



## Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi Menggunakan Canva

Irma Wati<sup>1</sup>, Liza Efriyanti<sup>2</sup>, Riri Okra<sup>3</sup>, Sarwo Derta<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Corresponding Author: ✉ [irmawati9077@gmail.com](mailto:irmawati9077@gmail.com)

### ABSTRACT

#### ARTICLE INFO

Article history:

Received

10 November 2024

Revised

21 December 2024

Accepted

10 January 2025

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami mata pelajaran yang diajarkan di kelas dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Media ini mencakup materi pembelajaran yang bersifat teknis dan konkret serta pengembangan (R&D). Penelitian tentang media pembelajaran dilakukan oleh para peneliti yang dipekerjakan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (empat D), yang terdiri dari empat tahap: Definisi, Desain, Pengembangan, dan Penyebaran/Uji Coba (Dissemination). Tiga jenis uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah keabsahan, kepraktisan, dan efektivitas sebagai ukuran produk. Hasil penelitian media pembelajaran matematika berbasis animasi menggunakan Canva menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor tes adalah 0,87 dengan kriteria valid, hasil uji kepraktisan dari dua orang guru matematika memperoleh nilai rata-rata 0,93 dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji efektivitas memperoleh nilai rata-rata 0,85 yang tergolong efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis animasi menggunakan Canva dapat diandalkan, bermanfaat, dan efisien.

Key Word

*Media Pembelajaran Animasi, Matematika, Canva.*

How to cite

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



This work is licensed under a  
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Berkat perkembangan teknologi yang berkembang dan maju dengan sangat pesat, saat ini masyarakat sangat dimudahkan dalam melakukan segala aktivitas dan rutinitas kehidupan sehari-hari (Fradila et al., 2022). Tentunya sebagai manusia, di era perkembangan teknologi dan informasi sepertisekarang ini, sudah tidak asing lagi (Laksana, 2021). Saat anda berada di sekolah, kantor, pasar dan tempat lainnya, semua tugas dan pekerjaan tidak lepas dari teknologi, baik itu koomputer yang sering anda hubungi, semua pekerjaan tidak lepas dari teknologi, baik itu komputer yang sering anda hubungi, semua pekerjaan dan aktivitas dilakukan dengan teknologi tersebut. Mudah dan cepat, baik itu pengolahan data yang sulit dilakukan secara manual,

teknologi seperti computer membuat segala pekerjaan yang rumit menjadi lebih mudah (Hanafri et al., 2019; Satria & Franz, 2023).

Apakah interaksi peserta didik dengan lingkungannya menimbulkan perubahan sikap yang mengarah pada kebaikan (Lubis et al., 2023). Pengetahuan, karakter dan kepribadian dikembangkan melalui pendidikan dan tentunya tujuan pendidikan harus tercapai, banyak komponen yang menunjang tujuan pendidikan antara lain biaya, administrasi, tenaga pelajar, prasarana, isi kurikulum, proses dan penelitian (Laksana, 2021). Semua bagian diatas harus diselesaikan dan dilaksanakan karena semua bagian tersebut saling berkaitan untuk mencapai tujuan pendidikan yang di inginkan memiliki kemampuan dalam menyampaikan pesan merupakan media pembelajaran pelajaran kepada siswa sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar (Pratama et al., 2024). Untuk meningkatkan pemahaman siswa pemahaman dan kemampuan Dan dalam kemahiran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, salah satunya adalah penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar (Rahmah et al., 2020). Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan kompleks membuat metode-metode yang digunakan sebelumnya berusaha lebih kreatif dengan metode lain. berupa komputer, telepon genggam sebagai alat dan instrumen untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Efriyanti, 2022; Yulifda Elin Yuspita & Rezeki, 2022).

Dengan aplikasi edukasi canva, guru dapat merancang animasi pembelajaran yang menarik sehingga membantu siswa berpikir inovatif dalam belajar dan mengatasi berbagai permasalahan khususnya pada bidang pembelajaran matematika yang masih dianggap sulit bagi siswa tertentu, seta menciftakan siswa yang cerdas, motivasi belajar (Efriyanti, 2024; Rahman, 2021). Tujuan pembuatan media edukasi pada aplikasi canva adalah untuk menciftakan pembelajaran aktif sehingga tidak membosankan dan tentu saja tercipta pembelajaran yang menarik. Berdasarkan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran Matematika SMA N 1 Sugai puar padatanggal 15 November 2023 yaitu ibu Elfina Riyanti, S. Pd. Bahwa buku cetak dan alat peraga masih digunakan dalam pembelajarannya. metode yang digunakan biasanya membosankan dan tidak menarik, metode media yang digunakan masih kurang berhasil . Ini berarti bahwa mempengaruhi semangat siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis animasi seperti media pembelajaran dengan canva diterapkan untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa. Penulis juga mewawancarai siswa SMA N 1 sungai puar 20.11.2023. penulis menyatakan bahwa cukup sulit bagi siswa untuk memahami bahan ajar matematika yang disampaikan oleh guru (Efriyanti, 2022).

