



**ANALISIS POTENSI KEBUTUHAN PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI
KONSEP JARING-JARING MAKANAN BERBASIS CANVA PADA PELAJARAN
IPAS KELAS V SD**

Yuliana¹, Hartono², Masagus Mhd. Tibrani³

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya^{1,2,3}

e-mail: arifyuliana40@gmail.com

ABSTRAK

Penanaman konsep ekologi, khususnya jaring-jaring makanan, merupakan bagian esensial dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar yang menuntut pendekatan pembelajaran yang kontekstual, visual, dan menyenangkan. Namun, hasil observasi awal di SD Negeri 2 Jirak menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan antar makhluk hidup dalam ekosistem akibat rendahnya keterlibatan kognitif dan terbatasnya media pembelajaran visual yang interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain survei kebutuhan sebagai tahapan awal dari model pengembangan Alessi & Trolip yakni dalam tahap perencanaan. Subjek penelitian meliputi siswa dan guru kelas V di SD Negeri 2 Jirak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup yang telah divalidasi, dilengkapi wawancara semi-terstruktur untuk memperkuat data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 72% siswa memiliki preferensi gaya belajar visual, dan 81% menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap penggunaan video berbasis Canva. Selain itu, 74% siswa merasa media video membantu meningkatkan pemahaman konsep, sedangkan 70% aktif bertanya setelah menonton video. Wawancara mengungkap bahwa media animasi dengan tampilan menarik, suara jelas, dan konten kontekstual meningkatkan fokus serta keterlibatan siswa. Guru menilai media berbasis Canva mudah diakses dan mendukung pemahaman visual siswa terhadap materi abstrak seperti jaring-jaring makanan. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi kontekstual dan visual sangat dibutuhkan serta potensial meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil ini menjadi dasar konseptual dalam merancang media yang adaptif terhadap kebutuhan siswa dan tantangan pedagogis di era digital.

Kata Kunci: *Video Animasi, Canva, Jaring-Jaring Makanan, Ipas, Pembelajaran Sd*

ABSTRACT

The cultivation of ecological concepts, especially food webs, is an essential part of learning Natural and Social Sciences (NSP) at the elementary school level that demands a contextual, visual, and fun learning approach. However, the results of preliminary observations at SD Negeri 2 Jirak showed that grade V students had difficulty in understanding the interrelationships between living things in the ecosystem due to low cognitive engagement and limited interactive visual learning media. This research uses a descriptive quantitative approach with a needs survey design as the initial stage of the Alessi & Trolip development model, namely in the planning stage. The research subjects included fifth grade students and teachers at SD Negeri 2 Jirak. Data collection techniques were carried out through a validated closed questionnaire, complemented by semi-structured interviews to strengthen quantitative data. The results showed that 72% of students had a visual learning style preference, and 81% showed high interest in using Canva-based videos. In addition, 74% of students felt that the video media helped improve concept understanding, while 70% actively asked questions after watching the video. Interviews revealed that animated media with attractive appearance, clear sound, and contextual content increased student focus and engagement. Teachers rated the Canva-based media as easily accessible and supported students' visual understanding of abstract material

such as food webs. These findings suggest that the development of contextual and visual animated video media is needed and has the potential to improve the quality of IPAS learning in primary schools. These results provide a conceptual basis for designing media that are adaptive to student needs and pedagogical challenges in the digital era.

Keywords: *animated video, Canva, food webs, IPAS, elementary school learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam konteks pendidikan dasar telah mendorong transformasi mendasar dalam strategi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang memuat konsep-konsep ilmiah kompleks seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Maisarah et al., 2023). Salah satu kompetensi penting dalam kurikulum IPAS kelas V Sekolah Dasar adalah memahami konsep rantai dan jaring-jaring makanan, yang memuat hubungan antarorganisme dalam suatu ekosistem. Konsep ini, meskipun mendasar dalam literasi ekologi, masih menjadi tantangan bagi peserta didik usia sekolah dasar karena bersifat abstrak, sistemik, dan dinamis (Saputra et al., 2023). Diperlukan pendekatan instruksional yang mampu mengakomodasi karakteristik kognitif anak usia 10–11 tahun, yang masih berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Piaget. Dalam konteks inilah, pemanfaatan media visual interaktif seperti video animasi menjadi sangat signifikan (Habsy et al., 2023).

