

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS DALAM BENTUK VIDEO
PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI PENGELOLAAN
SAMPAH KELAS V SD NEGERI CIMONE 1 KOTA TANGERANG**

Siti Rohmah Nurliyyah¹, Ina Magdalena², Saktian Dwi Hartantri³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang
rohmanurliyyah2104@gmail.com, inapgds@gmail.com,
saktian.hartantri@umt.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop an Integrated Science and Social Studies (IPAS) learning media in the form of a Canva-based instructional video on waste management material for fifth-grade students at SD Negeri Cimone 1 and to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed media. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included media experts, language experts, material experts, education experts (teachers), and fifth-grade students of SD Negeri Cimone 1. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and learning achievement tests the data were analyzed using descriptive quantitative analysis with a Likert scale and percentage-based feasibility assessment. The results showed that the developed learning media met the criteria of being valid, practical, and effective. The validation results indicated an average score of 4 from the media expert, 4,3 from the language expert, 4.73 from the material expert, and 4,73 from the education expert, resulting in an overall validity level of 94%, which falls into the very valid category. The implementation results demonstrated highly positive responses from students. The one-to-one trial obtained an average score of 4,3, the small-group trial achieved 4.50, and the medium-group trial reached 4,71, with an overall practicality level of 94.3%, categorized as very practical. Furthermore, the learning achievement test indicated an improvement in students' learning outcomes after using the instructional video, confirming that the developed media was effective for teaching waste management material in the IPAS subject. Based on these findings, it can be concluded that the Canva-based instructional video for IPAS learning is feasible for classroom implementation as it fulfills the criteria of validity, practicality, and effectiveness, learning motivation in waste management lessons.

Keywords: *learning media, instructional video, Canva, Integrated Science and Social Studies (IPAS), waste management, ADDIE.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS dalam bentuk video pembelajaran berbasis Canva pada materi pengelolaan sampah untuk siswa kelas V SD Negeri Cimone 1, serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Penelitian ini

menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, ahli pendidikan (guru), serta peserta didik kelas V SD Negeri Cimone 1. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan skala likert dan persentase tingkat kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi memperoleh skor rata-rata ahli media sebesar 4, ahli bahasa 4,3, ahli materi 4,73, dan ahli Pendidikan 4,73, dengan rata-rata tingkat kevalidan sebesar 94% sehingga termasuk kategori sangat valid. Hasil implementasi menunjukkan respons peserta didik yang sangat baik, yaitu pada uji coba *one to one* memperoleh skor rata-rata 4,30, uji coba skala kecil 4,50, dan uji coba skala sedang 4,71, dengan tingkat kepraktisan sebesar 94,3% pada kategori sangat praktis. Selain itu, hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video pembelajaran, sehingga media dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi pengelolaan sampah. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPAS dalam bentuk video pembelajaran berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, serta motivasi peserta didik pada materi pengelolaan sampah.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Video pembelajaran, Canva, IPAS, pengelolaan sampah, ADDIE.*

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar bertujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang berkualitas juga menjadi dasar pembentukan sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan abad ke-21 (Lian & Amiruddin, 2021). Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk mendukung kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas,

komunikasi, dan kolaborasi peserta didik (Risdianto, 2019). Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengintegrasikan kajian mengenai alam, makhluk hidup, benda mati, manusia, serta interaksinya dengan lingkungan. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Pencapaian tujuan pembelajaran IPAS memerlukan

media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran membantu menyampaikan materi, memusatkan perhatian, meningkatkan motivasi, dan mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Batubara, 2020). Media berbasis teknologi juga memiliki keunggulan berupa kemudahan penggunaan, fleksibilitas, dan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri (Widianto, 2021). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media tersebut adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai templat, gambar, animasi, teks, dan audio yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Namun, penggunaannya masih dipengaruhi oleh kestabilan jaringan internet, keterbatasan fitur gratis, ketersediaan perangkat, serta waktu yang dibutuhkan dalam proses desain dan pengunduhan video.

