

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DENGAN
APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SISWA KELAS II MI NURUL ULUM
ARJOSARI**

SKRIPSI

**OLEH:
SYAFIQAH SYAHIRAH S.S
NPM. 22101013043**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
2025**



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DENGAN APLIKASI
CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA
KELAS II MI NURUL ULUM ARJOSARI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program
Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:
SYAFIQAH SYAHIRAH S.S
NPM. 22101013043

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
2025**

ABSTRAK

S.S, Syafiqah Syahirah. 2025. *Pengembangan Video Animasi Dengan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II MI Nurul Ulum Arjosari* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI. Pembimbing 2: Devi Wahyu Ertanti, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Video animasi, canva, ADDIE, Penjumlahan dan Pengurangan

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini berkembang dengan pesat. Pendidik harus mengembangkan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Adanya media pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan, seperti media video animasi. Pemanfaatan media ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah seperti pelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dengan aplikasi canva, kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan tersebut meliputi a) tahap analisis, b) tahap perancangan, c) tahap pengembangan, d) tahap implementasi, e) tahap evaluasi.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa presentase uji validasi oleh validator ahli materi mencapai 80%, ahli media mencapai 73,33%. Hasil uji validasi oleh guru kelas II menunjukkan 70%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi praktis dan layak digunakan. Respon siswa menunjukkan respon positif dengan presentase skor yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 82,52% dengan capaian sangat efektif.

ABSTRAK

S.S, Syafiqah Syahirah. 2025. *Development of Animated Videos with Canva Application in Mathematics Learning for Grade II Students of MI Nurul Ulum Arjosari* Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI. Supervisor 2: Devi Wahyu Ertanti, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Animated video, canva, ADDIE, Addition and Subtraction

The development of technology and science is currently developing rapidly. Educators must develop innovations in accordance with technological and scientific developments. The existence of learning media that is in line with technological advances can have a positive impact on education, such as animated video media. The use of this media can be done in the learning process at school such as mathematics lessons.

This research aims to develop learning media in the form of animated videos with the Canva application, the feasibility and usefulness of learning media in the learning process. The subject of this study is a second grade student of MI Nurul Ulum Arjosari. This research is a research with a development method (R&D) using the ADDIE model. These stages include a) the analysis stage, b) the design stage, c) the development stage, d) the implementation stage, e) the evaluation stage.

The results of this development research are in the form of the percentage of validation tests by validators of material experts reaching 80%, media experts reaching 73.33%. The results of the validation test by grade II teachers showed 70%. The results of the study show that animated videos are practical and worth using. Student responses showed a positive response with a percentage score obtained based on the student response questionnaire of 82.52% with very effective achievements.

BAB I

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini terus berkembang pesat. Perkembangan ini menjadi salah satu perkembangan yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan karena perkembangan teknologi berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Dampaknya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan memberi perubahan sangat besar dalam dunia pendidikan (Gunawan, 2020). Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini didukung dengan banyaknya *platform-platform* yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan harus mengembangkan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Adanya media pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi dapat memberikan dampak positif dalam pendidikan seperti media video animasi. Media video animasi ini dapat memberi atau menghasilkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tentunya pengulangan dalam pembahasan materi dapat dilakukan (Mashuri, 2020). Dengan adanya media pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan akan mempermudah proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah seperti pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran dasar yang sangat penting bagi semua jenjang pendidikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Namun, pembelajaran matematika dianggap sebagai pembelajaran yang cukup sulit dikarenakan sering berhubungan dengan angka dan rumus-rumus yang membuat peserta didik cepat bosan serta menjadi kurang minat untuk belajar pelajaran matematika. Kenyataannya sekarang ini banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan disiplin ilmu yang sulit, membosankan, juga menakutkan, belum lagi tuntutan materi yang harus dipelajari semakin sulit dengan banyaknya rumus-rumus yang harus dihafal menjadikan matematika sebagai disiplin ilmu yang harus dihindari (Suparman, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti saat PPL selama 2 bulan di MI Nurul Ulum Arjosari, peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru kelas II hanya berpaku pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan masih menggunakan metode ceramah. Proses pembelajarannya berpedoman pada buku paket, LKS. Hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas 2B MI Nurul Ulum Arjosari juga menunjukkan bahwa, hanya 30% yang menyatakan pernah belajar menggunakan video animasi, sedangkan 80% siswa menyatakan senang jika materi disampaikan melalui video animasi. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Dilihat dari keseharian siswa selama 2 bulan melakukan PPL, khususnya dalam pelajaran matematika materi penjumlahan dan

pengurangan, banyak siswa yang masih sulit untuk memahami pembelajaran dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Mereka masih belum memahami metode dasar penjumlahan dan pengurangan yang telah diajarkan. Penggunaan video pembelajaran masih jarang diterapkan di dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika. Selama pembelajaran berlangsung siswa tidak tertatik untuk menyimak penjelasan guru. Banyak diantara mereka yang melamun dan sibuk dengan coretan-coretan tidak penting di buku tulisnya. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif dengan harapan siswa lebih tertarik dan mampu memahami materi serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

