

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MATEMATIKA MATERI LUAS
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA KELAS IV SEKOLAH DASAR
DALAM KURIKULUM MERDEKA**

Sonia Yulia Friska¹⁾

Lika Apreasta²⁾

Airin³⁾

¹⁾ Universitas Dharmas Indonesia

airin6941@gmail.com

ABSTRAK:

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika pada materi luas. kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran tersebut disebabkan karena belum tersedianya media pembelajaran yang lebih menarik untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan usaha dalam mengembangkan usaha salam mengembangkan media pembelajaran yang berupa media Video Animasi. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran video animasi Matematika materi luas Menggunakan aplikasi *canva* kelas IV sekolah dasar dalam kurikulum merdeka yang valid, Praktis dan efektif. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Model pengembangan Video Animasi ini menggunakan model pengembangan ADDEI yang terdiri dari tahap Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil pengembangan bahan ajar video animasi dinyatakan sangat valid, berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator diperoleh dengan rata-rata 95,55% dengan kategori sangat valid, hasil praktikalitas dengan rata-rata 95,34 dengan kategori sangat Praktis dan untuk hasil efektifitas ketuntasan hasil peserta didik dengan rata-rata 93,44% dikategorikan sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dibuat ini sudah sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan pendidik dalam belajar mengajar.

Kata kunci : Pengembangan, Video Animasi, Matematika, *Canva*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan teknik pengembangan potensi manusia agar dapat bertahan hidup sebagaimana layaknya kehidupan yang harus didapatkan oleh manusia, dibuktikan bahwa manusia harus menyesuaikan dirinya dengan perubahan

perkembangan zaman (Sasmita, 2022). Pendidikan merupakan proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan saja, tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral siswa (Friska et al., 2022). Pendidikan merupakan proses perubahan pola pikir seseorang, yang nantinya akan mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam perkembangan zaman di era globalisasi pendidikan yang selalu mengalami perubahan untuk menuju kesempurnaan terutama pada perkembangan teknologi Pendidikan yang ideal (Nisa, 2022).

Pendidikan yang ideal di era ini harus sejalan dan beriringan dengan arah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu segala aspek pendidikan pada saat sekarang ini harus memanfaatkan teknologi yang ada, Kurikulum di Indonesia sudah mengalami pergantian beberapa kali yang disesuaikan oleh perkembangan zaman dan kebutuhan di Indonesia. Pada saat sekarang ini Indonesia menerapkan kurikulum merdeka yang mana prinsip pelaksanaannya memberikan kebebasan kepada guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta penerapan nilai-nilai Pancasila di dalam pembelajaran (Sukariyadi, 2022). Kurikulum merdeka dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia menjadi berbasis pendidikan karakter Pancasila, yang dalam pelaksanaannya memanfaatkan teknologi yang mempermudah guru dalam pembelajaran Landasan pelaksanaan kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat peserta didik yang diluncurkan kemendikbut Ristek yang dikepalai oleh bapak Nadiem Makarin. Kemunculan kurikulum merdeka belajar mengubah sudut pandang proses pembelajaran. Pembelajaran yang biasanya Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas ini akan lebih menyenangkan karena, memberikan peluang lebih besar kepada peserta didik untuk membentuk karakter dan meningkatkan potensi yang dimilikinya. Kurikulum merdeka juga mengedepankan kebebasan berpikir siswa sehingga dapat memunculkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif (Saputra et al., 2023). Selain itu, perangkat pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar yang harus disiapkan oleh setiap instansi pendidikan salah satunya adalah bahan ajar dan media pembelajaran.

Media Pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik sehingga nantinya mereka dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan makna yang dapat untuk disampaikan. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyajian materi tidak hanya sebatas pada buku. Tapi juga bisa menggunakan teknologi seperti media elektronik (Hanannika & Sukartono, 2022) (Kuswanto & Radiansah, 2018). Penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan teknologi serba canggih ini seharusnya pendidik dapat lebih mudah dalam mengakses teknologi dan media

pembelajaran untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami penjelasan materi terutama materi pembelajaran matematika (Tifani, 2021).