Hasil wawancara awal di SD Negeri Cimone 1 Kota Tangerang menunjukkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran belum optimal. Guru lebih sering menggunakan buku, presentasi PowerPoint, dan gambar. Hambatan

yang ditemukan meliputi keterbatasan jaringan internet, jumlah proyektor yang terbatas, serta kurangnya pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias, aktif, dan tertib ketika pembelajaran menggunakan video dibandingkan dengan media konvensional. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan video pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V.

Materi pengelolaan sampah dipilih karena berkaitan langsung dengan kehidupan peserta didik dan permasalahan lingkungan. Sampah organik yang tidak dikelola dengan baik dapat menimbulkan pencemaran udara, meningkatkan emisi gas rumah kaca, dan mengganggu ekosistem. Sampah dapat dibedakan menjadi sampah organik, anorganik, dan bahan berbahaya. Sampah organik, seperti daun, sisa makanan, kulit buah, dan sayuran, dapat terurai secara alami serta dimanfaatkan menjadi pupuk kompos. Sampah anorganik dapat dikelola melalui prinsip *reduce*, *reuse*, dan *recycle*, sedangkan sampah berbahaya

memerlukan penanganan khusus. Materi ini dapat membantu peserta didik memahami jenis sampah, dampak sampah terhadap lingkungan, dan cara pengelolaannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran IPAS dalam bentuk video berbasis Canva pada materi pengelolaan sampah. Media ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik memahami materi, meningkatkan minat dan keterlibatan belajar, serta menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cimone 1 Kota Tangerang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, serta media pembelajaran yang digunakan. Tahap desain dan pengembangan mencakup penyusunan materi pengelolaan sampah serta

pembuatan video pembelajaran berbasis Canva. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pendidikan sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Uji coba produk dilakukan secara bertahap melalui uji *one-to-one* terhadap 3 peserta didik, uji skala kecil terhadap 5 peserta didik, dan uji skala sedang terhadap 10 peserta didik. Data dikumpulkan menggunakan observasi, wawancara, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data kualitatif berupa komentar serta saran validator dan pengguna digunakan sebagai dasar revisi produk, sedangkan data kuantitatif dari hasil validasi dan respons peserta didik dianalisis secara deskriptif menggunakan skor rata-rata, persentase, dan kategori kelayakan berdasarkan skala Likert 1–5.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Pengembangan Media dengan Model ADDIE

Pengembangan media pembelajaran IPAS dalam bentuk video berbasis Canva pada materi pengelolaan sampah dilaksanakan melalui lima tahap model ADDIE, yaitu *analysis*, *design*, *development*,

implementation, dan *evaluation*. Setiap tahap menghasilkan data yang digunakan untuk menyusun, menilai, menguji, dan menyempurnakan produk.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis mencakup analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hasil observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Cimone 1 menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran IPAS masih terbatas. Peserta didik memiliki kemampuan dan gaya belajar yang beragam serta lebih tertarik terhadap pembelajaran yang menggunakan gambar, animasi, audio, dan video. Peserta didik juga lebih aktif ketika materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar.

Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar pengembangan video pembelajaran berbasis Canva pada materi pengelolaan sampah. Media dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan membantu peserta didik memahami pengertian sampah organik, jenis-jenis sampah, serta

proses pengolahan sampah organik menjadi pupuk kompos.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun kerangka dan alur video pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini meliputi pemilihan templat Canva, penentuan karakter, penyusunan materi dan narasi, serta pemilihan gambar, animasi, efek suara, musik latar, warna, dan jenis huruf yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Video diawali dengan halaman pembuka dan pengenalan karakter, yaitu Ibu Liyya sebagai guru serta Bimo, Rara, Sinta, dan Bintang sebagai peserta didik. Materi yang disajikan meliputi pengertian sampah organik, jenis-jenis sampah organik, tahapan pembuatan pupuk kompos, lima soal evaluasi, rangkuman, dan pesan untuk menerapkan pengelolaan sampah dalam kehidupan sehari-hari.