MI Nurul Ulum merupakan sekolah dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai, terutama dengan adanya LCD. Namun penggunaan LCD dalam pembelajaran masih terbilang jarang digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika yang hanya digunakan beberapa kali. Guru matematika di MI Nurul Ulum dari hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran selama ini hanya mengandalkan papan tulis dan jarang menggunakan LCD. Hal ini tidak jarang membuat siswa mudah bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Kusumawati (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika memerlukan media yang inovatif sesuai materi pembelajaran yang disampaikan sehingga mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran inovasi dapat membantu meningkatkan

hasil belajar siswa, sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran.

Media video animasi menjadi salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rizqiyani et al., 2024) menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika, termasuk materi bangun ruang. Sementara itu hasil penelitian (Wijayanti, 2024) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar, menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata siswa yang diketahui dari hasil perolehan posttest yaitu pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan penggunaan media video animasi memperoleh nilai rata-rata 89,12, dan pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi memperoleh nilai rata-rata 66,72. Dari hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Moaros. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran video animasi dengan aplikasi *Adobe After Effect* Kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dinyatakan efektif setelah uji validitas dikonfirmasi dari hasil persentase nilai integritas siswa di SDN 16 Air Tawar Timur 90% dalam kategori tinggi (Reinita, 2022). Prasetya, (2021) mengungkapkan bahwa

video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika layak untuk dikembangkan dan digunakan oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu media video animasi pembelajaran menjadi sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media video animasi pembelajaran ini dapat mencapai tingkat keefektifan yang tinggi, media video juga dapat mengulang kembali pembahasan materi yang belum dimengerti secara berulang-ulang. Media video animasi dapat diakses melalui aplikasi canva yang menyediakan berbagai fitur kreatif yang memudahkan guru dalam membuat konten yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Zulherman, (2021) menyebutkan hasil validasi media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk dalam kriteria “valid”, untuk hasil untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan di atas dan dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, peneliti mengembangkan video animasi ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan peserta didik di MI Nurul Ulum Arjosari Kelas II yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran pada

diri siswa untuk belajar matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan serta media pembelajaran yang kurang inovatif. Media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan juga membantu dalam menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul yaitu “Pengembangan Video Animasi dengan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II MI Nurul Ulum Arjosari”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari?

C. Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti dalam pengembangan video animasi matematika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan aplikasi canva yaitu:

1. Produk yang dihasilkan berupa video animasi
2. Produk yang dihasilkan tidak hanya memuat materi saja, namun ada beberapa bagian lainnya yaitu:
 - a. Memuat cover yang menampilkan judul video.
 - b. Materi pembelajaran yang sesuai dengan penjumlahan dan pengurangan.
 - c. Animasi dan narasi yang menjelaskan konsep matematika dan penjumlahan.
 - d. Musik pendukung yang menyenangkan dan ceria.
 - e. Suara pengisi yang menjelaskan dan merangkan materi pembelajaran.
 - f. Tokoh yang menjadi aktor dalam video animasi pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan.
 - g. Soal atau penugasan.
3. Desain produk menggunakan aplikasi canva yang memuat berbagai *fitu*, *tool* dan *elemen* yang menarik yang membuat siswa tidak mudah bosan.
4. Video animasi yang dikembangkan disusun sebagai media pembelajaran kelas II sekolah dasar dengan standar isi kurikulum merdeka.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video animasi menggunakan aplikasi canva memiliki peran penting diantaranya:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Dengan penyajian media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Membantu siswa untuk dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Siswa merasa terbantu dengan adanya media video pembelajaran matematika yang inovatif mampu mengurangi kesulitan belajar matematika.
3. Mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi Pengembangan

1. Video animasi matematika menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menjadi salah satu media pembelajaran yang paling disenangi peserta didik, khususnya pada pembelajaran matematika.
3. Video animasi menjadi media pembelajaran yang kompleks dan inovatif serta mudah untuk diaplikasikan dalam suatu pembelajaran
4. Video animasi matematika dapat merubah anggapan peserta didik tentang pembelajaran matematika yang sulit dan susah untuk dipelajari.