Berbagai studi sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep sains yang bersifat abstrak. Menurut Saputra et al. (2023) dalam teori kognitif multimedia learning, informasi yang disampaikan melalui integrasi kata dan gambar terbukti lebih mudah diproses dan diingat oleh peserta didik, dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal. Hal ini diperkuat oleh penelitian Bitu et al. (2024) yang menyatakan bahwa media animasi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran sains, terutama ketika dipadukan dengan narasi yang kontekstual dan visualisasi yang memadai. Di sisi lain, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran juga dapat mendorong pembelajaran yang lebih inklusif dan menyenangkan, karena mampu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan daya tarik visual bagi siswa dengan berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) (Achmad, 2023).

Meskipun potensi teknologi animasi dalam pembelajaran telah banyak diteliti, terdapat keterbatasan implementasi pada tingkat pendidikan dasar di Indonesia. Sebagian besar penelitian berfokus pada jenjang pendidikan menengah atau tinggi, dengan pemanfaatan aplikasi dan perangkat lunak yang memerlukan keterampilan teknis tinggi dan infrastruktur digital yang belum sepenuhnya tersedia di semua satuan pendidikan dasar, terutama di wilayah nonperkotaan (Harliza & Kurniah, 2021). Di samping itu, sebagian besar media animasi yang digunakan di sekolah dasar masih bersifat generik, tidak terintegrasi dengan konteks lokal, serta kurang menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam. Hal ini menunjukkan adanya gap antara potensi teknologi edukatif dengan realitas implementatif di lapangan, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS yang menekankan pendekatan saintifik dan kontekstual (Admadja & Marpanaji, 2016; Eprilia et al., 2023; Setyawati et al., 2024).

Dalam kurikulum merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia, terjadi pergeseran paradigma pembelajaran dari yang bersifat konten-sentris menjadi kompetensi-sentris dan kontekstual. Guru didorong untuk menggunakan sumber belajar yang autentik, dekat dengan pengalaman hidup siswa, dan mendukung kemampuan berpikir kritis serta kolaboratif (Desri Mulyati et al., 2024; Priawasana & Subiyantoro, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan seharusnya tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga partisipatif dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik serta kebutuhan kontekstual lokal. Dalam konteks ini, Canva sebagai platform desain visual berbasis cloud menjadi alternatif yang menjanjikan.

Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

Canva memungkinkan guru merancang media animasi sederhana, menarik, dan mudah diakses, tanpa memerlukan keahlian desain grafis tingkat lanjut (Safa'at & Firdaus, 2024). Penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran animatif masih relatif baru dan belum banyak diteliti secara mendalam dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, sehingga membuka ruang untuk eksplorasi akademik yang lebih luas (Ramadhan et al., 2023).

Sejumlah studi awal menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran visual yang efektif. Penelitian oleh Khasanah et al.(2024)menunjukkan bahwa Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain konten visual yang komunikatif dan sesuai dengan preferensi belajar siswa generasi digital. Selain itu, Maisarah et al.(2023) mengidentifikasi bahwa penggunaan Canva dalam pengembangan video edukatif di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun pengembangannya masih terbatas pada materi non-sains. Belum ditemukan secara signifikan penelitian yang secara khusus menganalisis potensi dan kebutuhan pengembangan video animasi berbasis Canva untuk materi IPAS, khususnya pada topik jaring-jaring makanan yang membutuhkan representasi hubungan antar makhluk hidup secara sistemik dan interaktif(Laura & Sujana, 2022).

Inilah yang menjadi dasar dilakukannya studi ini, yang bertujuan untuk menganalisis potensi kebutuhan pengembangan video animasi konsep jaring-jaring makanan berbasis Canva pada pelajaran IPAS kelas V SD. Penelitian ini memosisikan dirinya sebagai state-of-the-art pada irisan antara pengembangan media digital edukatif, pembelajaran sains di tingkat dasar, dan pemanfaatan teknologi yang mudah diakses oleh guru dan siswa. Dengan menganalisis kebutuhan aktual dari peserta didik dan guru, studi ini tidak hanya akan menghasilkan gambaran empirik mengenai kesenjangan media pembelajaran yang ada, tetapi juga menjadi dasar konseptual bagi pengembangan media yang relevan, adaptif, dan kontekstual (Miftah, 2018).