Gambar 1. Komponen video pembelajaran berbasis Canva:

Tabel 1. Hasil validasi video pembelajaran berbasis Canva

Validator	Skor total	Skor rata-rata	Persentase	Kategori
Ahli media	60 dari 75	4,00	80,0%	Valid
Ahli materi	71 dari 75	4,73	94,7%	Sangat valid
Ahli bahasa	65 dari 75	4,33	86,7%	Sangat valid
Ahli pendidikan	71 dari 75	4,73	94,7%	Sangat valid
Rata-rata	—	4,45	89,0%	Sangat valid

(a) halaman pembuka; (b) pengenalan karakter; (c) materi sampah organik; (d) proses pembuatan pupuk kompos; (e) soal evaluasi; dan (f) halaman penutup.

Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi video pembelajaran berbasis Canva. Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pendidikan. Validasi bertujuan memperoleh penilaian dan saran perbaikan mengenai tampilan media, ketepatan materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik kelas V.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase 89,0% dan termasuk kategori sangat valid. Penilaian ahli media sebesar 80,0% menunjukkan bahwa aspek tampilan, kombinasi warna, desain, gambar, dan daya tarik visual masih memerlukan perbaikan. Ahli materi dan ahli pendidikan masing-masing memberikan penilaian 94,7%, sedangkan ahli bahasa memberikan penilaian 86,7%. Seluruh validator menyatakan produk layak digunakan setelah dilakukan revisi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tabel 2. Hasil respons peserta didik pada tahap implementasi

Tahap uji coba	Jumlah peserta didik	Skor total	Skor rata-rata	Persentase	Kategori
<i>One-to-one</i>	3	197 dari 225	4,38	87,6%	Sangat baik
Skala kecil	5	346 dari 375	4,61	92,3%	Sangat baik
Skala sedang	10	715 dari 750	4,77	95,3%	Sangat baik

Respons peserta didik mengalami peningkatan pada setiap tahap uji coba. Persentase penilaian meningkat dari 87,6% pada uji *one-to-one* menjadi 92,3% pada uji skala kecil dan 95,3% pada uji skala sedang. Peserta didik menilai video menarik, menyenangkan, mudah digunakan, dan membantu memahami materi pengelolaan sampah. Peningkatan tersebut juga

Video yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diuji kepada peserta didik kelas V SD Negeri Cimone 1. Implementasi dilakukan secara bertahap melalui uji *one-to-one* terhadap 3 peserta didik, uji skala kecil terhadap 5 peserta didik, dan uji skala sedang terhadap 10 peserta didik. Setelah menggunakan video, peserta didik mengisi angket yang menilai kemenarikan tampilan, kejelasan materi dan gambar, kemudahan penggunaan, serta manfaat video dalam pembelajaran.

menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan setelah setiap tahap uji coba dapat memperbaiki kualitas produk.

Selain angket respons, tes hasil belajar diberikan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menggunakan media. Ringkasan hasil tes disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil tes peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran

Kelompok uji coba	Jumlah peserta didik	Nilai rata-rata	Tuntas	Tidak tuntas
Skala kecil	5	81	4	1
Skala sedang	10	85	10	0

Nilai rata-rata kelompok skala kecil mencapai 81 dengan empat peserta didik memperoleh ketuntasan, sedangkan kelompok skala sedang memperoleh nilai rata-rata 85 dan seluruh peserta didik mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi pengelolaan sampah. Perbedaan nilai kedua kelompok tidak diperlakukan sebagai hasil *pretest–posttest* karena peserta didik yang mengikuti uji skala kecil dan skala sedang merupakan kelompok yang berbeda.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli, respons peserta didik, hasil tes, dan masukan yang diperoleh selama uji coba. Revisi produk mencakup penyempurnaan tampilan visual, kombinasi warna, gambar, bahasa, dan penyajian materi. Istilah yang sulit dipahami peserta didik diganti dengan kata yang lebih sederhana,

sedangkan bagian akhir video dilengkapi soal evaluasi.