5. Dengan video animasi matematika peserta didik mampu mengingat dan memahami penjumlahan dan pengurangan melalui *fitur, elemen* dan animasi-animasi yang terdapat dalam video.

Keterbatasan Pengembangan

1. Memerlukan waktu yang cukup panjang dalam proses pembuatannya.
2. Kurangnya cakupan materi. Materi yang dicantumkan hanya mencakupi dua materi saja.
3. Memerlukan jaringan internet yang stabil

G. Definisi Istilah

1. Video animasi adalah media pelajaran berupa video yang menggabungkan animasi dan narasi untuk menjelaskan konsep matematika penjumlahan dan pengurangan. Video ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Video ini disusun secara sistematis untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum merdeka.
2. Aplikasi canva. Aplikasi ini merupakan salah satu perangkat lunak desain grafis untuk mengembangkan media pembelajaran. Perangkat ini sangat populer di dunia pendidikan, dan menjadi salah satu perangkat yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Perangkat ini memuat berbagai elemen-elemen yang dapat membantu guru mengembangkan berbagai media pembelajaran salah satunya pengembangan video animasi.
3. Pembelajaran matematika salah satu ilmu yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor.

Banyak hal dalam kehidupan sehari-hari yang mengharuskan penggunaan konsep matematika, misalnya saat menghitung jumlah uang dan menghitung jumlah pengeluaran tiap harinya. (Nabila, 2021). Oleh sebab itu pembelajaran matematika menjadi sangat penting untuk mendukung perkembangan berpikir kritis peserta didik, sehingga peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan umum dalam kehidupan sehari-hari.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini mencakupi 5 bab yang akan diuraikan secara ringkas. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan : Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan proyek, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka : Bab ini berisi beberapa teori yang mendasar skripsi ini.

BAB III Metode Pengembangan : Bab ini membahas tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk.

BAB IV Hasil dan Pengembangan : Bab ini membahas tentang penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk.

BAB V Kajian dan Saran : Bab ini berisi tentang kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Proses Pengembangan Video Animasi dengan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika

Selama ini, media yang umum digunakan dalam proses pembelajaran dikelas adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Namun, media LKPD memiliki beberapa kekurangan. Dari aspek desain, tampilannya kurang menarik karena cenderung statis dan tidak dilengkapi dengan elemen visual yang interaktif. Selain itu, LKPD juga tidak memuat komponen penting seperti cover, materi, CP, TP. LKPD tidak memuat penjelasan isi materi secara rinci, bahasa kurang komunikatif, kurang inovasi dan kreatifitas maupun informasi mengenai pengembangan media.

Dari segi isi, materi yang disajikan dalam LKPD kurang jelas dan tidak terstruktur karena hanya disampaikan secara singkat tanpa penjabaran yang mendalam. Sedangkan dari sisi kebahasaan, bahasa yang digunakan cenderung kurang komunikatif, tidak efektif, dan sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dinilai mampu mengatasi kejenuhan siswa serta meningkatkan minat dan pemahaman dalam pembelajaran mata pelajaran matematika.

Media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video animasi dengan aplikasi canva. Penggunaan media dalam format audio visual ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang

lebih menarik dan mudah dipahami. Media video animasi ini dapat ditayangkan melalui perangkat elektronik seperti laptop atau *smartphone*, sehingga penggunaannya menjadi lebih praktis dan fleksibel di berbagai kondisi pembelajaran.

Peneliti melihat bahwa seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan perangkat elektronik telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk oleh peserta didik. Banyak siswa yang menghabiskan waktu menggunakan perangkat digital untuk bermain game atau mengakses media sosial, dibandingkan membaca buku secara konvensional. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan daya tarik media elektronik untuk mengembangkan video animasi pembelajaran, dengan harapan peserta didik dapat lebih termotivasi dan tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan secara visual dan interaktif melalui media ini.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang sesuai prosedur yang dikembangkan oleh Dick and Caryy, yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama yaitu: *analysis* (analisis), *desing* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Selain model ADDIE, ada juga beberapa model penelitian serupa, seperti yang diterapkan oleh Akbar (2020) dalam pengembangan media pembelajaran berupa modul berbasis *discovery learning*, yaitu menggunakan model Borg & Gall yang mencakupi 7 sampai 10 tahapan. Namun, jika dibandingkan dengan tahapan dalam model pengembangan ADDIE dinilai lebih sistematis, runtut, dan mudah diterapkan. Oleh karena itu, peneliti memilih model ADDIE sebagai dasar dalam proses pengembangan media pada penelitian ini.