Matematika adalah salah satu bidang studi yang amat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir seluruh aktivitas kehidupan kita berkaitan dengan matematika, sehingga perlu adanya penguasaan yang tepat terhadap mata pelajaran ini. Namun sungguh ironi ketika kita melihat keadaan dilapangan, sebagian besar peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Hal itu timbul oleh pelajaran matematika yang terkadang sulit dipahami oleh peserta didik. Ditambah lagi dengan kurangnya pemahaman pendidik menggunakan media eletronik Dan hanya menggunakan buku. Oleh sebab itu dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Sejalan dengan permasalahan hal tersebut, peneliti melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Pada hari Senin, 09 januari 2023 di SDN 20 setiung pada kelas IV B berdasarkan masalah yang ditemukan kurikulum yang digunakan pada kelas IV B adalah kurikulum merdeka. Pembelajaran matematika materi luas ditemukan permasalahan yang terdapatnya media yang biasa digunakan seperti media gambar, video yang diambil di you tube. Tidak ada video yang dibuat sendiri Khususnya pada materi pelajaran matematika. kebanyakan pendidik juga kurang mengerti dalam pembuatan video pembelajaran karena pembuatannya yang cukup rumit serta memakan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang Penulis lakukan dengan peserta didik ditemukan bahwa peserta didik kurang menyukai pembelajaran matematika karena hanya dijelaskan dan menggunakan media yang seadanya saja. Oleh karena itu sulit membuat mereka untuk memahami suatu materi yang diajarkan. Penyebab ketidak sukaan peserta didik terhadap muatan Matematika dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti anggapan mereka terhadap muatan Matematika yang dianggap terlalu sulit, rumit, serta dapat menguras pikiran hingga menimbulkan rasa bosan. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik diperoleh kesimpulan bahwasannya mereka merasa pembelajaran Matematika itu membosankan bahkan sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu faktor yang membuat peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran yaitu media yang digunakan kurang menarik sehingga peserta didik tidak semangat dalam proses pembelajaran apalagi pembelajaran matematika. Salah satu materi pelajaran matematika yang harus dikuasai yaitu materi luas, peserta didik harus tahu apa itu satuan dan ukuran luas serta mampu menghitung luas. melihat hal tersebut maka diperlukan solusi agar peserta didik lebih mudah dan tanggap dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan masalah tersebut, untuk memaksimalkan baik dari segi tampilan maupun kualitas pembelajaran dibutuhkan tranformasi yang berbasisi teknologi. Jadi salah satu upaya yang bisa dilakukan diantaranya ialah mengembangkan media pembelajaran yang berupa video animasi berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Oleh karena itu untuk meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta

didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini dalam pembelajaran sangat berpengaruh dan penting. Pada media video animasi berbantuan aplikasi *Canva* ini tidak hanya memuat materi berupa tulisan saja namun nantinya akan didesain dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik, warna-warna cerah serta karakter animasi yang menarik sehingga nantinya mampu membuat peserta didik fokus terhadap objek yang akan ditayangkan. Maka dari itu diharapkan agar video animasi yang dikembangkan ini dapat merubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, Sehingga dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan tidak merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran terutama pada pelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang berhubungan dengan pengembangan suatu produk yang nantinya melalui proses perencanaan, produksi serta evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan. Selain itu penelitian dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu cara ilmiah yang memiliki tujuan untuk meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019). Metode penelitian pengembangan adalah cara yang digunakan dalam suatu kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk (Risa Nur & Wahyu, 2020). Pengembangan suatu produk dapat berupa memperbaiki produk yang sudah ada menjadi lebih efektif, praktis serta efisien atau menciptakan produk baru. Model yang digunakan ialah Model pengembangan ADDIE model yang dikembangkan secara tersistem yang telah tersusun menggunakan landasan teori desain pengembangan (Sugiyono, 2019). Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yakni Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai Pengembangan Video Animasi Matematika Materi Luas Menggunakan Aplikasi *Canva* Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka, dengan materi Luas menggunakan model ADDIE. Proses Pengembangan ini dimulai dari analisis kurikulum sampai dengan proses pengembangan Validasi. Setelah melakukan pengumpulan data penelitian, hasil pengumpulan data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.