Media yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan, yaitu memadukan gambar, animasi, teks, dan audio; menyajikan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari; meningkatkan ketertarikan peserta didik; serta membantu menanamkan kepedulian terhadap lingkungan. Keterbatasannya meliputi waktu pembuatan yang relatif lama, kebutuhan terhadap perangkat digital, perbedaan kemampuan pemahaman peserta didik, dan ketergantungan pada jaringan internet apabila video diakses secara daring.

Berdasarkan keseluruhan tahapan ADDIE, video pembelajaran IPAS berbasis Canva pada materi pengelolaan sampah memenuhi kriteria sangat valid dan memperoleh respons sangat baik dari peserta didik. Produk dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS kelas V dengan tetap disertai penjelasan dan pendampingan guru.

Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran IPAS berbasis Canva pada materi pengelolaan sampah menghasilkan media yang memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan validasi ahli dan respons peserta didik. Validasi ahli media memperoleh persentase 80%, ahli materi 94%, ahli bahasa 86,7%, dan ahli pendidikan 94%. Berdasarkan keseluruhan skor validator, media memperoleh tingkat kevalidan sekitar 89% dan dapat digunakan setelah dilakukan perbaikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi, bahasa, tampilan, serta penyajian video telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS kelas V, meskipun beberapa bagian media masih memerlukan penyempurnaan.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang memadukan gambar, animasi, audio, dan video. Peserta didik juga lebih aktif ketika materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Temuan tersebut menjadi dasar pemilihan video berbasis Canva karena media ini dapat menyajikan materi melalui unsur visual dan verbal secara bersamaan. Penyajian audiovisual

membantu mengubah materi yang sebelumnya disampaikan melalui buku, gambar, atau penjelasan lisan menjadi lebih konkret dan mudah diamati oleh peserta didik. Tani et al. (2022) menemukan bahwa penyajian multimedia yang menggabungkan narasi, gambar, teks, dan contoh dapat meningkatkan capaian belajar, khususnya pada pengetahuan prosedural dan evaluatif.

Tahap perancangan menghasilkan video yang memuat halaman pembuka, pengenalan karakter, pengertian dan jenis sampah organik, tahapan pembuatan pupuk kompos, soal evaluasi, rangkuman materi, dan pesan kepedulian lingkungan. Karakter Ibu Liyya, Bimo, Rara, Sinta, dan Bintang digunakan untuk membentuk penyajian materi yang komunikatif dan menyerupai interaksi pembelajaran. Materi pembuatan kompos disampaikan secara berurutan melalui ilustrasi dan animasi sehingga peserta didik dapat mengamati tahapan pengumpulan, pencacahan, pencampuran, dan pengomposan bahan. Struktur tersebut mendukung penyampaian materi secara sistematis serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan konsep

pengelolaan sampah dengan kegiatan yang dapat diterapkan di lingkungan sekitar.

Penilaian tertinggi diberikan oleh ahli materi dan ahli pendidikan, masing-masing sebesar 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, kebutuhan peserta didik, dan karakteristik pembelajaran IPAS sekolah dasar. Kesesuaian gambar dengan materi dan penyajian tahapan pengelolaan sampah juga membantu memperjelas konsep yang dipelajari. Putri et al. (2023) melaporkan bahwa penggunaan video interaktif berbantuan *problem-based learning* efektif meningkatkan literasi sains peserta didik kelas V dan memperoleh respons peserta didik sebesar 87,22%. Wibawa et al. (2024) juga memperoleh indeks penerimaan media sebesar 0,944 pada pengembangan video pembelajaran interaktif dan menemukan peningkatan motivasi belajar IPAS setelah media digunakan.

Validasi ahli bahasa memperoleh persentase 86,7%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kalimat, ejaan, petunjuk, dan pemilihan kata secara

umum telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V. Perbaikan tetap dilakukan terhadap istilah yang dinilai sulit dipahami, seperti mengganti kata “fermentasi” menjadi “didiamkan”. Penyederhanaan istilah membantu mengurangi kemungkinan terjadinya perbedaan penafsiran dan memudahkan peserta didik mengikuti penjelasan dalam video. Bahasa pada media pembelajaran sekolah dasar perlu disusun secara singkat, komunikatif, konsisten, dan sesuai dengan kemampuan membaca peserta didik.

