



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Soal Cerita Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah Dikelas IV SD Negeri 108075 Kec. Deli Tua

Saidatul Mutiara Rahmah¹, Samsul Bahri²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah, Indonesia

Email :

Saidatulmutiararahmah@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri 108075 Deli Tua masih rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita hitung campuran bilangan cacah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis canva dan mengetahui kelayakan media video animasi pada soal cerita matematika materi operasi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD Negeri 108075 Deli Tua. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yaitu Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan berupa media video animasi berbasis canva pada soal cerita matematika materi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD yang berisikan soal-soal cerita yang disampaikan dengan tampilan yang lebih menarik, kemudian didukung oleh backsound dari musik pengiring dan penjelasan oleh peneliti. Disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis canva pada soal cerita matematika materi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD NEGERI 108075 Deli Tua termasuk dalam kategori Sangat Layak diterapkan atau digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD.

Keywords

Video Animasi, Canva, Matematika

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, (Karlina et al., 2022).

Pada jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD) memberikan berbagai keterampilan dasar yang akan menjadi pondasi awal pengetahuan siswa merupakan hal yang penting, salah satu pelajaran pokok yang tercantum pada kurikulum di Indonesia adalah pelajaran matematika. Matematika adalah suatu pengetahuan yang dapat mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-

hari maupun untuk menunjang kemajuan ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempunyai peran strategis dalam pembangunan IPTEK karena mempelajari matematika sama halnya melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi. matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Safitri & Bahri, 2023).

Seiring dengan perkembangan pendidikan, teknologi menjadi hal yang sangat penting untuk menjadi acuan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih bervariasi (Sumartiwi & Ujjanti, 2022).

Hal tersebut akan memperjelas antara teori dengan praktik sehingga siswa mampu melihat secara nyata. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa. (Hasibuan & Napitupulu, 2021).

Muntaha et al., (2020) mengemukakan bahwa dalam dunia pendidikan, ada mata pelajaran yang banyak siswa mengatakan bahwa pelajaran itu sulit, yaitu pelajaran matematika. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa salah satu kesulitan yang dialami siswa pada mata pelajaran matematika yaitu menyelesaikan soal cerita. Pembelajaran matematika bukan hanya tentang menentukan dan menguasai materi pembelajaran, tetapi juga tentang aspek apa yang harus diajarkan dan bagaimana peserta didik dapat memahami konsep yang dipelajarinya (Sumartiwi et al., 2022).

Dari hasil observasi tersebut, maka peneliti ingin melakukan pengembangan media video animasi terkait materi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi *canva* dan didesain menarik agar menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.

Media yang akan dikembangkan berupa video animasi yang berisikan soal-soal cerita matematika. Media ini dibuat sesuai dengan taraf berfikir siswa yaitu menerima informasi, membuat kesimpulan, menerapkan yang dipelajarinya, menganalisa suatu masalah dan menjelaskan kembali kemudian memecahkan suatu permasalahan.

Tujuan penelitian Untuk mengembangkan media video animasi berbasis *canva* pada soal cerita matematika materi hitung campuran bilangan cacah dan

Untuk mengetahui kelayakan media video animasi berbasis *canva* paada soal cerita materi hitung campuran bilangan cacah.

Anhari Naibaho & Nurjannah (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan untuk menginformasikan isi suatu materi pembelajaran, kedudukan media pada saat pembelajaran sangat penting karena dengan media dapat membangkitkan motivasi, minat belajar, serta mampu membuat peserta didik aktif dalam proses belajar.

Komara et al. (2022) mengemukakan bahwa video animasi adalah video yang dapat berbentuk kartun, film, gambar, boneka, dan lain-lain yang difoto kemudian ditampilkan dengan adanya gerakan seolah-olah hidup sehingga dapat menarik dan tidak membosankan untuk ditonton.

(Hapsari & Zulherman, 2021) juga berpendapat bahwa video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat, sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar.

Materi Matematika di kelas IV Sekolah Dasar antara lain: operasi hitung bilangan, kelipatan dan faktor suatu bilangan, pengukuran sudut, waktu, Panjang dan berat, keliling dan luas daerah bangun datar sederhana, bilangan bulat, pecahan, bilangan romawi, bangun ruang, simetri dan pencerminan.

Muntaha et al. (2020) berpendapat bahwa soal cerita adalah salah satu bentuk soal yang menyajikan permasalahan terkait dengan kehidupan sehari-hari dalam bentuk cerita. soal cerita merupakan salah satu bentuk soal yang menyajikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk narasi. Utami et al. (2018) mengemukakan bahwa soal cerita matematika merupakan soal-soal yang menggunakan bahasa verbal dan umumnya berhubungan dengan kegiatan sehari-hari.

