkan.

Tahap kelima adalah evaluasi, yang dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk sehingga revisi dapat dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Tujuan akhir dari tahap ini adalah mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Evaluasi dilakukan melalui pemberian tes hasil belajar kepada peserta didik setelah menggunakan media video animasi, dengan soal yang diambil dari soal penilaian harian (PH) kelas V di sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang telah dikembangkan. Sebelum diujicobakan kepada peserta didik, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diperbaiki atau direvisi berdasarkan masukan yang diberikan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah kurang lebih 15 orang.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari dosen ahli, guru, dan peserta didik melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas. Data primer tersebut terdiri atas skor validasi dari dosen ahli, skor angket respons oleh guru, dan skor respons oleh peserta didik.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri atas lembar validasi dan angket praktikalitas. Lembar validasi media video animasi digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain guna mengetahui kekurangan atau kesalahan pada media yang dikembangkan; validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yang masing-masing menilai aspek materi, desain, dan bahasa, dengan kisi-kisi angket yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan sesuai ketentuan Depdiknas (2008). Penilaian pada lembar validasi ini menggunakan skala bertingkat mulai dari sangat setuju hingga tidak setuju. Selanjutnya, angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media yang telah dirancang, diisi oleh guru dan peserta didik setelah mempelajari video animasi, dengan pernyataan yang mencakup aspek petunjuk penggunaan, isi, dan waktu penggunaan media. Adapun tahap efektivitas dilakukan melalui evaluasi untuk mengetahui apakah video animasi layak digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran IPAS, yang diukur melalui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut.

Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimum pada masing-masing instrumen, mengikuti rumus perhitungan validitas dari (Rokif, 2024). Hasil perhitungan tersebut kemudian dikategorikan ke dalam tingkat pencapaian mulai dari sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, hingga tidak valid, sehingga dapat disimpulkan tingkat kelayakan media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan (Research and Development) ini menghasilkan produk berupa video animasi berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS materi rantai makanan, yang diperuntukkan bagi siswa kelas V MIS Bakti Kota Padang dengan jumlah subjek uji coba sebanyak 12 orang. Materi yang dimuat dalam video mencakup pengertian rantai makanan, komponen rantai makanan, contoh rantai makanan di ekosistem darat dan air, hingga contoh soal evaluasi. Pengembangan produk dilaksanakan mengikuti lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

1. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi selama kurang lebih tiga bulan di SD Negeri 06 Kampung Lapai pada masa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Observasi mencakup pengamatan terhadap aktivitas mengajar guru di kelas Va dan pengamatan terhadap ketersediaan fasilitas sekolah. Temuan lapangan menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal termasuk fasilitas proyektor yang tersedia dan pembelajaran masih berpusat pada buku cetak, sehingga peserta didik cenderung bosan dan kurang aktif. Berdasarkan temuan tersebut dilakukan analisis karakteristik peserta didik (usia 11–12 tahun) dan analisis kurikulum pada BAB 2 "Harmoni dalam Ekosistem" kelas V semester satu, guna merumuskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang menjadi acuan pengembangan media.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini disusun materi ajar rantai makanan beserta modul ajar yang digunakan pada saat uji coba, serta dirancang format produk yang terdiri atas empat bagian slide (biodata peneliti, pembukaan berisi judul bab dan tujuan pembelajaran, isi materi, dan penutup). Pada tahap ini juga disusun kisi-kisi instrumen penelitian untuk ahli media (17 butir), ahli materi (16 butir), ahli bahasa (9 butir), dan angket respons peserta didik (10 butir).