Aspek kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada pendekatan need analysis-nya yang secara khusus menyoroti potensi pemanfaatan Canva sebagai alat bantu pengembangan media animasi sains dasar, sebuah topik yang belum banyak dibahas secara sistematis dalam literatur pendidikan Indonesia. Penelitian ini tidak hanya fokus pada desain media, tetapi juga mengedepankan analisis kebutuhan sebagai langkah awal dalam instructional design yang berbasis pada kerangka ADDIE atau model pengembangan lain yang relevan. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis terhadap pengembangan media pembelajaran IPAS yang inovatif, aplikatif, dan mudah direplikasi oleh guru di berbagai konteks satuan pendidikan dasar.

Lebih jauh, pendekatan kontekstual berbasis lokal yang akan diusung melalui visualisasi jaring-jaring makanan dalam ekosistem yang akrab bagi siswa (seperti hutan, sawah, atau lingkungan sekitar sekolah) juga menjadi pembeda dari media yang umumnya bersifat generik dan abstrak. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis budaya lokal yang dicanangkan dalam kebijakan Merdeka Belajar. Dengan mengusung konteks ekologis lokal dan teknologi visual sederhana yang berbasis Canva, penelitian ini secara simultan menjawab dua tantangan besar dalam dunia pendidikan dasar Indonesia: rendahnya ketersediaan media pembelajaran sains yang kontekstual dan terbatasnya akses guru terhadap teknologi pengembangan media yang efektif.

Dengan demikian, kajian ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal dalam pengembangan media pembelajaran sains berbasis animasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat secara pedagogis, kontekstual secara kultural, dan realistis secara teknologis. Penelitian ini juga dapat memperkaya literatur pengembangan media digital untuk pembelajaran dasar, serta memberi kontribusi terhadap perumusan kebijakan pendidikan yang lebih responsif terhadap kebutuhan nyata di lapangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain survei kebutuhan (needs analysis) sebagai tahapan awal dari model pengembangan instruksional berbasis research and development (R&D), yang merujuk pada kerangka model pengembangan alessi & trollip (Waruwu, 2024). Fokus utama terletak pada tahap analisis, dengan tujuan mengidentifikasi kebutuhan siswa, guru, dan konteks pembelajaran terkait penggunaan media game edukasi berbantuan Canva dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Populasi penelitian terdiri atas guru kelas dan siswa sekolah dasar kelas V SD Negeri 2 Jirak, Musi Banyuasin Sumatera Selatan, yang dipilih secara purposive untuk memastikan relevansi konteks pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket tertutup yang telah divalidasi oleh pakar pembelajaran dan teknologi pendidikan, disertai wawancara semi-terstruktur untuk memperkuat hasil kuantitatif dengan data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, persentase, dan rerata skor, sedangkan data kualitatif dianalisis secara tematik untuk mengungkap persepsi mendalam mengenai kendala dan harapan terhadap media pembelajaran (Darwin et al., 2020). Validitas dan reliabilitas instrumen diuji menggunakan expert judgment dan perhitungan koefisien Alpha Cronbach. Triangulasi metode diterapkan untuk meningkatkan kredibilitas dan akurasi data. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar konseptual dalam merancang media game edukatif berbasis Canva yang kontekstual, adaptif terhadap kebutuhan peserta didik, serta selaras dengan karakteristik mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar (Fadli, 2021).

Tabel 1. Kisi-kisi Wawancara

No.	Aspek	Indikator
1	Ketertarikan Peserta Didik terhadap Media	1. Penggunaan video sebagai media pembelajaran
		2. Fokus peserta didik selama pembelajaran berlangsung
		3. Motivasi belajar setelah menggunakan video
2	Reaksi terhadap Penggunaan Video	4. Tingkat pemahaman materi setelah menonton video
		5. Kesan terhadap penyajian visual dan audio dalam Video
		6. Relevansi isi video dengan kehidupan sehari-hari
3.	Interaksi Peserta Didik dan Guru	7. Partisipasi aktif dalam diskusi setelah menggunakan Video
		8. Bantuan guru dalam menjelaskan isi video
		9. Kesiediaan untuk bertanya terkait materi video
4.	Kualitas Materi dalam Video	10. Kejelasan penyampaian materi
		11. Urutan penyampaian konsep dalam video
5.	Efektivitas Penggunaan Video	12. Kemudahan memahami konsep dibandingkan metode Lain
		13. Durasi video dalam pembelajaran
6.	Umpan Balik dan Saran Peserta Didik	14. Kelebihan penggunaan video dalam pembelajaran
		15. Kekurangan dan saran perbaikan terhadap video