Pengembangan ini diawali dengan tahapan analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui pengembangan bahan ajar yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis dengan menyebar angket pada peserta didik dan melakukan observasi dalam proses pembelajaran matematika dengan capaian pembelajaran peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkrit yang banyaknya sampai 20. Media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil bahwa MI Nurul Ulum Arjosari menggunakan kurikulum merdeka dalam pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dikarenakan kurangnya pemanfaatan media yang menarik dan disusun sendiri oleh pendidik, menyebabkan beberapa peserta didik menjadi kurang maksimal dalam metode pembelajaran yang konvensional oleh pendidik selama proses pembelajaran dikelas.

Selanjutnya tahap kedua yaitu mendesain produk video animasi dengan perbaikan dari ahli materi penambahan materi agar video animasi lebih sedikit panjang dan komponen cakupan materi penjumlahan dan pengurangan masuk kedalam video animasi. Selanjutnya perbaikan dari ahli media untuk format menambahkan sound tepuk tangan untuk menjawab pertanyaan benar pada video animasi. Kemudian perbaikan mengenai visualisasi angka dengan gambar yang tertera belum sesuai dengan angka yang tertera. Desain dapat dibuat dengan mencantumkan materi pembelajaran matematika yaitu penjumlahan dan pengurangan. Media ini dibuat dengan format: *landscape* dan font: Shrikhand,

media ini dibuat dalam bentuk non cetak. Selain itu, perbaikan dari segi materi dalam video animasi dalam penyampiannya lebih jelas, akurat, dan terperinci.

Tahap ketiga yaitu pengembangan video animasi yang di desain menggunakan aplikasi canva. Pada tahapan desain yang pertama yaitu tahapan perancangan desain penemuan gambar pada cover agar terlihat menarik bagi peserta didik. Selanjutnya tahapan pengenalan materi yang berisikan penjelasan singkat terkait materi yang akan dikupas. Kemudian perancangan pada materi yang mana perancangan ini menjadi bagian penting dalam perancangan video animasi, yang mana pembelajaran akan dimulai dengan pengenalan nilai tempat bilangan, yang kemudian dilanjut dengan materi berhitung menggunakan garis bilangan. Selanjutnya materi penjumlahan dan pengurangan dengan cara bersusun kebawah. Kemudian diakhir video terdapat latihan soal untuk menguji sejauh mana pemahaman peserta didik memahaami materi penjumlahan dan pengurangan. Dalam hal ini Haning (2021) mengatakan bahwa evaluasi merupakan tes kognitif yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran dan akan membantu guru untuk mengetahui potensi peserta didik yang sudah memahami materi atau belum memahami. Dalam han ini penggunaan video animasi dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan kreatif dan inovatif juga mandiri atau bersama pendidik dalam proses pembelajaran.

Kemudian setelah produk awal video animasi selesai di kembangkan, tahapan selanjutnya yaitu melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan, sesuai dengan pendapat pada pakar ahli media/desain, ahli materi/isi, dan ahli pembelajaran/guru. Setiap ahli memiliki tugas yang berbeda-beda, dari ahli materi/isi yang memberikan penilaian terkait isi materi yang ada

dalam produk pengembangan, kemudian ahli media/desain yang memberikan penilaian mengenai tampilan dan visualisasi media sehingga menciptakan video animasi pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk peserta didik, dan juga ahli pembelajaran/guru yang memberikan penilaian mengenai kesesuaian materi pembelajaran yang ada dalam produk yang dikembangkan dengan pembelajaran yang ada di kelas.

2. Respons Siswa Terhadap Pengembangan Video Animasi dengan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika

Berdasarkan penilaian ahli materi/isi secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 80% kualifikasi sangat baik dengan pencapaian layak. Dan hasil penilaian ahli media/desain secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 73,33% kualifikasi baik dengan pencapaian cukup layak. Serta hasil penilaian ahli pembelajaran/guru secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 95% kualifikasi sangat baik dengan pencapaian sangat layak. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran secara umum yang akan dipertimbangkan terhadap perbaikan video animasi. Data kuantitatif dianalisis dengan perhitungan nilai-rata-rata dari angket yang berupa skala penilaian 1,2,3,4,5. Nilai dari validator kemudian dirata-rata kembali untuk memperoleh validitas akhir. Nilai ini kemudian dirujuk pada interval penentuan tingkat kevalidan produk hasil pengembangan sehingga diperoleh kriteria validator terhadap video animasi.