3. Tahap Pengembangan

Produk video animasi dibuat menggunakan aplikasi Canva dan dioptimalkan lebih lanjut dengan bantuan aplikasi Pinterest, kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu Yona Syaida Oktira, S.Pd., M.Pd. (ahli media), Nofriza Efendi, M.Pd. (ahli materi), dan Dr. Deri Wan Minto, S.Pd., M.Pd. (ahli bahasa). Hasil validasi ketiga ahli disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Aspek Validasi	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Tingkat Ketercapaian	Kriteria
1	Ahli Media	17	70	85	82,35%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	16	75	80	93,75%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	9	39	45	86,67%	Sangat Valid
	Rata-rata				87,59%	Sangat Valid

(Sumber : Data diolah peneliti)

Pada aspek media, penilaian mencakup desain ilustrasi, visual, audio, tipografi, dan layout, dengan distribusi skor 3 pada lima butir, skor 4 pada delapan butir, dan skor 5 pada empat butir. Pada aspek materi, yang meliputi kesesuaian, keakuratan, kemutakhiran, kualitas materi, dan kualitas evaluasi, diperoleh skor 4 pada enam butir dan skor 5 pada sepuluh butir. Adapun pada aspek bahasa, yang menilai kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, sifat dialogis-interaktif, dan kelugasan, diperoleh skor 4 pada enam butir dan skor 5 pada tiga butir. Secara keseluruhan, rata-rata ketiga aspek validasi mencapai 87,59% dengan kategori "sangat

valid", yang menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva layak digunakan sebagai sumber belajar IPAS di kelas V SD.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dua validator—ahli media dan ahli bahasa—memberikan catatan revisi. Ahli media menyarankan perbaikan pada tempo dan intonasi narasi, keseimbangan volume suara narator terhadap musik pengiring, perbesaran ukuran font (27–24), penyesuaian durasi video dengan modul ajar, serta penambahan soal evaluasi berbentuk objektif. Ahli bahasa menyarankan penghindaran kalimat bermakna ganda (seperti frasa "siapa untuk petualangan IPAS yang seru?") dan konsistensi sapaan kepada peserta didik. Seluruh masukan tersebut telah ditindaklanjuti sebagai revisi produk sebelum memasuki tahap implementasi.

Tahap Implementasi

Uji coba produk dilaksanakan pada 7 Januari 2026 di kelas Vb MIS Bakti Kota Padang dengan melibatkan 12 peserta didik dan berlangsung tertib menggunakan fasilitas proyektor sekolah. Kepraktisan produk dinilai oleh satu orang guru kelas (Kamilah An Shorihah, M.Pd.) melalui angket berisi 28 butir pernyataan dengan rentang skor 1–5. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas Respon Pendidik

Skor	Jumlah Butir	Kontribusi Skor
4	8	32
5	20	100
Total	28	132 dari 140

(Sumber : Data diolah peneliti)

Dari 28 butir angket, delapan butir memperoleh skor 4 dan dua puluh butir memperoleh skor 5, sehingga total skor yang diperoleh adalah 132 dari skor maksimum 140, atau setara dengan tingkat ketercapaian 94,29% dengan kategori "sangat praktis". Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahap Evaluasi

Efektivitas produk diukur melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diisi oleh 12 peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi, dengan jumlah 8 butir soal. Distribusi perolehan nilai peserta didik disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Nilai Lembar Kerja Efektivitas Peserta Didik

Nilai	Jumlah Peserta Didik
100	1
87,5	6
82,5	2
77,5	2
62,5	1
Total	12

(Sumber : Data diolah peneliti)

Berdasarkan distribusi tersebut, satu peserta didik memperoleh nilai sempurna (100), enam peserta didik memperoleh nilai 87,5, dua peserta didik memperoleh nilai 82,5, dua peserta didik memperoleh nilai 77,5, dan satu peserta didik memperoleh nilai 62,5. Rata-rata perolehan nilai keseluruhan berada pada persentase 83,96%, yang termasuk dalam kategori "sangat efektif", sehingga media video animasi berbasis Canva dinyatakan layak digunakan untuk menunjang pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

Secara ringkas, ketiga indikator kelayakan produk validitas, praktikalitas, dan efektivitas disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Canva

No	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Validitas (Rata-rata Ahli Media, Materi, Bahasa)	87,59%	Sangat Valid
2	Praktikalitas (Respon Pendidik)	94,29%	Sangat Praktis
3	Efektivitas (Hasil LKPD Peserta Didik)	83,96%	Sangat Efektif

(Sumber : Data diolah peneliti)