Evenda Ceria et al. (2022) mengemukakan bahwa *canva* merupakan sebuah tools untuk desain grafis secara online yang memiliki animasi bergerak dan mampu menyematkan *link* video secara interaktif. *canva* dapat dengan mudah diakses melalui smartphone ataupun PC. Penggunaan *canva* yang mudah ini dapat membantu guru lebih mudah dan menghemat waktu mendesain bahan ajar serta memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran.

Anhari Naibaho & Nurjannah (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan untuk menginformasikan isi suatu materi pembelajaran, kedudukan media pada saat

pembelajaran sangat penting karena dengan media dapat membangkitkan motivasi, minat belajar, serta mampu membuat peserta didik aktif dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian pada media video animasi berbasis *canva* ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). (Anhari Naibaho & Nurjannah, 2022) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.

Pada pengembangan media video animasi berbasis *canva* ini peneliti akan menggunakan beberapa metode, yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada, seperti kondisi pihak pengguna yaitu sekolah, guru, kepala sekolah, siswa dan pengguna lainnya, kemudian kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana-prasarana, biaya, pengelolaan, dan lingkungan. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi, baik evaluasi hasil maupun proses. Metode eksperimen digunakan untuk menguji kemampuan dari produk yang dihasilkan. Walaupun dalam tahap uji coba telah ada evaluasi (pengukuran), tetapi pengukuran tersebut masih dalam pengembangan produk, belum terdapat kelompok pembandingan.

Dalam penelitian ini, model penelitian yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE. Kurnia et al. (2019) mengemukakan bahwa model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri.

Subjek dalam penelitian ini adalah media video animasi berbasis *canva* pada soal cerita matematika dan Objek penelitian adalah materi operasi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada bulan Mei 2023 hingga selesai. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data 1). wawancara dengan guru matematika kelas IV dan siswa kelas IV di SD NEGERI 108075 Deli Tua, 2) Lembar angket yang digunakan adalah angket validasi ahli, angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media video animasi berbasis *canva*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD atau *Research and Development* dengan model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Model penelitian ini memiliki 5 tahapan yaitu *Anaylisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pada tahap pertama yaitu tahap Analisis (*Analysis*), peneliti melakukan observasi di sekolah saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kendala dan kebutuhan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas IV terkait materi operasi hitung campuran bilangan cacah.

Pada tahap kedua yaitu tahap Perancangan (*Design*), peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diajarkan kepada peserta didik sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik. Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan media terlebih dahulu, kemudian peneliti memilih format media yang sesuai, selanjutnya peneliti akan mulai mendesain bagian awal yaitu judul video, desain background yang sesuai dengan pembelajaran, kemudian menyusun isi materi pembelajaran yang sesuai terkait materi yang akan dipelajari.

Pada tahap ketiga, yaitu tahap Pengembangan (*Development*), peneliti mulai membuat media yang dikembangkan. Dari cover, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, contoh soal, latihan soal dan pembahasan soal. Peneliti juga menyematkan lagu wajib untuk bentuk nasionalisme peserta didik. Setelah selesai melakukan pengembangan media, dilanjutkan dengan memvalidasikan media yang telah dikembangkan para ahli validasi dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan, sehingga dapat dilanjutkan dengan tahap implementasi atau penerapan media.

Kemudian pada tahap keempat, yaitu implemementasi (*Implementation*), pada tahap ini peneliti menerapkan media yang telah dibuat dan divalidasi oleh ahli kepada peserta didik dalam uji coba kelompok kecil. Media diterapkan saat pelaksanaan pembelajaran terkait materi. Setelah selesai menerapkan media, maka peneliti masuk pada tahap terakhir yaitu tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap Evaluasi, pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi pengembangan dan kelayakan pada media pembelajaran video animasi berbasis *canva* yang telah diselesaikan peneliti. Evaluasi pengembangan ini dilakukan oleh para ahli dan peserta didik pad uji coba kelompok kecil. Sehingga didapat hasil akhir yang menyatakan bahwa media video animasi berbasis *canva* layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika pada soal cerita matematika materi operasi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD.

Berdasarkan dari hasil penjelasan tersebut, bahwa penelitian dengan penggunaan media video animasi berbasis *canva* pada soal cerita matematika materi operasi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD dinyatakan layak untuk diterapkan di kelas IV SD.

Kelayakan Media Video Animasi Berbasis *Canva*

Kelayakan pada media video animasi berbasis *canva* pada soal cerita matematika materi operasi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD diperoleh dari hasil uji coba kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peserta didik.

Tabel 1.