Dengan merancang materi pembelajaran dengan canva diharapkan hasil belajar siswa lebih cepat meningkat. Dengan merancang materi pembelajaran menggunakan aplikasi canva, guru juga diharapkan dapat memberikan siswa pengalaman pendidikan yang menyenangkan sehingga tidak bosan saat menyaksikan proses pembelajaran.



## METODE PENELITIAN

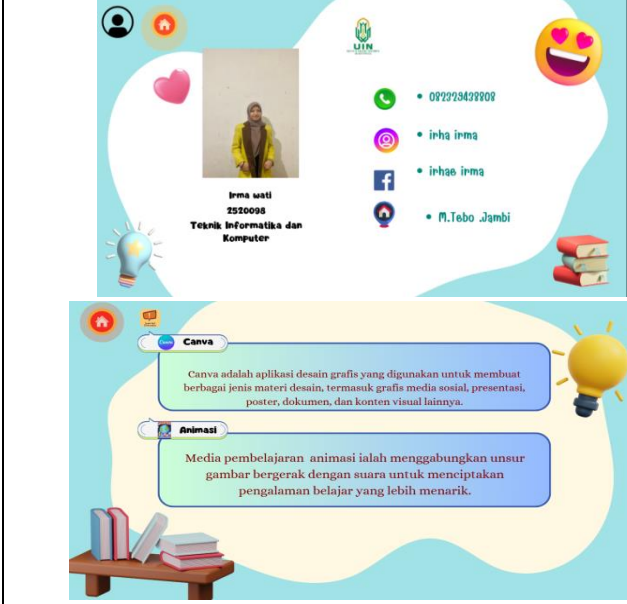


Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk mengidentifikasi, merancang, mengembangkan, dan menguji efektivitas produk, model, atau strategi (Sugiyono, 2019). Metode ini terdiri dari tahapan mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan mendistribusikan. Dalam pengembangan lingkungan pembelajaran berbasis animasi Canva, digunakan model pengembangan 4D. Pada tahap penyebaran (disseminate), produk yang telah diuji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya akan diatribusikan. Pengujian validitas dilakukan menggunakan rumus Aiken's V untuk menilai kualitas produk, dengan kriteria validitas: 0,60–1,00 (valid) dan < 0,60 (tidak valid) (Fameska et al., 2023).