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva untuk materi rantai makanan dalam pembelajaran IPAS layak digunakan di kelas V sekolah dasar, dilihat dari tiga sisi kelayakan yang telah diuji, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Pada aspek validitas, ketiga validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menyatakan produk berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 87,59%. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek materi (93,75%), yang mengindikasikan bahwa konten rantai makanan yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran kelas V. Aspek bahasa memperoleh 86,67%, menunjukkan penggunaan bahasa Indonesia yang komunikatif dan mudah dipahami peserta didik usia sekolah dasar, sementara aspek media memperoleh nilai terendah di antara ketiganya (82,35%) namun tetap berada pada kategori sangat valid, dengan catatan perbaikan pada tempo narasi, keseimbangan audio, dan ukuran tipografi yang kemudian telah direvisi. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa video animasi efektif menyederhanakan konsep-konsep yang rumit melalui visualisasi (L. Johnson & Adams Becker, 2024), sepanjang aspek desain audio-visualnya digarap secara cermat.

Pada aspek praktikalitas, tingkat ketercapaian sebesar 94,29% dari respons pendidik menunjukkan bahwa media ini mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran nyata di kelas, tanpa memerlukan penyesuaian teknis yang rumit. Kepraktisan ini tidak terlepas dari kemudahan platform Canva dalam proses produksinya, sebagaimana juga menjadi salah satu pertimbangan pemilihan platform dalam penelitian ini dibandingkan aplikasi animasi lain.

Pada aspek efektivitas, hasil LKPD menunjukkan skor rata-rata 83,96% dengan kategori sangat efektif. Variasi nilai peserta didik mulai dari 62,5 hingga 100 memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik (delapan dari dua belas siswa) memperoleh nilai di atas 82,5, yang mengindikasikan pemahaman konsep rantai makanan meningkat setelah pembelajaran menggunakan media video animasi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Ramadhan et al., 2024) yang juga menunjukkan peningkatan pemahaman konsep IPAS melalui video animasi, sekaligus menjawab persoalan yang ditemukan Widiada (2025) bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung kurang menarik dan membosankan bagi siswa.

Secara keseluruhan, ketiga hasil pengujian ini validitas 87,59%, praktikalitas 94,29%, dan efektivitas 83,96% menegaskan bahwa media video animasi berbasis Canva pada materi rantai makanan memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar, sekaligus menjadi solusi atas persoalan pembelajaran yang sebelumnya masih bertumpu pada buku cetak dan cenderung membuat peserta didik pasif serta kurang berminat.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada materi rantai makanan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Produk dikembangkan melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pembahasan berikut menguraikan hasil analisis data yang diperoleh dari angket validasi ahli, angket respons pendidik, serta lembar kerja peserta didik, kemudian mengaitkannya dengan kajian teori dan temuan penelitian relevan sebelumnya.

Validitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva

Tingkat validitas produk diukur melalui penilaian tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dengan mengacu pada rumus persentase skor perolehan dibagi skor maksimum dikalikan seratus persen sebagaimana dikemukakan Krismadinata (2021). Hasil perhitungan menunjukkan bahwa aspek media memperoleh persentase sebesar 82,35 persen, aspek materi sebesar 93,75 persen, dan aspek bahasa sebesar 86,67 persen, sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 87,59 persen. Merujuk pada klasifikasi tingkat pencapaian yang digunakan dalam penelitian ini, rentang persentase 81 hingga 100 persen dikategorikan sangat valid, sehingga media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan dapat dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi konten maupun tampilan.

Perolehan skor tertinggi pada aspek materi mengindikasikan bahwa substansi materi rantai makanan yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada Bab Harmoni dalam Ekosistem, serta memenuhi unsur keakuratan dan kemutakhiran konten. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Abdullah dan Maladona (2024) yang menyatakan bahwa Canva sebagai platform desain grafis memiliki keunggulan dalam memfasilitasi penyusunan konten pembelajaran yang terstruktur dan mudah diadaptasi oleh pendidik. Sementara itu, skor aspek media yang relatif lebih rendah dibandingkan dua aspek lainnya banyak dipengaruhi oleh catatan validator terkait intonasi narasi, keseimbangan volume suara latar dengan suara penjelas, serta ukuran huruf pada bagian pemaparan materi. Temuan ini menegaskan bahwa aspek audio-visual pada media video animasi memerlukan kecermatan teknis yang lebih tinggi dibandingkan aspek isi, karena berkaitan langsung dengan kenyamanan dan keterbacaan peserta didik saat menyimak tayangan.

