

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA
PADAPEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V
SD ISLAM BAITUL A'LA LUBUKLINGGAU**

Runi Agustin¹, Aswarliansyah² & Nur Fitriyana³

Universitas PGRI Silampari

Email: runiagustin10@gmail.com¹, aswarliansyah55@gmail.com²,
nurfi3ana@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Video Animasi Berbasis Canva pada siswa kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau yang valid, praktis dan efektif. Dengan subjek penelitian yaitu ahli, guru dan siswa kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dan tes. Adapun instrumen yang digunakan yakni berupa lembar angket dan soal tertulis. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dikembangkan valid dengan rata-rata kevalidan sebesar 0,89 dan analisis penelitian lembar kepraktisan pendidik dan peserta didik memenuhi kriteria praktis dengan skor 89,62%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor N-Gain rata-rata 0,75 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau terbukti valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi, Canva, Matematika, SD

ABSTRACT

This research aims to develop Canva-based animated video media for fifth grade students at SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau that is valid, practical and effective. The research subjects were experts, teachers and fifth grade students at SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau. Data collection in research was carried out by observation, interviews, questionnaires and tests. The instruments used are questionnaire sheets and written questions. The research results show that the product developed is valid with an average validity of 0.89 and research analysis of the practicality sheet for educators and students meets the practical criteria with a score of 89.62%. Then analysis of the effectiveness assessment obtained an average N-Gain score of 0.75 in the high category. Based on the research results, it can be concluded that Canva-Based Animation Video Media in Class V Mathematics Learning at SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau has proven to be valid, practical and effective so it is suitable for use in fifth grade mathematics learning at SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau.

Keywords: Development, Animation Video Media, Canva, Mathematics, Elementary school

A. PENDAHULUAN

Di era abad 21 Teknologi sudah berkembang sangat pesat dan telah mengubah berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki banyak manfaat dan potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran atau pendidikan yang lebih berkualitas dan lebih merata. Pendidikan merupakan suatu usaha manusia secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar siswa lebih aktif sehingga dapat meningkatkan potensi dalam dirinya untuk memiliki jiwa kepemimpinan, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, dan keterampilan (Hidayah & Syahrani, 2022:65). Pendidikan pada umumnya dibagi menjadi beberapa tahap seperti Prasekolah, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Perguruan Tinggi. Dan di antara tahap-tahap tersebut, Sekolah Dasar memegang peranan penting sebagai pondasi pendidikan formal bagi anak-anak.

Sekolah Dasar adalah pondasi awal yang sangat penting dalam perjalanan pendidikan anak yang berusia antara 6-12 tahun yang terdiri dari kelas 1 sampai

6. Di Sekolah Dasar anak-anak akan

belajar berbagai hal dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung yang akan menjadi bekal mereka untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya. Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan selama 6 tahun dari kelas 1 hingga kelas 6. Tujuan utama dari Sekolah Dasar untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan yang sesuai untuk melanjutkan pendidikan ke masa mendatang Angga & Iskandar dalam (Dirmansyah & Febriandi, 2023:2136). Di Sekolah Dasar peserta didik diajarkan berbagai mata pelajaran salah satunya pembelajaran matematika.

Matematika tidak hanya dibutuhkan di dunia pendidikan saja tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu memahami matematika harus ditanamkan dari sejak sekolah dasar. Matematika termasuk mata pelajaran yang memiliki peminat rendah. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran esensial bagi anak-anak. Di mana, matematika berperan sebagai alat bantu bagi siswa untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Khotimah & As'ad, 2020:492). Matematika dapat diajarkan dengan

lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran adalah keseluruhan perangkat baik alat maupun bahan yang berperan sebagai perantara atau pemberi stimulus kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, tujuannya untuk membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Muryaningsih, 2021:86). Salah satu media pembelajaran yang efektif yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Munianti (2022:230-231) menjelaskan bahwa di era modern saat ini dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, seorang pendidik diuntut untuk menjadi pendidik profesional yang adaptif dan mampu memahami perkembangan teknologi dengan cepat. Pemanfaatan teknologi bagi pendidik yaitu untuk meningkatkan proses belajar mengajar di kelas, media pembelajaran efektif, menyiapkan sumber belajar yang inovatif, dan mencetak generasi unggul.

Berdasarkan hasil observasi dan

wawancara bersama ibu Mujiatun, S.Pd selaku wali kelas V SD Islam Bitul A'la Lubuklinggau, dimata pelajaran matematika terdapat beberapa permasalahan dalam belajar matematika yaitu Peserta didik sulit memahami materi dan Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah saat diberi tugas karena peserta didik beranggapan bahwa pelajaran matematika itu sulit. Berdasarkan keadaan tersebut proses pembelajaran cenderung pasif, kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik, dan peserta didik merasa bosan, Kemudian hasil belajar peserta didik masih rendah. Untuk itu guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Guru juga membutuhkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi, teknologi sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran karena pada zaman modern seperti saat ini yang dimana teknologi sudah dapat dengan mudah dijangkau dalam dunia pendidikan, guru dapat memanfaatkan

teknologi untuk media pembelajaran yang menarik.

Salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan guru dan peserta didik pada pembelajaran matematika yaitu Video Animasi Berbasis Canva. Video animasi merupakan sebuah karya visual yang menampilkan gambar bergerak. Gambar-gambar ini dibuat dengan menyusun berbagai objek secara khusus, sehingga dapat bergerak sesuai alur cerita yang telah ditentukan (Farida dkk., 2022:55). Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika menjadi gagasan unik. Media pembelajaran video animasi memiliki manfaat sebagai pengubah persepsi peserta didik terhadap matematika yang dinilai membosankan menjadi menyenangkan. Dengan desain beragam, membuat pembelajaran tidak membosankan dan media pembelajaran video animasi membantu guru dalam menyampaikan materi.

Canva adalah aplikasi desain secara online yang dapat digunakan untuk membuat buku online, e-modul, poster, brosur, video presentasi, LKPD, video pembelajaran, dan masih banyak lagi dengan berbagai fitur desain grafis yang lengkap. Menurut Tanjung dan Faiza dalam Junaedi (2021:82) Canva

merupakan desain menarik yang dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran. Beragam fitur yang tersedia di canva memungkinkan proses desain menjadi praktis dan menhemat waktu. Selain itu, canva tidak hanya dapat diakses melalui laptop saja tetapi bisa melalui handphone sehingga dapat dibuat di mana saja dan kapan saja. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asnawati & Sutiah (2023:2384) dengan judul

“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” bahwa media video animasi berbasis canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Islam Baitul A’la LubukLinggau”.

B. METODE

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model

pengembangan *ADDIE*. Dimana terdapat lima tahapan dalam pelaksanaan pengembangan *ADDIE*, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain/perancangan (*Design*), pengembangan (*development*), implementasi (*Implementasion*), Evaluasi (*Evaluation*).

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai, uji coba desain produk bertujuan guna mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk media video animasi ini untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Dalam uji coba produk ini, peneliti melakukan uji coba produk yaitu uji coba Bahasa, materi dan media, uji coba *one to one evaluation*, uji coba *small group*, dan uji coba kelompok besar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Proses pengembangan penelitian ini mengikuti tahapan-tahapan yang terstruktur dengan menggunakan metode *Research dan Development* dan hasil yang telah dilakukan kemudian

dipaparkan. Media video animasi berbasis canva dalam pembelajaran matematika dikembangkan menggunakan model *ADDIE*. Dalam pengembangan penelitian ini meliputi 5 tahapan yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Developmen*, (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi) yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, efektif.

Menurut penilaian keseluruhan dari tiga ahli, yakni ahli Bahasa, media, dan materi seperti yang dijelaskan sebelumnya, media video animasi berbasis canva yang telah dikembangkan mendapatkan skor rata-rata sebesar 89,62%. Berdasarkan tabel interpretasi validitas *Aiken's V*, skor tersebut termasuk dalam kategori > 0,80, yang mengindikasikan tingkat validitas yang tinggi atau dapat dikatakan valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis canva ini sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian kepraktisan media video animasi berbasis canva yang telah diuji coba oleh guru dan

siswa sebagaimana dijelaskan sebelumnya, media video animasi yang telah disusun dan dikembangkan memperoleh skor rata-rata 89,62%. Skor ini termasuk dalam interval 81%-100%, yang diklasifikasikan sebagai sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media video animasi berbasis canva dinyatakan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji keefektifan dilakukan dengan melibatkan 38 siswa kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau sebagai subjek penelitian. Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media video animasi berbasis canva dengan memberikan soal *pre-test* sebelum menggunakan media video animasi dan soal *post-test* setelah menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat dijelaskan bahwa sebelum memulai pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis canva, skor rata-rata *pre-test* yang diperoleh adalah sebesar 39,07. Dimana sebanyak 34 siswa belum tuntas dalam menjawab 15 butir soal. Setelah melakukan *pre-test*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi

berbasis canva materi menafsirkan data dalam bentuk diagram garis dan diagram batang, serta aktif dan fokus karena media video animasi yang dikembangkan menuntut siswa untuk belajar secara berkelompok didukung oleh audio visual yang menarik serta permasalahan dan kuis yang harus diselesaikan.

