



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN CANVA
PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V DI SDN 01 KOTO
BARU**

Agus Saputra¹, Amril², Junia Sarmiyet³
Universitas Dharmas Indonesia
Email : sarmiyet24@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, karena keterbatasan media. Oleh karena itu, pembelajaran matematika disekolah dasar dianggap sulit dengan peserta didik. Hal ini sudah menjadi anggapan di kalangan anak-anak. Guru sebagai pendidik harus mampu menyampaikan pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti perupanya mengembangkan bahan video animasi pada materi bangun ruang pada kelas V dengan tujuan agar guru dan peserta didik memiliki cukup media pembelajaran yang memadai. Jenis penelitian ialah penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap *anayze* (analisis), meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum. Tahap *design* (perancangan), tahap perancangan dilakukan perancangan terhadap video animasi menggunakan aplikasi *canva*. Tahap *development* (pengembangan) uji praktikalitas dan efektivitas. Tahap *evaluation* (evaluasi), dilakukan evaluasi setiap tahap pengembangan mulai analisis, perancangan dan implementasi. Hasil dari penelitian validasi video animasi materi bangun ruang di kelas V pada uji validasi oleh 5 validator ahli. Validasi bahasa oleh dosen 90% masuk dalam kategori “sangat valid”, validasi media oleh dosen 78 % dalam kategori “valid”, validasi materi oleh dosen 79% dalam kategori “valid”, validasi RPP oleh dosen 94% dalam kategori “sangat valid”, validasi RPP oleh guru 93% dalam kategori “sangat valid”.

Kata kunci : Video animasi, *canva*, bangun ruang, Sekolah Dasar.

ABSTRAK

The background of this researcher is that teachers have not used interesting learning media, due to media limitations. Therefore, learning mathematics in elementary schools is considered difficult by students. This has become an assumption among children. Teachers as educators must be able to convey learning mathematics in an interesting and fun way for students. To overcome this, the researcher seems to have developed video animation material on geometric material in class V with the aim that teachers and students have

sufficient learning media. This type of research is development research and uses the ADDIE model which consists of five stages, namely the analysis stage, including needs analysis, student characteristic analysis and curriculum analysis. The design stage (design), the design stage is carried out by designing an animated video using the Canva application. Stage of development (development) test practicality and effectiveness. Evaluation stage (evaluation), evaluation is carried out at each stage of development starting from analysis, design and implementation. The results of the validation research on the animation video on geometric materials in class V were tested by 5 expert validators. Language validation by lecturers 90% is in the "very valid" category, media validation by lecturers is 78% in the "valid" category, material validation by lecturers is 79% in the "valid" category, lesson plan validation by lecturers is 94% in the "very valid" category, lesson plan validation by the teacher is 93% in the "very valid" category.

Keywords: Animated video, canva, building space, Elementary School.

Pendahuluan

Menurut KKBI pendidikan adalah proses pengubah sikap dan tata cara seseorang atau sekelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran. Pendidikan ialah sebuah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran. Tujuan pendidikan untuk mencerdaskan anak bangsa dan menghilangkan kebodohan. Dengan adanya pendidikan tersebut, maka seseorang bisa memiliki kecerdasan dan memiliki akhlak mulia, kemudian pendidikan mempunyai peran penting dalam menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan umumnya dibagi menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi. Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari setiap jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar yaitu matematika.

Matematika merupakan disiplin ilmu tentang tata cara berpikir dan mengelola logika (Mashuri, 2020). 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. Mata pelajaran dengan peminat rendah yaitu matematika *Canva* adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain secara *online*, yang menyediakan beragam desain yang terdiri dari, presentasi, poster, pamflet, grafis, spanduk, kartu undangan, edit foto, *power point* dan video (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Pemanfaatan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan, contoh dalam membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan fitur animasi dan *template* kreativitas serta efisiensi waktu bagi guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti lakukan di SD Negeri 01 Koto Baru di kelas V mata pelajaran matematika terdapat beberapa permasalahan dalam belajar matematika yaitu peserta didik sulit memahami materi karena media yang di gunakan kurang bervariasi. Dan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, karena keterbatasan media. Oleh karena itu, banyak peserta didik tidak tertarik dalam pembelajaran matematika dan