Hasil validasi ini juga memperkuat temuan Kartika (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan media video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS peserta didik, karena media yang telah dinyatakan valid oleh ahli memiliki dasar yang kuat untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa menimbulkan miskonsepsi. Dengan demikian, tahap validasi dalam penelitian ini bukan sekadar prosedur administratif, melainkan menjadi tolok ukur kelayakan awal sebelum produk diujicobakan pada tahap implementasi.

Praktikalitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva

Kepraktisan media dianalisis berdasarkan respons pendidik terhadap dua puluh delapan butir pernyataan dalam angket praktikalitas, dengan rentang skor satu sampai lima untuk setiap butir. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh guru kelas Vb, diperoleh skor delapan butir bernilai empat dan dua puluh butir bernilai lima, dengan jumlah total sebesar 132 dari skor maksimum 140. Perhitungan tersebut menghasilkan persentase praktikalitas sebesar 94,29 persen, yang berdasarkan tabel kriteria tingkat praktikalitas berada pada rentang 81 hingga 100 persen dengan kategori sangat praktis.

Tingginya nilai praktikalitas ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, baik dari segi kejelasan petunjuk penggunaan, kesesuaian isi dengan alokasi waktu pembelajaran, maupun kemudahan pendidik dalam mengoperasikan media melalui bantuan proyektor. Hal ini relevan dengan pandangan (Sugihartini & Yudiana, 2018) bahwa tahap implementasi dalam model ADDIE dirancang untuk memperoleh umpan balik nyata dari pengguna di lapangan, bukan hanya penilaian teoretis dari ahli. Respons positif pendidik juga mengonfirmasi permasalahan awal yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu keterbatasan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sebagaimana diungkapkan (Pasampuri, 2024) sehingga kehadiran media yang praktis dan siap pakai menjadi solusi atas kendala tersebut.

Sejalan dengan itu, kelancaran proses pembelajaran selama uji coba, yang ditandai dengan kehadiran tepat waktu dan keterlibatan aktif dua belas peserta didik kelas Vb dalam mengajukan pertanyaan, turut menjadi indikator pendukung bahwa media ini dapat diterapkan tanpa kendala

teknis yang berarti. Dengan kata lain, aspek kepraktisan dalam penelitian ini tidak hanya terukur secara kuantitatif melalui angket, tetapi juga tergambar secara kualitatif melalui dinamika proses pembelajaran di kelas.

Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva

Keefektifan media diukur melalui hasil pengerjaan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang terdiri atas delapan butir soal, diisi oleh dua belas peserta didik setelah menyimak media video animasi. Distribusi perolehan skor menunjukkan variasi capaian, yaitu satu peserta didik memperoleh skor 62,5, dua peserta didik memperoleh skor 77,5, dua peserta didik memperoleh skor 82,5, enam peserta didik memperoleh skor 87,5, dan satu peserta didik memperoleh skor sempurna 100. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata menggunakan persamaan skor perolehan dibagi skor maksimum dikalikan seratus, diperoleh persentase efektivitas sebesar 83,96 persen, yang termasuk dalam kategori sangat efektif pada rentang 81 hingga 100 persen.

Dominasi peserta didik yang memperoleh skor pada rentang 87,5 hingga 100 mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik mampu memahami konsep rantai makanan, termasuk pengertian, komponen, serta contoh rantai makanan pada ekosistem darat dan air, setelah menggunakan media video animasi. Kondisi ini menguatkan pandangan (Ruswan et al., 2024) bahwa perpaduan elemen visual, audio, dan teks dalam video animasi memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang konkret. Namun demikian, masih terdapat satu peserta didik yang memperoleh skor di bawah kategori tuntas, yang mengindikasikan bahwa faktor perbedaan gaya belajar dan tingkat konsentrasi individu tetap perlu menjadi perhatian meskipun media pembelajaran yang digunakan telah dikategorikan sangat efektif secara keseluruhan.