Selanjutnya tahap keempat yaitu tahap mengimplementasikan media pembelajaran video animasi dengan uji coba produk. Selain dari para ahli, media

video animasi juga akan diberikan tanggapan dari responden peserta didik. Berdasarkan hasil keseluruhan yang menyatakan “sangat efektif” dengan perolehan presentase sebesar 82,52%. Dari hasil angket tanggapan peserta didik diperoleh bahwa media pembelajaran video animasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran serta sangat efektif dan menarik bagi peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi dengan aplikasi canva terdiri dari pengembangan desain yaitu warna bervariasi, penggunaan sound yang sesuai, animasi gambar yang menarik. Dari segi materi yaitu lebih jelas, akurat dan terperinci. Kemudian dari segi pembelajaran yaitu menarik, mudah dipahami, dan inovatif. Kelayakan setelah divalidasi oleh 3 validator ahli yaitu ahli materi/isi sebesar 80%, ahli media sebesar 73,33% dan ahli pembelajaran sebesar 95% yang berarti media video animasi dengan aplikasi canva “sangat layak” untuk dikembangkan. Respon peserta didik diperoleh hasil keseluruhan angket yang menyatakan “sangat efektif” dengan perolehan presentase sebesar 82,52%. Respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi sangat menarik perhatian dan minat belajar siswa, penggunaan bahasa lebih sederhana dan mudah untuk dipahami. Dari hasil penelitian disimpulkan media video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II MI Nurul Ulum Arjosari.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk lebih Lanjut

1. Saran untuk keperluan pemanfaatan produk

Produk berupa video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru sebagai

media pendukung pembelajaran dikelas. Guru kelas diharapkan dapat menggunakan media video animasi ini secara aktif dalam proses pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini didasarkan pada temuan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan menyajikan materi dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, sebagaimana diungkapkan oleh siswa dalam respon angket.

Sebagaimana juga ditemukan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat dan kreatifitas siswa, serta membantu mereka memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang menarik (Tullah et al., 2022). Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkannya sebagai media utama saat awal pembelajaran, atau sebagai pengantar sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran.

2. Saran untuk diseminasi produk ke sasaran yang lebih luas

Agar media ini dapat memberi manfaat lebih luas, disarankan untuk dilakukan diseminasi atau penyerbarluasan. Produk video animasi ini perlu disebar ke madrasah atau sekolah lain yang memiliki kondisi serupa, agar manfaatnya tidak terbatas pada satuan pendidikan tempat peneliti melakukan penelitian.

Diseminasi dapat dilakukan melalui forum pelatihan guru atau platform daring seperti Youtube dan Google Drive, dikarenakan tingkat kelayakan produk yang tinggi (diatas 70% untuk ketiga validator) mendukung media ini sebagai contoh praktik baik dalam pengembangan media pembelajaran sederhana namun efektif. Dengan begitu guru lain juga dapat mengadopsi atau menyesuaikan penggunaan media video animasi untuk pembelajaran dikelas.

3. Saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut

Meskipun produk sudah dinyatakan sangat layak dan mendapat respon sangat positif, masih terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal keterbatasan fitur canva yang belum mendukung interaktivitas siswa secara langsung. Oleh karena itu, pengembangan kedepan disarankan untuk:

- a. mengintegrasikan unsur interaktif, seperti kuis evaluatif yang dapat dijawab langsung dalam video melalui platform lain yang lebih interaktif (misalnya *adobe after effects*, *powtoon* atau aplikasi *e-learning*).
- b. mengembangkan materi lanjutan, tidak hanya terbatas pada penjumlahan dan pengurangan, tetapi juga topik matematika lainnya seperti perkalian, pembagian, pengukuran dan bangun datar.

Rekomendasi ini diberikan karena hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa media ini meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa, sehingga pengembangan materi lain dengan pendekatan serupa dapat memberikan dampak positif yang lebih luas terhadap capaian belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, G. C. P., Mutmainnah, M., Pratama, M. A., Sitanggang, C. E., Handayani, N. T., & Risdalina, R. (2024). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Canva pada Materi Energi dan Perubahannya untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–70.
- Ady Prasetya, W., Wayan Suwatra, I. I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Jurnal Edukasi* 5, no. 1 (9 Juli 2018). Doi.
- Al Hakim, R. R., & Setyowisnu, G. E. (2021). Rancang bangun media pembelajaran matematika berbasis android pada materi kalkulus diferensial. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3.
- Ardhi, S. (2022). Pengembangan Alat Peraga Sistem Peredaran Darah Manusia dari Barang Bekas pada Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Empiricism Journal*, 3(2), 399–405. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1167>

Ariska, M. D., Darmadi, D., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *EDUMATICA | Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(01), 83–97.
<https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i01.4622>

Dwi Anugrah. (2023). Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya.
<https://fkip.umsu.ac.id/Media-Pembelajaran-Dan-Jenis-Jenisnya/>.

Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58.

Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

Husni, P. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jambi.

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATEMATIKA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Mardanti, D. (2018). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS DILEMA MORAL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL UNTUK ANAK KELAS TINGGI DI SD BUDI MULIA DUA SEDAYU, BANTUL*. 7, 741–750. <https://consensus.app/papers/pengembangan-buku-cerita-bergambar-berbasis-dilema-moral-mardanti/83f17859b66950dea51581bbcc4db43f/>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Mega, V. S. (2021). Pengembangan Media Video Animasi 3D Materi Kubus Dan Balok Kelas V Sekolah Dasar. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*.
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 69–79.

Najah Hafizatul. (2023). *PROPOSAL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI BILANGAN BULAT SISWA KELAS IV SDN 01 KALIJAGA TENGAH.*

Nur'Aini, & Ita. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis vlog untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Malang. *Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.*

Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* CV Jejak (Jejak Publisher).

Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).

Okvia, Nurhadi, N., & Hartanto, S. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF AUGMENTED REALITY MAJUKAN BATURETNO (DIAJARI ARJUNO). *Inisiasi*, 117–128.
<https://doi.org/10.59344/inisiasi.v12i2.157>

Pelangi, G., & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal*

Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3(2), 33.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

Putri, F. A., & Suparman, S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon dengan Pendekatan Kontekstual Materi Kekongruenan. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 359. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.13219>

Rahmawati, A. (2020). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENSTIMULASI LITERASI MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN*.
<https://consensus.app/papers/pengembangan-video-animasi-untuk-menstimulasi-literasi-rahmawati/8d264094e1f25bc7992d997cc7b0ade1/>

Reinita, & Fitria Afnela. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN APLIKASI ADOBE AFTER EFFECT KELAS IV SEKOLAH DASAR*.

Risata, M. N., & Maulana, H. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman.” *Jurnal Multitechnics*, 2(2).

Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., & Wati, K. (2024). *Jurnal Didactical Mathematics Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Media Video Animasi* (Vol. 6, Issue 2). <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm>

Rohimah, Aunurrahman, & Astuti, I. (2023). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MATERI HIDROSFER MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS*. *Jurnal*

Teknologi Pendidikan (JTP), 16(2), 122.
<https://doi.org/10.24114/jtp.v16i2.50908>

Rohmah, M., Priyono, S., & Sari, R. S. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Miskonsepsi Peserta Didik SMA. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(01), 39–47.

Roy, D., Tripathy, S., Kar, S. K., Sharma, N., Verma, S. K., & Kaushal, V. (2020). Study of knowledge, attitude, anxiety & perceived mental healthcare need in Indian population during COVID-19 pandemic. *Asian Journal of Psychiatry*, 51, 102083.

Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.

Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetchno: Journal of Science and Technology*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:259104448>

Siahaan, S. M., Sudirman, S., Ariska, M., Desti, M. A., & Sari, M. (2020). Analisis Pendampingan Pembelajaran Inspiratif Secara Online Melalui Media Presentasi Canva Untuk Guru-Guru Mgmp Fisika Kab. Musi Rawas. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(2), 29–36.

Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826.

Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 587–594.

Wijayanti, A., & Fithriani Saleh, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.51574/jrep.v1i1.xxx>

Wulandari, H., & Suparman, S. (2020). Analisis Kebutuhan E-LKPD untuk Menstimulus Kemampuan Berfikir Kritis. *Science, Technology, Engineering, Economics, Education, and Mathematics*, 1(1), 23–31.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.

Yaqin, Muhammad Hanif, & Ajo Sutarjo. (2024). Penggunaan Media Video Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 109–124. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v10i2.9384>

Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*.

Yuliyantika, Y., Harijanto, A., & Maryani, M. (2023).
RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN APPY PIE
POKOK BAHASAN GERAK LURUS DI SMA. *ORBITA*:

Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika, 9(1), 174.

<https://doi.org/10.31764/orbita.v9i1.13880>