pembelajaran matematika disekolah dasar dianggap sulit dengan peserta didik. Guru belum mampu menyampaikan pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan keadaan tersebut pembelajaran tidak optimal. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satunya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik di sekolah dasar kelas V pada pembelajaran matematika yaitu video animasi. Video animasi adalah kumpulan gambar yang bergerak ditampilkan bergantian dalam jeda waktu cukup tepat sehingga objek gambar terlihat bergerak (Afridzal et al., 2018). 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. Media pembelajaran video animasi membantu guru dalam menyampaikan materi. Rumusan masalah penelitian ini bagaimana mengembangkan video animasi menggunakan *canva* dengan materi bangun ruang kelas V di SDN 01 Koto Baru yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif ?. dan tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang balok kelas V di SDN 01 Koto Baru.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Video Animasi menggunakan *Canva* pada Materi Bangun Ruang Kelas V di SDN 01 Koto Baru”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya yaitu *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektivitasan produk yang di uji dapat di pertanggung jawabkan (Sugiyono, 2021). Produk yang di maksud tidak hanya berupa benda tetapi juga berupa buku teks, film pembelajaran, *software* (perangkat lunak) dan komputer. Metode penelitian pengembangan adalah suatu teknik yang digunakan untuk penelitian, perancang, kemudian memproduksi suatu produk yang akan diuji validitasnya.

Model yang digunakan peneliti yaitu ADDIE (Sugiyono, 2021). Alasan penelitian pengembangan ini digunakan model ADDIE karena tahapnya mudah dipahami. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu tahap *analys*, *desigh*, *development*, *implementation* dan *evaluation* setiap tahap (Sugiyono, 2021). Proses pengembangan video animasi menggunakan *canva* pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar dimulai dari 1). *Analyze*, tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik, 2). *Design*, yang tahap ini terdiri dari merancang video animasi pada materi bangun ruang, 3). *Development*, terdiri dari mengembangkan produk dan melakukan validasi ahli, 4). *Implementation*, pada tahap ini melakukan uji coba produk terhadap guru dan peserta didik di kelas V serta melakukan praktikalitas produk

yang dikembangkan, 5). *Evaluation*, proses setiap tahap agar produk yang dihasilkan layak.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 01 Koto Baru dan pengembangan video animasi menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analys*, *desigh*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video pada pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas V yang valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran

Validasi

Hasil dari validasi video animasi pembelajaran matematika kelas V materi bangun ruang SDN 01 Koto Baru di isi oleh lima orang validator yaitu dosen FKIP dan guru. Video animasi materi bangun ruang yang terdiri dari 4 aspek yang dinilai, yaitu validasi oleh ahli RPP dari guru dan dosen, validasi media oleh ahli media, validasi media oleh ahli isi, validasi media oleh ahli bahasa dan data hasil validasi video disajikan pada tabel berikut:

o.	Subjek	Hasil validitas (%)	Keterangan
	Uji ahli media pembelajaran	78%	Valid
	Uji ahli materi pembelajaran	79%	Valid
	Uji ahli bahasa	90%	Sangat valid
	Uji ahli RPP	94%	Sangat valid
	Uji ahli RPP	93%	Sangat valid

Hasil penelitian validitas media video animasi pembelajaran 4 sub pembelajaran 2 materi bangun ruang kubus dan balok pada SDN 01 Koto Baru yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata nilai 85% yang di kategorikan sangat valid sehingga bisa diterapkan di Sekolah Dasar. Apabila video sudah dinyatakan layak oleh tim validator, maka video animasi dapat di implementasikan peneliti.

Praktikalitas video animasi

Media video animasi di uji juga kepraktisannya dalam menggunakannya. Praktikalitas video animasi ini dinilai oleh peserta didik dan guru kelas dengan menggunakan lembar ke praktikalitas nya. Praktikalitas dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu sebagai suatu yang bersifat mudah dan tepat. Kepraktisan dalam evaluasi pendidikan yaitu kemudahan-kemudahan yang ada pada instrumen evaluasi baik dalam mempersiapkan dalam menggunakan, memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpan(Marlini, 2019). Kepraktisan yang di gunakan dalam kajian ini yaitu media video animasi pada materi bangun ruang kelas V SDN 01 Koto Baru. Media yang dapat dikatakan praktis apabila guru dan peserta didik mengalami kemudahan dalam memahami materi.

Tabel praktikalitas

o.	Subjek	Hasil validitas (%)	Keterangan
----	--------	---------------------	------------

	Lembar keterlaksanaan RPP	93%	Sangat praktis
	Respons guru	92%	Sangat praktis
	Respons peserta didik	87%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil praktikalitas video animasi yang diperoleh dari lembar praktikalitas yang di isi oleh guru dan peserta didik mencangkup 10 pertanyaan. Setelah dianalisis maka diperoleh 89% dengan hasil sangat praktis di dapatkan dari guru. Kemudian hasil keseluruhan dari peserta didik dikelas V SDN 01 Koto Baru dengan jumlah 28 orang diperoleh rata-rata dengan skor 87% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata dari respons guru terhadap video animasi tersebut dengan skor 92% kategori sangat praktis dan rata-rata dari peserta didik dengan skor 87% dikategorikan sangat praktis. Maka video animasi menggunakan canva pada materi bangun ruang kelas V di SDN 01 Koto Baru diperoleh skor rata-rata dari respons guru dan peserta didik persentase penilaian dengan skor 89% di kategori sangat praktis.