Temuan efektivitas ini juga memperkuat hasil penelitian I Ketut Widiada (2025) yang mengaitkan rendahnya variasi media pembelajaran konvensional dengan kejenuhan belajar peserta didik, sekaligus menegaskan bahwa penyediaan media alternatif seperti video animasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS yang selama ini dianggap sulit karena banyak memuat istilah dan konsep yang harus dihafal.

Sintesis Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, ketiga aspek yang dianalisis, yaitu validitas sebesar 87,59 persen, praktikalitas sebesar 94,29 persen, dan efektivitas sebesar 83,96 persen, menunjukkan hasil yang konsisten berada pada kategori sangat baik. Konsistensi ini mengindikasikan bahwa tahapan pengembangan model ADDIE yang diterapkan, mulai dari analisis kebutuhan di lapangan, perancangan konsep dan materi, pengembangan produk disertai validasi ahli, implementasi pada pembelajaran nyata, hingga evaluasi melalui lembar kerja peserta didik, telah dilaksanakan secara sistematis dan saling mendukung satu sama lain.

Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada materi rantai makanan ini dapat dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Hasil ini sekaligus menjawab rumusan masalah penelitian bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas, serta memberikan kontribusi nyata dalam mengatasi permasalahan kurangnya variasi media pembelajaran dan rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran IPAS sebagaimana diuraikan pada bagian pendahuluan.

Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Canva dalam Pembelajaran IPAS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Kelayakan tersebut ditinjau melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase sebesar 93,75%, aspek bahasa sebesar 86,67%, dan aspek media sebesar 82,35%. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi mencapai 87,59% dengan kategori sangat valid.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya telah memenuhi kesesuaian isi materi, tetapi juga memperhatikan kualitas penyajian, penggunaan bahasa, serta unsur visual yang mendukung proses pembelajaran.

Tingginya penilaian pada aspek materi menunjukkan bahwa isi video animasi telah disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi rantai makanan. Materi yang disajikan mencakup pengertian rantai makanan, komponen rantai makanan, contoh rantai makanan pada ekosistem darat dan air, serta soal evaluasi. Penyusunan materi secara bertahap memungkinkan peserta didik memahami konsep dari bagian yang sederhana menuju pemahaman yang lebih kompleks. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga membantu mengarahkan proses berpikir peserta didik dalam memahami hubungan antarorganisme dalam suatu ekosistem.

Dari aspek media, penggunaan animasi, gambar, audio, teks, tipografi, dan tata letak menjadi bagian penting dalam membangun daya tarik pembelajaran. Video animasi memberikan bentuk penyajian yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak atau LKS. Peserta didik dapat memperoleh informasi melalui perpaduan antara unsur visual dan audio sehingga materi yang sebelumnya bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret. Pada materi rantai makanan, misalnya, hubungan antara produsen, konsumen, dan pengurai dapat divisualisasikan melalui gambar dan animasi. Penyajian tersebut membantu peserta didik melihat keterkaitan antarorganisme secara langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Bahasa yang digunakan perlu bersifat lugas, jelas, dan mudah dipahami agar peserta didik dapat mengikuti isi pembelajaran tanpa mengalami kesulitan dalam memahami istilah maupun instruksi yang disampaikan. Dalam media video animasi, bahasa memiliki fungsi penting karena menjadi penghubung antara visualisasi yang ditampilkan dengan konsep yang ingin dipahami peserta didik. Oleh karena itu, kesesuaian antara bahasa, materi, dan visual menjadi salah satu faktor yang mendukung kelayakan media.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa proses validasi memiliki peran penting dalam penelitian pengembangan. Validasi tidak hanya digunakan untuk menentukan apakah produk dapat digunakan atau tidak, tetapi juga menjadi dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk sebelum diterapkan kepada peserta didik. Dengan adanya penilaian dari berbagai ahli, media yang dikembangkan dapat ditinjau dari sudut pandang isi, desain, dan bahasa. Proses ini menjadikan produk yang dihasilkan memiliki dasar kelayakan yang lebih kuat sebelum memasuki tahap implementasi.