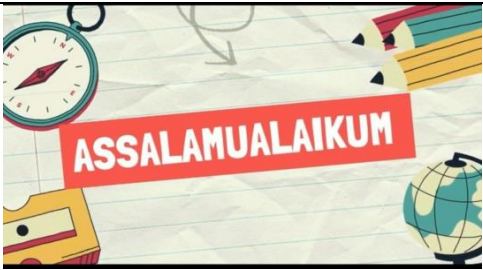



Tahap Analisis (*Analysi*)

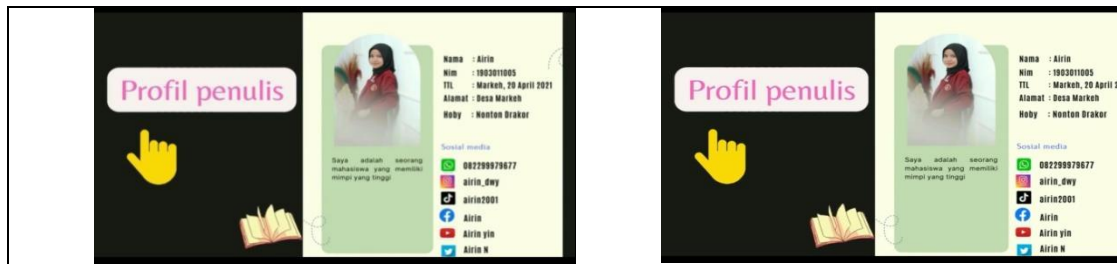
Pada tahap ini dimana peneliti menganalisis kurikulum, analisis karakteristik, analisis kebutuhan dan analisis teknologi untuk mendapatkan informasi yang sesuai

kebutuhan dengan melakukan observasi pendidik dan peserta didik dikelas IV B SDN 20 sitiung, supaya dapat mengetahui apa yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan yang diharapkan.

Tahap Perancangan (*design*)

Tabel 1. Hasil Rancangan Desain Media

Video Animasi Menggunakan <i>Canva</i>	
1. Bagian Pembukaan	
Mengukur luas menggunakan satuan tidak baku	Mengukur luas menggunakan satuan baku
Pembukaan	
	
Salam Pembuka	
	
Judul Video	
	
Profil Penulis	



Profil Pelajar Pancasila



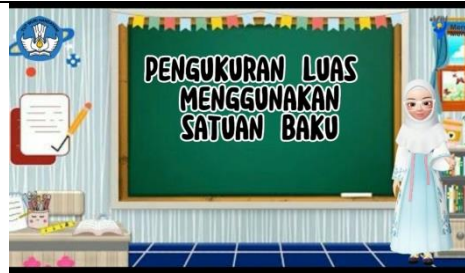
Tujuan Pembelajaran (TP)



2. Pada bagian isi menjelaskan materi

Materi Mengukur luas menggunakan satuan tidak baku

Materi Mengukur luas menggunakan satuan baku



a) Contoh soal

Mengukur luas menggunakan satuan tidak baku

Mengukur luas menggunakan satuan baku



Akhir Video

Akhir video Mengukur luas menggunakan satuan tidak baku

Akhir video Mengukur luas menggunakan satuan baku



Tahap Pengembangan (*Development*)

Validitas Video Animasi

Data ini diperoleh dari hasil validitas video animasi menggunakan *Canva* yang dilakukan oleh tiga validator. Lembar penilaian tiga validator terhadap media video animasi menggunakan *canva* mata pelajaran Matematika kelas IV SDN 20 Sitiung.

Tabel 1. Hasil Data Validasi Video Animasi

Validator	Aspek yang dinilai	Jumlah	Skor Maksimal	Presentasi	Kategori
Moh.Rosyid Mahmudi, M.Si	Materi	26	30	86,66%	Sangat valid
Dr. Raimon Efendi, M.Com	Kegrafikan	40	40	100%	Sangat valid
Rendi Marlinda, M.Pd	Bahasa	30	30	100%	Sangat valid
Rata-rata				95,55%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa aspek yang dinilai pada media video animasi menggunakan mata pelajaran Matematika kelas IV Sekolah Dasar mendapat skor rata-rata 95,55% dari aspek penilaian yang

Data Praktikalitas

Kepraktisan media video animasi menggunakan Canva mata pelajaran Matematika kelas IV Sekolah Dasar dinilai oleh satu Praktisi yaitu guru kelas IV B Ibu Fatmalinda, S.Pd dan untuk angket respon peserta didik diisi oleh 31 orang peserta didik kelas IV B. penyajian data Praktikalitas pada uji coba produk media video animasi menggunakan Canva yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 3. Data Hasil Validitas Soal Tes Peserta Didik