Persentase validasi ahli media sebesar 80% merupakan penilaian terendah dibandingkan validator lainnya, tetapi masih memenuhi kategori valid. Beberapa aspek yang memerlukan perbaikan mencakup kombinasi warna, daya tarik desain, kejelasan gambar, dan kemampuan tampilan media dalam mempertahankan perhatian peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa ketepatan materi perlu diikuti dengan kualitas visual yang baik. Penambahan lima soal pada bagian akhir video memperkuat fungsi media sebagai sarana evaluasi pemahaman, bukan hanya sebagai media

penyampaian informasi. Perbaikan pada tampilan, teks, gambar, dan evaluasi diperlukan agar seluruh komponen media mendukung tujuan pembelajaran dan tidak menambah beban informasi yang tidak relevan.

Hasil implementasi menunjukkan respons positif pada seluruh tahap uji coba. Uji *one-to-one* terhadap tiga peserta didik memperoleh persentase 87,5%, uji skala kecil terhadap lima peserta didik memperoleh 92,2%, dan uji skala sedang terhadap sepuluh peserta didik memperoleh 95,3%. Peserta didik menilai video menarik, menyenangkan, mudah digunakan, serta membantu memahami materi pengelolaan sampah. Peningkatan persentase respons pada setiap tahap menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan setelah uji coba awal memperbaiki penerimaan peserta didik terhadap media. Namun, perbedaan persentase tersebut berasal dari kelompok peserta didik yang berbeda sehingga tidak dapat ditafsirkan sebagai peningkatan respons pada subjek yang sama.

Respons positif peserta didik sesuai dengan hasil pengembangan media literasi lingkungan oleh Izhar et al. (2022). Media berbasis digital yang

dikembangkan melalui tahapan ADDIE memperoleh kategori sangat baik dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital yang memiliki tampilan menarik, materi terstruktur, serta bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat diterima sebagai media pendukung pembelajaran sekolah dasar. Meski demikian, respons peserta didik lebih tepat digunakan untuk menilai kepraktisan, kemenarikan, dan penerimaan media, bukan sebagai satu-satunya dasar untuk menyimpulkan efektivitas terhadap hasil belajar.

Hasil tes menunjukkan bahwa lima peserta didik pada uji skala kecil memperoleh nilai rata-rata 81, dengan empat peserta didik mencapai ketuntasan. Pada uji skala sedang, sepuluh peserta didik memperoleh nilai rata-rata 85 dan seluruhnya mencapai ketuntasan. Data tersebut memberikan gambaran bahwa peserta didik mampu memahami materi setelah menggunakan video pembelajaran. Penggunaan media Canva pada pembelajaran IPAS juga dilaporkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis

peserta didik, dengan nilai rata-rata hasil belajar mencapai 86,25 pada siklus akhir (Sholikhah & Andriani, 2023).

Perbedaan nilai rata-rata antara uji skala kecil dan skala sedang tidak dapat langsung disebut sebagai peningkatan hasil belajar karena kedua tahap melibatkan peserta didik yang berbeda. Data tersebut juga belum menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* berpasangan. Dengan demikian, hasil tes lebih tepat diinterpretasikan sebagai capaian belajar deskriptif setelah penggunaan media. Klaim efektivitas yang lebih kuat memerlukan pengukuran sebelum dan sesudah pembelajaran pada peserta didik yang sama, analisis statistik, serta kelompok pembandingan.

Pemilihan materi pengelolaan sampah memberikan nilai kontekstual karena berkaitan dengan keadaan yang dapat diamati peserta didik di rumah dan sekolah. Materi mengenai sampah organik dan pembuatan kompos dapat mengembangkan pemahaman konsep sekaligus membentuk kepedulian terhadap lingkungan. Syafi'atun et al. (2022) menemukan bahwa pemanfaatan sampah rumah tangga dalam

pembelajaran berbasis proyek meningkatkan ekoliterasi dan kreativitas peserta didik. Video pembelajaran dapat dilanjutkan dengan kegiatan pemilahan sampah atau praktik pembuatan kompos sederhana agar peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menerapkannya dalam kegiatan nyata.