Efektivitas video animasi

Hasil dari efektivitas video animasi pembelajaran matematika materi bangun ruang dapat dilihat dari hasil belajar kelas V SD N 01 Koto Baru dengan jumlah peserta didik 29 orang. Apakah nilai yang diperoleh peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan , disapatkan persen nilai yang tuntas 89, 31 % yang terdiri dari 23 peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 20,68% peserta didik yang tidak mengalami ketuntasan minimal (KKM), maka video animasi ini efektif.

Video animasi dikatakan efektif karena pada saat proses pembelajaran peserta didik antusias dan senang belajar menggunakan video animasi. Efektivitas ialah sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Ismail, 2021). Video animasi sangat berguna bagi peserta didik karena dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik, sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi pada materi bangun ruang efektif dalam artian video animasi pembelajaran matematika materi bangun ruang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Kesimpulan

Pengembangan video animasi pada materi bangun ruang di karena kan dengan menggunakan prosedur ADDIE yaitu Tahap Analisis (Analyze) yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap Perancangan (*design*) yaitu tahap pengembangan meliputi beberapa pengembangan yaitu merancang produk berdasarkan analisis dan mengembangkan produk. Tahap Pengembangan (*Development*) yaitu bertujuan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan dari para ahli RPP, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk menguji produk dan menentukan kelayakan serta ada revisi dari produk yang dihasilkan. Ahli pada bidangnya bertindak sebagai validator. Tahap

Implementasi (*Implementation*) yaitu media pembelajaran video animasi yang sudah dihasilkan dan telah dikatakan valid dengan validator akan di uji. Implementasi dilaksanakan di kelas V SDN 01 Koto Baru pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Evaluasi (*Evaluation*) yaitu tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Dalam tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas proses dan produk pembelajaran sesudah dan setelah implementasi. Hasil analisis menunjukkan video “pengembangan video animasi menggunakan canva pada materi bangun ruang kelas V di SDN 01 Koto Baru” berdasarkan validasi aspek media termasuk kategori “valid”, berdasarkan validasi aspek materi pada kategori “ valid”, berdasarkan validasi aspek bahasa kategori “sangat valid”, berdasarkan validasi aspek RPP pada kategori “ sangat valid”. Maka memperoleh rata-rata sangat valid Deskripsi uji coba praktikalitas kepada guru menunjukkan video yang dibuat termasuk kategori “sangat praktis” dan uji coba praktikalitas kepada peserta didik termasuk kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil deskripsi validasi ahli RPP, materi, media, dan bahasa serta uji coba dapat disimpulkan produk video “pengembangan video animasi menggunakan canva pada materi bangun ruang kelas V di SDN 01 Koto Baru” ini layak digunakan dalam prosedur pembelajaran materi bangun ruang

Daftar Rujukan

- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Ompusunggu, V. D. K. (2022). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Smpnegeri 1 Paranginan the Use of Media in Mathematics Learning and Their Benefits in Smp Negeri 1 Paranginan. *Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH)*, 1(18), 4–5.
- Rahmayanti, A., Basir, M. A., & Wijayanti, D. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Fungsi Komposisi Sebagai Alternatif Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika (Jupitek)*, 3(2), 57–64. <https://doi.org/10.30598/jupitekvol3iss2pp57-64>
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>
- Rohman, F. N., Kurniati, L., & Kusumawati, R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkoll Videoscribe. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(2), 137–151. <https://doi.org/10.21580/square.2021.3.2.8857>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751.

- <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Kurniawan, R. E., Makrifatullah, N. A., Rosar, N., Triana, Y., & Kunci, K. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dina. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(1), 163–173. <https://katadata.co.id/berita/2020/01/06/baru-83-peserta-bpjs-kesehatan-per-akhir-2019->
- Subagia, I. W., & Wiratma, I. G. L. (2016). Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8293>
- Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Susanah. (2021). Matematika Dan Pendidikan Matematika. *Universitas Terbuka*, 2–44. <http://repository.ut.ac.id/4725/2/PEMA4301-M1.pdf>
- Susilawati, W. (2020). Belajar Dan Pembelajaran Matematika. In *Cv. Insan Mandiri*.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Tabroni, T., Syukur, M., & Indrayani, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk *Jurnal Pemikiran Dan ...*, 4(2), 261–266. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/409%0Ahttps://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/409/253>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>