Praktisi	Persentasi	Kategori
Fatmalinda, S.Pd	96%	Sangat valid
Peserta didik kelas IV B	94,68%	Sangat valid
Nilai rata-rata	95,34	Sangat valid

Jadi dapat disimpulkan bahwa pada tabel menunjukkan bahwa berdasarkan uji praktikalitas melalui lembar praktisi oleh Pendidik dan respon peserta didik yang dikembangkan berada pada kriteria sangat praktis. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan kriteria praktis menurut (Riduwan, 2018) berdasarkan kreteria tersebut hasil uji coba Praktikalitas sangat praktis berada Pada peresentase 81-100%, sedangkan hasil presentase yang diperoleh 95,31% dengan kategori sangat praktis.

Data Efektifitas Hasil Belajar

Dari hasil efektivitas media video animasi menggunakan canva diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi mata pelajaran matematika.

Tabel 4 Data Praktikalitas Video Animasi

No	Kreteria	Jumlah Peserta Didi	Persen
1	Tuntas	29 orang	93,44%

2	Tidak Tuntas	2 orang	6,45%
---	--------------	---------	-------

Dari data 4.6 dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP 70. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 93,44% dikategorikan sangat efektif karena Video Animasi tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik. Sedangkan ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata 6,45% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Sehingga video animasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini media pembelajaran video animas yang telah selesai. Dikembangkan kemudian di implementasi kepada siswa kelas IV mata pelajaran Matematika materi luas Sekolah Dasar. Pelaksanaan uji coba media ini dilakukan di SDN 20 Sitiung sehingga peserta didik bisa menerima media video animasi. Penelitian mendemonstrasikan media pembelajaran didepan kelas sebelum peserta didik mamahami isi materi pembelajaran media video animasi tersebut. Setelah itu peserta didik dimintak mengisi angket responden yang berisi 9 pertanyaan untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran video animasi tersebut.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi adalah tahap akhir dari model pengembangan ADDIIE. Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi media video animasi pembelajaran matematika materi luas dari validator yang ahli, kemudian kepraktisan dilihat dari hasil respon guru dan siswa kelas IV serta yang terakhir efektivitas dilihat dari tes hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui keefektivan media video animasi sebagai media pembelajaran matematika yang diterapkan di Kelas SDN 20 sitiung.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran video animasi matematika materi luas menggunakan aplikasi Canva kelas Sekolah Dasar dalam kurikulum merdeka. Dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Validitas dari media pembelajaran video animasi matematika materi luas menggunakan aplikasi Canva kelas IV Sekolah Dasar dalam kurikulum merdeka. yang dinilai oleh tim validator yang berjumlah 3 orang menunjukkan bahwa media

- pembelajaran video animasi yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase 95,55 pada kategori sangat valid maka media pembelajaran video animasi layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.
2. Praktikalitas dari media pembelajaran video animasi matematika materi luas menggunakan aplikasi Canva kelas IV Sekolah Dasar dalam kurikulum merdeka. yang di nilai dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi matematika materi luas menggunakan aplikasi Canva memperoleh hasil persentase rata-rata 92,21% pada kategori sangat praktis maka media pembelajaran video animasi matematika materi luas menggunakan aplikasi Canva dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.
 3. Efektivitas media pembelajaran video animasi matematika materi luas menggunakan aplikasi Canva kelas IV Sekolah Dasar dalam kurikulum merdeka. yang dinilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh persentase nilai rata-rata 93,44% pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan video animasi dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (2022). Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 250–255. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha%0APengembangan>
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Nisa, R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnnya Keragaman Di *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 248–257.
- Risa Nur, S., & Wahyu. (2020). *METODE PENELITIAN R&D* (A. A. Rosid (ed.)). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Saputra, R., Anggara, D., Lestari, N., & Utama, I. (2023). *Pendampingan Satuan Pendidikan Untuk Percepatan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) SD Negeri 139 Kecamatan Lais dan Batik*. 2(1), 99–102.
- Sasmita, E. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(20), 5545–5549.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung: Alfabes*.
- Sukariyadi, T. . (2022). Manajem Kurikulum. In *Advanced Geography and Geographical Learning* (Vol. 6, Issue 2).
- Tifani, L. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON PADA MATERI MINYAK BUMI DI SMA MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU*.