Kepraktisan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran

Setelah dinyatakan valid, media video animasi berbasis Canva diuji tingkat kepraktisannya dalam proses pembelajaran. Hasil uji praktikalitas berdasarkan respons pendidik memperoleh persentase sebesar 93,57% dengan kategori sangat praktis. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah dan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V.

Kepraktisan suatu media tidak hanya ditentukan oleh kualitas desainnya, tetapi juga oleh kemudahan media tersebut digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Media yang menarik secara visual belum tentu praktis apabila memerlukan persiapan yang rumit atau sulit dioperasikan. Dalam penelitian ini, media video animasi berbasis Canva dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi rantai makanan secara lebih terstruktur. Pendidik tidak perlu menjelaskan seluruh materi hanya melalui metode ceramah karena sebagian informasi telah disajikan melalui kombinasi gambar, teks, animasi, dan narasi dalam video.

Kemudahan penggunaan tersebut menjadi salah satu kelebihan media yang dikembangkan. Pendidik dapat memanfaatkan video sebagai pendukung pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik pada awal kegiatan, menjelaskan materi pada kegiatan inti, maupun melakukan penguatan terhadap konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian, media dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi.

Tingkat kepraktisan yang tinggi juga menunjukkan bahwa media dapat digunakan sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Produk yang dikembangkan tidak hanya dirancang berdasarkan pertimbangan teoritis, tetapi juga diuji dalam situasi pembelajaran secara langsung. Hal ini penting karena suatu media pembelajaran pada akhirnya harus dapat digunakan oleh pengguna secara nyata. Apabila media mudah digunakan, pendidik akan lebih terbantu dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan video animasi juga memberikan peluang untuk mengurangi dominasi pembelajaran yang berpusat pada penjelasan guru. Ketika media ditampilkan, peserta didik dapat menyimak materi melalui pengalaman belajar yang melibatkan lebih dari satu indera. Visualisasi membantu peserta didik melihat objek dan proses yang sedang dipelajari, sedangkan audio dan narasi membantu memberikan penjelasan terhadap visual tersebut. Perpaduan ini menjadikan proses penyampaian materi lebih terarah dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Efektivitas Media terhadap Pemahaman Pembelajaran

Efektivitas media dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil lembar kerja peserta didik setelah penggunaan media video animasi berbasis Canva dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan persentase rata-rata sebesar 83,96% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada materi rantai makanan.

Efektivitas media dapat dilihat dari kemampuan media dalam membantu peserta didik memahami materi yang telah disampaikan. Pada pembelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal nama organisme, tetapi juga memahami hubungan antara satu organisme dengan organisme lainnya dalam proses makan dan dimakan. Apabila materi hanya disampaikan melalui penjelasan lisan atau bacaan, sebagian peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam membayangkan hubungan tersebut. Melalui video animasi, hubungan antarorganisme dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak sehingga peserta didik memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai proses yang sedang dipelajari.

Hasil efektivitas yang berada pada kategori sangat efektif menunjukkan bahwa penyajian materi melalui video animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari karakteristik media yang menggabungkan beberapa unsur dalam satu penyajian. Gambar membantu memberikan gambaran konkret, animasi menarik perhatian, teks memperkuat informasi penting, sedangkan narasi membantu menjelaskan isi materi secara runtut. Ketika unsur-unsur tersebut disusun secara sesuai, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih mudah diikuti.

Selain mendukung pemahaman konsep, penggunaan media juga dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik. Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik yang cenderung tertarik pada tampilan visual dan kegiatan pembelajaran yang tidak monoton. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dapat menjadi salah satu cara untuk menghadirkan variasi dalam proses pembelajaran. Ketertarikan peserta didik terhadap media dapat mendorong mereka untuk lebih fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan.