Pada tahap ini peneliti menganalisis ruang lingkup peserta didik dengan memberikan angket. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik peserta didik baik berupa gaya belajar peserta didik, media, dan materi apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Untuk melihat kisi-kisi pernyataan yang dinyatakan pada lembar kisi-kisi angket analisis kebutuhan peserta didik dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1.	Preferensi gaya belajar	Jenis gaya belajar yang paling nyaman bagi peserta didik (visual, auditori, kinestetik)
2.	Kesesuaian materi	materi yang disampaikan sudah sesuai
3.	Metode dan model pembelajaran	Ceramah, diskusi, praktik, dll.
4.	Penggunaan media	Jenis media yang sering digunakan
5.	Efektivitas media pembelajaran	Media yang paling membantu dalam memahami pelajaran
6.	Pentingnya media video animasi	Media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik
7.	Dampak media	Media mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif
8.	ketertarikan	Media pembelajaran berbasis canva
9.	Kemudahan memahami materi	Melalui media digital dibandingkan metode konvensional
10.	belajar IPAS dengan media visual	Melalui media visual seperti gambar, diagram, atau video

HASIL DAN PEMBAHASAN

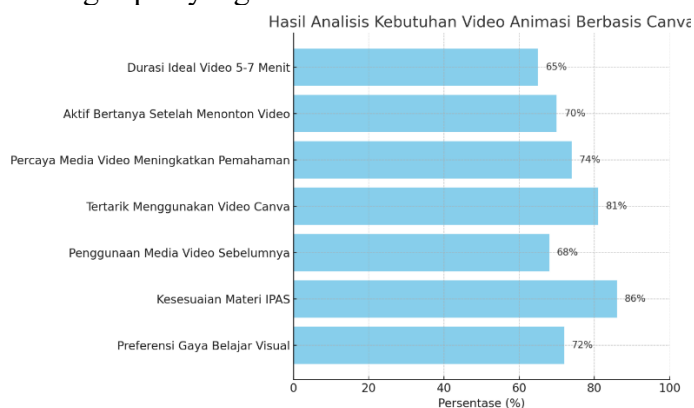
Hasil

Hasil penelitian tahap analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menggali sejauh mana urgensi dan relevansi pengembangan video animasi konsep jaring-jaring makanan berbasis Canva dalam pembelajaran IPAS kelas V SD. Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket, ditemukan bahwa mayoritas siswa menunjukkan preferensi terhadap gaya belajar visual, dengan persentase sebesar 72%. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi menggunakan media visual, seperti video animasi, sangat potensial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebanyak 86% responden menyatakan bahwa materi IPAS yang selama ini diajarkan sudah sesuai, namun terdapat peluang untuk meningkatkan pemahaman melalui media yang lebih menarik. Ketertarikan terhadap penggunaan video berbasis Canva juga cukup tinggi, mencapai 81%, sedangkan 74% siswa percaya bahwa media video mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep pelajaran. Selain itu, 70% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam bertanya setelah menonton video, yang mengindikasikan adanya peningkatan interaksi belajar. Adapun 65% siswa menilai bahwa durasi ideal video pembelajaran adalah antara 5 hingga 7 menit. Temuan-temuan ini memberikan landasan kuat bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva merupakan strategi yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar saat ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan

Aspek	Persentase (%)
Preferensi Gaya Belajar Visual	72
Kesesuaian Materi IPAS	86
Penggunaan Media Video Sebelumnya	68
Tertarik Menggunakan Video Canva	81
Percaya Media Video Meningkatkan Pemahaman	74
Aktif Bertanya Setelah Menonton Video	70
Durasi Ideal Video 5-7 Menit	65

Untuk memperjelas data yang diperoleh, hasil analisis ini juga disajikan dalam bentuk grafik batang pada gambar di bawah, yang menggambarkan persentase tanggapan peserta didik berdasarkan masing-masing aspek yang diteliti.