Media yang dikembangkan memiliki keunggulan berupa perpaduan teks, gambar, animasi, dan audio; penyajian materi yang dekat dengan kehidupan peserta didik; serta kemudahan untuk diputar kembali. Video juga dapat membantu guru memusatkan perhatian peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi. Keterbatasannya meliputi waktu pembuatan yang relatif lama, kebutuhan terhadap laptop atau proyektor, ketergantungan pada jaringan internet apabila video diakses secara daring, dan perbedaan kemampuan pemahaman peserta didik. Video berbasis Canva lebih tepat digunakan sebagai media pendukung yang disertai penjelasan guru, diskusi, soal evaluasi, dan kegiatan praktik.

Penelitian ini masih terbatas pada jumlah subjek yang kecil, yaitu

tiga peserta didik pada uji *one-to-one*, lima peserta didik pada uji skala kecil, dan sepuluh peserta didik pada uji skala sedang. Setiap aspek validasi juga hanya dinilai oleh satu validator. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan lebih dari satu validator pada setiap bidang, jumlah peserta didik yang lebih besar, pengujian validitas dan reliabilitas instrumen, serta desain *pretest-posttest* dengan kelompok pembandingan. Berdasarkan hasil validasi dan respons pengguna, video pembelajaran IPAS berbasis Canva dapat dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pendukung pembelajaran materi pengelolaan sampah kelas V.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran berbasis Canva pada materi pengelolaan sampah melalui model ADDIE yang dinilai valid dan praktis untuk pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Validasi ahli media, bahasa, materi, dan pendidikan memperoleh skor rata-rata 4,00–4,73, sedangkan uji coba peserta didik menunjukkan respons sangat positif dengan skor 4,30–4,71. Hasil tes juga menunjukkan capaian belajar yang baik setelah penggunaan

media. Video ini dapat digunakan guru sebagai media alternatif, dimanfaatkan siswa untuk belajar mandiri dan menumbuhkan kepedulian lingkungan, serta dikembangkan lebih lanjut pada materi, jenjang, dan jumlah peserta yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa Publishing.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6487377>
- Izhar, G., Wardani, K., & Nugraha, N. K. (2022). The development environmental literacy media learning for elementary school student. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 397–404.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.116>
- Lian, B., & Amiruddin, A. (2021). Peran pendidikan dalam menciptakan SDM berkualitas di era disrupsi dan pandemi COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional PGRI Provinsi Sumatera Selatan dan Universitas PGRI Palembang*, 12–15. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpgps/article/view/8254>
- Putri, A. P., Saptono, S., & Utomo, U. (2023). The effectiveness of problem-based learning model assisted by interactive video in improving science literacy of

- students in elementary school. *Journal of Primary Education*, 11(2), 203–217. <https://doi.org/10.15294/jpe.v11i2.59301>
- Risdianto, E. (2019). *Analisis pendidikan Indonesia di era Revolusi Industri 4.0*. Universitas Bengkulu. https://www.researchgate.net/publication/332415017_ANALISIS_PENDIDIKAN_INDONESIA_DI_ERA_REVOLUSI_INDUSTRI_40
- Sholikhah, I. R., & Andriani, A. E. (2023). Peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan model PBL berbantuan media Canva pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 14(1), 23–31.
- Syafi'atun, A., Saptono, S., & Darma Putra, N. M. (2022). Utilization of household waste media in project-based learning to improve students' eco-literacy and creativity. *Journal of Primary Education*, 11(1), 64–77. <https://doi.org/10.15294/jpe.v11i1.54513>
- Tani, M., Manuguerra, M., & Khan, S. (2022). Can videos affect learning outcomes? Evidence from an actual learning environment. *Educational Technology Research and Development*, 70(5), 1675–1693. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10147-3>
- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Werang, B. R., & Deng, J.-B. (2024). Increasing science learning motivation in elementary schools: Innovation with interactive learning videos based on problem based learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3), 504–513. <https://doi.org/10.15294/jrn6jh97>
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>