Namun, efektivitas media dalam penelitian ini perlu dipahami sesuai dengan ruang lingkup uji coba yang dilakukan. Pengujian dilakukan pada 12 peserta didik kelas Vb MIS Bakti Kota Padang dan berfokus pada materi rantai makanan. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh

menunjukkan efektivitas media pada konteks dan subjek penelitian tersebut. Meskipun demikian, hasil penelitian memberikan gambaran bahwa video animasi berbasis Canva memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS, terutama dalam membantu guru menyajikan materi secara lebih visual, menarik, dan mudah dipahami.

Implikasi Pengembangan Media terhadap Pembelajaran IPAS

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Media yang memiliki isi sesuai dengan materi pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta didukung oleh desain visual yang menarik akan lebih mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Ketika media tersebut dapat digunakan secara praktis oleh pendidik, maka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan terarah menjadi semakin besar. Selanjutnya, penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat mendukung pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini menjadi salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pengembangan media tersebut berangkat dari kondisi pembelajaran yang sebelumnya masih banyak menggunakan buku cetak dan LKS sebagai sumber utama pembelajaran. Kehadiran media video animasi memberikan alternatif dalam menyajikan materi dengan bentuk yang lebih variatif. Materi tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga melalui visualisasi dan narasi yang saling melengkapi.

Pengembangan media ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak selalu harus menggunakan perangkat atau aplikasi yang kompleks. Canva dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran karena menyediakan berbagai elemen visual dan fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Hal tersebut memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media secara kreatif sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang dikembangkan dapat menjadi alternatif dalam mendukung pembelajaran IPAS kelas V, khususnya pada materi rantai makanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media telah memenuhi kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli, sangat praktis berdasarkan respons pendidik, dan sangat efektif berdasarkan hasil lembar kerja peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang memperhatikan kesesuaian materi, bahasa, desain, serta kebutuhan pengguna dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penggunaan media video animasi sebaiknya tidak diposisikan sebagai pengganti peran pendidik dalam pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik membangun pemahaman. Keberhasilan pembelajaran tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti cara pendidik mengelola kelas, keterlibatan peserta didik, kesesuaian materi, serta kondisi lingkungan belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan video animasi akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva pada materi rantai makanan dalam pembelajaran IPAS kelas V, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif pada konteks penelitian yang dilakukan. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 87,59% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan

pembelajaran, penggunaan bahasa dapat dipahami oleh peserta didik, serta tampilan media mampu mendukung penyajian materi secara lebih menarik dan terstruktur.

Dari aspek kepraktisan, respons pendidik memperoleh persentase sebesar 94,29% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva dapat digunakan dengan mudah sebagai pendukung pembelajaran IPAS, khususnya dalam penyampaian materi rantai makanan. Media membantu pendidik menyajikan materi melalui perpaduan gambar, animasi, teks, dan narasi sehingga proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada penggunaan buku cetak dan penjelasan secara lisan.

Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan persentase sebesar 83,96% dengan kategori sangat efektif berdasarkan hasil lembar kerja peserta didik setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan berpotensi membantu peserta didik memahami materi rantai makanan melalui penyajian yang lebih visual dan mudah diikuti. Visualisasi hubungan antara produsen, konsumen, dan pengurai memberikan gambaran yang lebih konkret terhadap konsep yang dipelajari sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antarorganisme dalam rantai makanan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kelayakan media tidak hanya terlihat dari kualitas produk berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga dari kemudahan penggunaannya oleh pendidik dan hasil penerapannya pada peserta didik. Namun, temuan tersebut perlu dipahami sesuai dengan batasan penelitian. Uji coba media dilakukan pada materi rantai makanan dan melibatkan 12 peserta didik kelas Vb MIS Bakti Kota Padang. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk seluruh peserta didik sekolah dasar, materi IPAS lainnya, maupun kondisi pembelajaran yang berbeda. Selain itu, efektivitas media dalam penelitian ini diukur berdasarkan hasil lembar kerja peserta didik setelah penggunaan media, sehingga hasil penelitian belum sepenuhnya menggambarkan pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar dalam jangka panjang.