Gambar 1. Grafik Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

1. Analisis Preferensi dan Gaya Belajar Peserta Didik

Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik (72%) lebih menyukai gaya belajar visual, sementara 18% menunjukkan preferensi auditori dan sisanya (10%) kinestetik.

Ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang menekankan unsur visual, seperti video animasi, sangat potensial untuk digunakan dalam menyampaikan konsep jaring-jaring makanan. Temuan ini diperkuat dengan hasil wawancara, di mana siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami pelajaran melalui gambar bergerak, warna yang menarik, dan narasi visual. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep ilmiah yang bersifat abstrak seperti rantai dan jaring-jaring makanan.

2. Kesesuaian Materi dan Kebutuhan Kontekstual

Sebanyak 86% siswa menyatakan bahwa materi IPAS yang diajarkan selama ini belum sepenuhnya kontekstual dan cenderung disampaikan secara tekstual. Guru juga mengakui bahwa keterbatasan media membuat mereka lebih banyak menggunakan metode ceramah atau diskusi tanpa media bantu visual yang memadai. Hal ini menjadi dasar penting bagi pengembangan video animasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga disesuaikan dengan konteks lokal dan kehidupan sehari-hari siswa.

3. Penggunaan dan Efektivitas Media Pembelajaran

Data menunjukkan bahwa 68% siswa menyatakan pernah menggunakan media video dalam pembelajaran, namun hanya 24% yang menyatakan bahwa video yang digunakan benar-benar membantu mereka memahami konsep. Hal ini mengindikasikan adanya celah antara potensi dan implementasi media video di ruang kelas. Sebaliknya, ketika ditanya tentang potensi penggunaan video animasi berbasis Canva, 81% siswa menyatakan tertarik, dan 74% percaya media ini dapat meningkatkan pemahaman mereka dibandingkan metode konvensional. Guru pun menilai bahwa media berbasis Canva mudah digunakan, fleksibel, dan memungkinkan visualisasi konsep-konsep IPAS secara lebih nyata.

4. Reaksi Terhadap Penggunaan Video (Data Wawancara)

Dari hasil wawancara terhadap siswa dan guru, muncul beberapa tema utama terkait penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Pertama, keterlibatan dan fokus siswa meningkat secara signifikan saat belajar menggunakan video animasi, khususnya jika video tersebut dilengkapi elemen narasi, suara latar, serta karakter animasi yang menarik; hal ini membuat siswa tidak mudah bosan dan lebih antusias mengikuti pelajaran. Kedua, aspek kesan visual dan audio dinilai sangat memengaruhi daya tarik serta pemahaman siswa terhadap materi, di mana guru menekankan pentingnya sinkronisasi antara narasi dan animasi agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami. Ketiga, keterkaitan kontekstual yang kuat antara konten video dengan lingkungan sekitar siswa—seperti menampilkan contoh ekosistem sawah atau kebun—memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, video animasi yang dirancang dengan memperhatikan ketiga aspek tersebut sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa.

5. Interaksi Peserta Didik dan Guru

Sebagian besar siswa (70%) mengungkapkan bahwa setelah menonton video, mereka lebih aktif bertanya dan berdiskusi. Guru juga melaporkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi setelah penggunaan media visual. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai penyaji informasi, tetapi juga pemantik dialog dan interaksi kelas yang lebih aktif.