Rekapitulasi validasi media pembelajaran setiap tahapan

Validasi	Hasil Validasi		
	Jumlah	Presentase	Kategori
Ahli Media	41/50	82%	SangatLayak
Ahli Materi	47/50	94%	SangatLayak
Uji Kelompok Kecil	724/750	96.5%	SangatLayak
Uji Kefektifan	1380/1500	92%	SangatLayak
Kategori	Sangat Layak		

Berikut ini merupakan hasil data yang didapat mengenai kelayakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* pada soal cerita matematika materi operasi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD.

1. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh Ibu Hasanah, S.Pd., M.Pd. dilakukan pada 21 Juni 2023 mendapatkan skor 37 dengan skor maksimal 50 dan presentase kelayakan 74% sehingga dapat dikategorikan "Layak". Kemudian ahli validasi memberikan saran kepada peneliti untuk merevisi beberapa hal. Setelah itu peneliti melakukan validasi kedua pada tanggal 3 Juli 2023 dan memperoleh skor 41 dengan skor maksimal 50 dan presentase kelayakan 82% sehingga dapat dikategorikan "Sangat Layak".
2. Dari hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh bapa Drs. Hidayat., M.Ed. hasil validasi dari materi tersebut mendapatkan skor 37 dengan skor maksimal 50 dan presentase kelayakan 74% sehingga dapat dikategorikan "Layak". Kemudian terdapat saran yang diberikan oleh ahli validasi untuk direvisi pada materi yang terdapat di media video animasi yang dikembangkan. Setelah peneliti melakukan revisi pada materi, maka peneliti melakukan validasi kedua dan memperoleh skor 47 dengan skor maksimal 50 dan presentase kelayakan 94% sehingga dikategorikan "Sangat Layak".
3. Data yang diperoleh dari hasil Uji Coba Kelompok Kecil yang dilakukan

oleh peserta didik SD NEGERI 108075 Deli Tua dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang peserta didik kelas IV SD NEGERI 108075 Deli Tua. Skor yang diperoleh sebanyak 141 dari skormaksimal 150 dan dengan presentase 94% sehingga dapat dikategorikandengan kategori “Sangat Layak”.

4. Hasil data uji Kefektifan media yang dikembangkan dengan melakukan tes atau kuis yang diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri108075 Deli Tua memenuhi kriteria ketuntasan yaitu memperoleh nilai ≤ 75 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *canva* pada soal cerita matematika materi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD memberikan pengaruh kepada pembelajaran matematika terkait materi kepada peserta didik kelas IV SD tersebut.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh tersebut, dapat diperoleh rata-rata dengan presentase kelayakan media video animasi berbasis *canva* sebesar 90.5%. dapat dikategorikan dengan kategori Sangat Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *canva* pada soal cerita matematika materi operasi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD dapat dikatakan “Sangat Layak” untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran matematika terkait materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media video animasi berbasis *canva* pada soal cerita matematika materi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan dengan jenis penelitian RnD atau *Research and Development* dan menggunakan model penelitian ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Anaylisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* menghasilkan sebuah produk berupa media video animasi berbasis *canva* yang berisikan soal cerita matematika materi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD.

Dari hasil skor kelayakan yang diperoleh dari uji validasi pada para ahli, maka diperoleh hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 41 dari skor maksimal yaitu 50, kemudian hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 47 dari skor maksimal yaitu 50. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *canva* pada soal cerita matematika materi hitung campuran bilangan cacah di kelas IV SD NEGERI 108075 Deli Tua termasuk dalam kategori Sangat Layak diterapkan atau digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IVSD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhari Naibaho, R., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 04(2), 160–171.
- Evenda Ceria, R., Win Afgani, M., & Paradesa, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu. In *Science, And Technology* (Vol. 5, Issue 2). <http://jemst.ftk.uinjambi.ac.id/>
- 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>
- Hasibuan, F., & Napitupulu, S. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 102019 Firdaus. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 2(3), 10–20. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=YF59-G4AAAAJ&citation_for_view=YF59-G4AAAAJ:_FxGoFyzp5QC
- Karlina, Y., Yumriani, Fitriani, A., Rahman, A., & Munandar, S. A. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, (ISSN: 2775-4855), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757/4690>
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika1*, 1(1), 516–525.
- Muntaha, A., Wibowo, T., & Kurniasih, N. (2020). *Analisis Kesulitan Siswa Dalam Mengonstruksi Model Matematika Pada Soal Cerita*.
- Safitri, W., & Bahri, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Pelajaran Matematika Pengenalan Sifat-Sifat Bangun Datar Berbasis Paikem Kelas SD Negeri 105364 Lubuk Rotan*.
- Sumartiwati, N. M., Ujjanti, P. R., & Suarjana, I. M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas

Lingkar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>