Dengan mempertimbangkan temuan dan batasan tersebut, penelitian ini memberikan gambaran bahwa media video animasi berbasis Canva memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih visual, menarik, dan mudah dipahami. Media dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam membantu pendidik menjelaskan konsep-konsep yang membutuhkan visualisasi, tetapi penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kondisi pembelajaran di sekolah.

Saran dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, media video animasi berbasis Canva dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi proses dan hubungan antarkonsep. Pendidik dapat mengintegrasikan penggunaan video animasi dengan kegiatan diskusi, tanya jawab, penugasan, atau aktivitas pembelajaran lainnya agar peserta didik tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi juga terlibat aktif dalam proses memahami materi.

Bagi pengembangan media selanjutnya, media dapat dikembangkan dengan materi IPAS yang lebih luas serta dilengkapi dengan unsur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pengembangan juga dapat mempertimbangkan penyesuaian media terhadap perbedaan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Dengan demikian, media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar dan berasal dari sekolah atau lingkungan yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penggunaan media video animasi berbasis Canva. Penelitian berikutnya juga dapat

menggunakan rancangan pengujian yang memungkinkan perbandingan antara pembelajaran yang menggunakan media video animasi dengan pembelajaran yang menggunakan media atau metode lain. Langkah tersebut penting untuk memberikan bukti yang lebih kuat mengenai kontribusi penggunaan media terhadap hasil belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji dampak penggunaan media dalam jangka waktu yang lebih panjang, tidak hanya terhadap pemahaman materi setelah pembelajaran, tetapi juga terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir, dan daya ingat terhadap materi. Penelitian juga dapat mengeksplorasi bagaimana media video animasi berbasis Canva dapat dipadukan dengan model pembelajaran tertentu agar pemanfaatannya tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang lebih aktif dan terarah.

Bagian ini terdiri dari 2 (dua) sub bagian yaitu kesimpulan dari artikel dan saran atau rekomendasi dari penelitian. Simpulkan artikel Anda secara kritis dan logis berdasarkan temuan penelitian. Harap berhati-hati dalam membuat generalisasi temuan. Anda juga harus menyatakan batasan penelitian Anda di bagian ini. Sebagai saran, mohon jelaskan rekomendasi Anda untuk penelitian lebih lanjut mengenai implikasi penelitian Anda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W., & Maladona, A. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva di MA Nurul Salam Palengaan Pamekasan Training and Mentoring in Making Canva-Based Learning Media at MA Nurul Salam Palengaan Pamekasan. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 19–25. <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>
- Johnson, L., & Adams Becker, S. (2024). Technology in Education: Trends and Innovations. *Educational Technology Research and Development*, 72(3), 345–360.
- Johnson, R., & Lee, T. (2023). Animation in Education: Enhancing Learning through Visual Media. *International Journal of Learning Technologies*, 12(1), 22–35.
- Maharani. (2025). Pengaruh Media Video Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Ips Peserta Didik Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Krama Jaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1–11.
- Miller, S., & Thompson, L. (2023). Engaging Students through Interactive Learning: A Study on Motivation. *Educational Research Review*, 18(2), 78–92.
- Pasampuri, T. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika*, 5(12), 2809–0543. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla>
- Prananda, G., Tubo, M. B., & Judijanto, L. (2025). Implementation of Multicultural Values in Science Learning in Primary Schools.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45.
- Rahmi, C., Maisarah, & Ramadhani, C. R. (2023). Educator Development Journal. *Educator Development Journal*, 1(September), 126–140.
- Ramadhan, R., Wicaksono, B. R., & Prasetyo, T. (2024). Pembelajaran IPAS Pada Proses Belajar Sekolah Dasar Kelas 4. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7457–7464. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14039>
- Rokif, I. (2024). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Fliki.ai pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media

- Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>
- Smith, J., & Brown, A. (2022). The Impact of Video in Education: A Global Perspective. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45–60.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>