6. Umpan Balik dan Saran Pengembangan

Beberapa siswa menyampaikan bahwa durasi video yang ideal adalah 5–7 menit dengan visual yang berwarna cerah dan gerakan yang dinamis. Mereka juga menyarankan agar animasi disertai kuis interaktif di akhir sebagai bentuk refleksi. Guru menyarankan agar video dibagi dalam beberapa segmen pendek dengan jeda untuk diskusi atau tanya jawab, serta menyediakan versi offline karena keterbatasan akses internet di beberapa sekolah.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan video animasi pembelajaran konsep jaring-jaring makanan berbasis Canva sangat relevan dan dibutuhkan oleh siswa maupun guru, karena mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar visual sehingga lebih mudah memahami materi melalui tampilan gambar, animasi, dan warna yang menarik. Kurangnya media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif selama ini menyebabkan siswa sulit mengaitkan konsep abstrak seperti jaring-jaring makanan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka cenderung cepat bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran berbasis Canva menjadi solusi strategis yang tidak hanya memperkaya materi ajar, tetapi juga mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menyajikan konsep secara visual, dinamis, dan mudah dipahami. Guru juga merasa terbantu karena media ini dapat digunakan secara fleksibel, baik sebagai alat bantu presentasi maupun bahan belajar mandiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan video animasi berbasis Canva sangat tepat untuk mendukung pemahaman siswa tentang konsep jaring-jaring makanan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Temuan ini sejalan dengan prinsip dalam model pengembangan Alessi & Trollip, khususnya tahap planning yang menekankan pentingnya pemahaman konteks, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan aktual sebelum merancang sebuah media pembelajaran. Temuan ini juga menguatkan hasil studi sebelumnya tentang pentingnya media visual dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa (Lalita et al., 2024; Rahmawati & Sudarman, 2021).

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa mayoritas siswa sekolah dasar kelas V menunjukkan preferensi terhadap gaya belajar visual, yang secara langsung mendukung urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Temuan bahwa 72% peserta didik lebih nyaman belajar melalui media visual sejalan dengan pendapat Mayer (2009) dalam teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa integrasi antara elemen visual dan verbal secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep abstrak. Dalam konteks pembelajaran IPAS, konsep jaring-jaring makanan yang bersifat kompleks dapat divisualisasikan secara lebih konkret melalui animasi yang menarik dan interaktif.

Lebih lanjut, tingkat ketertarikan siswa terhadap penggunaan video animasi berbasis Canva yang mencapai 81%, serta kepercayaan sebesar 74% bahwa video dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat hasil studi oleh Laura & Sujana (2022), yang menemukan bahwa media video interaktif berbasis digital mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi IPA di sekolah dasar. Namun demikian, fakta bahwa hanya 24% siswa menyatakan media video yang pernah mereka gunakan sebelumnya benar-benar membantu pemahaman, menunjukkan bahwa efektivitas media sangat tergantung pada kualitas desain instruksional dan kontekstualisasinya dengan pengalaman siswa. Ini sejalan dengan temuan dari Harliza & Kurniah (2021) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa justru dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Keterlibatan siswa setelah menonton video juga menjadi poin penting. Sebanyak 70% siswa menyatakan lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi setelah menyimak media video. Hal ini memperkuat argumen Vygotsky (1978) tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana media visual seperti video animasi dapat menjadi pemicu dialog bermakna antara siswa dan guru. Guru dalam penelitian ini pun menilai bahwa media berbasis Canva memungkinkan mereka menyajikan materi IPAS secara lebih nyata dan kontekstual, terutama ketika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa seperti ekosistem sawah atau kebun di lingkungan sekitar.

Durasi video ideal yang disarankan siswa, yaitu 5–7 menit, menunjukkan adanya batasan rentang perhatian anak-anak usia sekolah dasar. Hal ini konsisten dengan rekomendasi Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

Andari (2019) yang menekankan pentingnya mempertimbangkan aspek durasi dan segmentasi informasi dalam penyusunan media video untuk menjaga fokus dan keterlibatan siswa. Saran pengembangan seperti penambahan kuis interaktif di akhir video juga menunjukkan bahwa siswa tidak hanya ingin menjadi penerima pasif, tetapi juga peserta aktif dalam proses pembelajaran yang reflektif dan menyenangkan (Barus & Wati, 2025; Kustiati, 2020; Kusumaningrum, 2021).