Selama proses pembelajaran siswa terlibat aktif dalam diskusi dan pengumpulan informasi dan pemecahan masalah. Kemudian setelah siswa belajar menggunakan media video animasi yang dikembangkan, siswa diminta mengerjakan soal *post-test* dengan soal yang sama dengan *pre-test*. Nilai rata-rata siswa saat *post-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 84,89, dan diketahui bahwa nilai *N-Gain* dari rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah 0,75, yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga berdasarkan rekapitulasi nilai *N-Gain* dari rata-rata *pre-test* dan *post-test* serta didukung oleh penelitian relevan maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis canva dapat dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini

menghasilkan sebuah produk akhir yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan oleh tim validator yang terdiri dari tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Berikut ini masukan dan perbaikan terhadap media video animasi berbasis canva dari masing-masing ahli berikut ini: Ahli Bahasa melakukan validasi terhadap komponen bahasa dan penulisan yang ada di dalam media video animasi yang dikembangkan penulis, dan disesuaikan dengan kaidah penulisan yang benar dalam Bahasa Indonesia serta memberikan penilaian sesuai dengan keilmuan yang dimilikinya. Selain memberikan penilaian terdapat beberapa saran atau perbaikan yang diberikan ahli Bahasa guna menghasilkan produk akhir yang valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun beberapa saran atau perbaikan yang diberikan oleh ahli Bahasa diantaranya yaitu perbaikan untuk penggunaan huruf kapital.

Setelah memberikan penilaian, ahli media juga memberikan saran atau perbaikan guna penyempurnaan media video animasi berbasis canva untuk siswa kelas VB SD Islam Baitul A'la

Lubuklinggau. Adapun saran atau perbaikan yang diberikan oleh ahli media yaitu perbaikan warna pada bagian judul. Validator ahli materi memberikan penilaian untuk media video animasi berbasis canva. Adapun saran atau perbaikan yang diberikan oleh ahli materi yaitu perbaikan gambar materi yang terlalu kecil. Gambar media video animasi yang dikembangkan sebelum revisi didalam video tidak tercantum contoh soal.

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan media video animasi berbasis canva, dengan tujuan membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran sehingga terciptalah suatu kondisi pembelajaran yang aktif dan membantu siswa berpikir kritis dalam menganalisis dan memecahkan permasalahan. Produk ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi canva materi di dalam media video animasi yaitu tentang menafsirkan data dalam bentuk diagram batang dan diagram garis. Materi disusun dengan memperhatikan KD dan indikator sesuai dengan kurikulum K13. Di dalam media video animasi yang dikembangkan disajikan permasalahan yang mampu

merangsang siswa berpikir kritis.

Pada uji coba mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa media video animasi berbasis canva valid, praktis dan efektif. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Restu Kurnia & Titin Sunaryati (2023:1357) yang berjudul “Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran video berbasis aplikasi canva memperoleh review dari ahli media sebesar (84,61%), review ahli materi (81,67%), hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar (84,51%), selanjutnya hasil respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar (83,61%). Temuan ini sejalan dengan penelitian Muhdar et al., (2023:358) yang menyatakan bahwa media video animasi pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil yang diperoleh penelitian dan didukung dengan relevan maka produk yang dikembangkan penulis berupa media video animasi berbasis canva valid, praktis, dan efektif.

D. SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk dengan inovasi baru yaitu Multimedia Interaktif Matematika dengan

model *PBL* berbasis *HOTS* untuk siswa Sekolah Dasar kelas V pada materi menafsirkan data diagram batang dan diagram garis. Hasil penelitian disimpulkan bahwa: Kevalidan media video animasi berbasis canva pada pembelajaran matematika kelas V SD Islam Baitul A’la Lubuklinggau didapat berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, produk berada dalam kategori “Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis canva pada pembelajaran matematika kelas V SD Islam Baitul A’la Lubuklinggau valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media video animasi berbasis canva pada pembelajaran matematika kelas V SD Islam Baitul A’la Lubuklinggau, didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji *one to one*, kelompok kecil, dan uji kepraktisan pendidik diperoleh tingkat kepraktisan dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis untuk dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar dan sangat praktis digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Keefektifan media video animasi berbasis canva pada pembelajaran matematika kelas V SD Islam Baitul A’la Lubuklinggau memiliki

klasifikasi keefektifan tinggi, berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ability, J., & Volume, S. A. (2022). *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis Volume 3, No 4, Oktober 2022* (Vol. 3, Issue 4, pp. 15–29).
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdima.v5i1.986>
- Andayani, M., & Amir, Z. (2019). Membangun Self-Confidence Siswa melalui Pembelajaran Matematika. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 147–153. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i2.4279>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Azwar, Saifuddin. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dirmansyah, M. R., & Febriandi, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Matematika Siswa Sd Melalui Implementasi Model Problem Based Learning. 6(4), 2135–2144. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7591>
- Fadhallah, R. (2021). WAWANCARA. Jakarta Timur: Ikatan penerbit indonesia (IKAPI).
- Faiz, A., Nugraha Permana Putra, & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3), 492–495.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Helaluddin, Tulak, H. Rante, S. V. N. (2020). Penelitian Dan Pengembangan Sebuah Tinjauan

Teori Dan Praktik Dalam Bidang Pendidikan. Banten: Media Madani.

Hidayah, A., & Syahrani, S. (2022).
PROFESIONAL GURU DALAM
MENGHADAPI

TANTANG

AN PERKEMBANGAN
TEKNOLOGI
PENDIDIKAN. *Indonesian Journal
of Education (INJOE)*, 3(2),
291–300.
<https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>