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menggambarkan adanya potensi kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Canva, tetapi juga secara tegas mengonfirmasi prinsip fundamental dalam desain instruksional. Keberhasilan sebuah media sangat bergantung pada keselarasan harmonis antara tiga pilar utama: kualitas desain visual-naratif yang menarik, karakteristik kognitif peserta didik di jenjang sekolah dasar yang sangat responsif terhadap visualisasi, serta konteks tujuan pembelajaran IPAS yang spesifik. Penggunaan video animasi terbukti mampu menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi ganda yang signifikan: selain secara empiris memperkuat temuan-temuan sebelumnya tentang pentingnya media visual dalam pendidikan, studi ini juga menawarkan sebuah strategi inovatif yang praktis dan dapat direplikasi oleh para pendidik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi konsep jaring-jaring makanan berbasis Canva sangat relevan dan mendesak untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas V SD. Preferensi tinggi terhadap gaya belajar visual, tingginya ketertarikan siswa terhadap media video, serta meningkatnya partisipasi aktif siswa menunjukkan bahwa media visual mampu menjembatani kesenjangan pemahaman konsep yang selama ini diajarkan secara tekstual. Dukungan guru terhadap media berbasis Canva juga memperkuat bahwa pendekatan ini adaptif terhadap kebutuhan kontekstual, teknologis, dan pedagogis. Oleh karena itu, pengembangan media ini dinilai strategis dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 78–95. <https://doi.org/10.37567/Jie.V9i2.2474>
- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk Di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173. <https://doi.org/10.21831/Jpv.V6i2.8107>
- Andari, I. Y. (2019). *Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan Ips Tingkat Sma Se-Banten*. 2.
- Barus, Y., & Wati, D. S. (2025). *Development Of Interactive Multimedia On The Process Of Hindu-Buddhist Religion And Culture In Indonesia At Sma Negeri 1 Lubuk Keliat*. 10(1).
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa. *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.25157/J-Kip.V5i2.14697>
- Darwin, M., Mamondol, M., & Alparis, S. (2020). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Cv Media Sains Indonesia.

- Desri Mulyati, Leni Sri Mulyani, & Rifaatul Muthmainnah. (2024). Persepsi Siswa Dan Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Life Science: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 36–44. <https://doi.org/10.31980/Lsciences.V6i2.354>
- Eprilia, W., Raharjo, M., & Nurhasan, N. (2023). Analisis Kebutuhan Model Pbl Berbasis Video Boneka Interaktif Pada Materi Zakat Di Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (De Journal)*, 4(2), 659–668. <https://doi.org/10.56667/Dejournal.V4i2.1140>
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif*. 21(1).
- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif Dan Konstruktivisme Serta Penerapannya. *Tsaqofah*, 4(1), 308–325. <https://doi.org/10.58578/Tsaqofah.V4i1.2177>
- Harliza, T., & Kurniah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dan Kognitif Pada Anak Usia Dini (Studi Pada Kelompok A Kelurahan Talang Ulu). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(2), 254–262. <https://doi.org/10.33369/Diadik.V10i2.18285>
- Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 114. <https://doi.org/10.30595/Jkp.V18i1.21323>
- Kustiati, T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ix Di Smp*.
- Kusumaningrum, P. I. (2021). Penggunaan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 5 Sdn Mrahu. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/Jkc.V9i1.53830>
- Lalita, A. C., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Buku Interaktif Dalam Muatan Pembelajaran Sbdp. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 30(1), 74. <https://doi.org/10.24114/Jpbb.V30i1.56919>
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis Problem Solving Sebagai Media Pembelajaran Unik Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 96–101. <https://doi.org/10.23887/Jippg.V5i1.46600>
- Maisarah, M., Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44. <https://doi.org/10.30742/Tpd.V5i1.2932>
- Miftah, M. (2018). Model Dan Format Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 095–106. <https://doi.org/10.32550/Teknodik.V13i1.443>
- Priawasana, E., & Subiyantoro, S. (2024). Evaluating The K-13 Versus Merdeka Curriculum: Impacts On Primary, Junior, And Senior High School Education In Indonesia. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(3), 859. <https://doi.org/10.33394/Jk.V10i3.12060>
- Rahmawati E, Y., & Sudarman, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Model Discovery Learning Materi Matriks. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 6(2), 148. <https://doi.org/10.24127/Jlpp.V6i2.1808>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip Pdf Profesional Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 11(2). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Safa'at, A. H., & Firdaus, R. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*.
- Saputra, K. D., Suryandari, K. C., & Chamdani, M. (2023). Peningkatan Komunikasi Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Materi Jaring-Jaring Makanan Berbantuan Media Kartu Bergambar Melalui Model Problem Based Learning. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.71604>
- Setyawati, D. R., Sephiawardhani, N. A., & Fauziyyah, Z. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Jaring-Jaring Makanan Melalui Media Pembelajaran Diorama Pada Peserta Didik Kelas Vb Sd Negeri Cengklik Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025*.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>