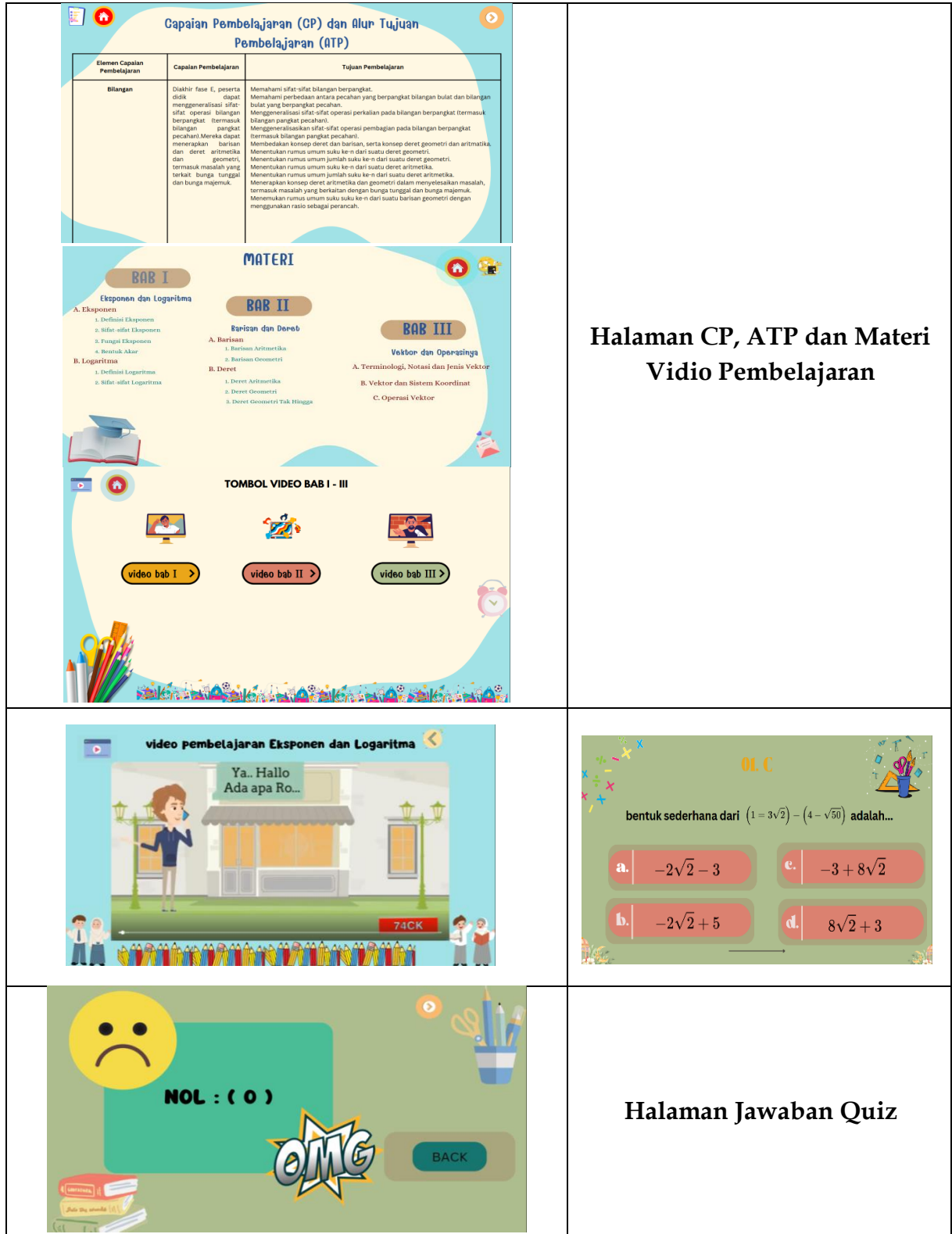
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa produk aplikasi media pembelajaran matematika berbasis animasi untuk kelas X semester 1 di SMA N 1 Sungai Puar, yang dirancang menggunakan aplikasi canva. Media ini dirancang untuk membantu guru dan siswa mendukung proses pembelajaran produk yang bagus dan menarik sangat bermanfaat bagi semua pengguna, namun proses pembuatannya tentu saja memakan waktu.

Hasil penelitian ini didukung dengan angket yang dikembangkan dan disebarikan oleh peneliti untuk memperoleh skor akhir sebesar 0,87 dikategorikan VALID. Hal ini, dalam persamaan aiken's V meengacu pada validitas yang terkait dengan tingkat desain intervensi berdasarkan teknologi tercanggih dan berbagai elemen entervensi yang saling terkait. Dilihat dari skor diperoleh rata-rata sebesar 0,93 tergolong sangat praktis dan efektif, dan skor rata-rata sebesar 0,85 tergolong sangat efektif media pembelajaran matematika berbasis animasi menggunakan canva di SMA N 1 Sungai Puar kelas X.

	<p style="text-align: center;"><b>Tampilan Aplikasi</b></p>
	<p style="text-align: center;"><b>Halaman Menu Utama</b></p>

	<p>Halaman Profile</p>
	<p>Halaman Quiz</p>
	<p>Halaman Informasi &amp; Petunjuk</p>



Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran matematika berbasis animasi untuk kelas X semester 1 di SMA Negeri 1 Sungai Puar, yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran ini dirancang

untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk guru maupun siswa. Salah satu keuntungan utama dari produk ini adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pentingnya penggunaan media yang inovatif dalam pendidikan guna meningkatkan daya tarik dan pemahaman materi bagi siswa.

Proses pembuatan media pembelajaran ini, meskipun menghasilkan produk yang menarik dan bermanfaat, tentu saja memerlukan waktu yang tidak sedikit. Waktu yang dibutuhkan untuk merancang aplikasi ini mencerminkan kompleksitas dalam penggabungan elemen-elemen animasi serta kesesuaian materi dengan standar kurikulum yang berlaku. Namun, meskipun demikian, keuntungan yang diperoleh dari penggunaan media berbasis animasi dapat dirasakan dalam efektivitas pembelajaran yang lebih tinggi dan peningkatan minat siswa terhadap materi matematika.

Berdasarkan hasil angket yang dikembangkan dan disebarakan oleh peneliti, diperoleh skor validitas sebesar 0,87 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai **valid**. Validitas ini mengacu pada seberapa baik desain intervensi yang berbasis teknologi terancangih serta keterkaitan antara elemen-elemen intervensi tersebut dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Skor validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi yang dirancang dengan menggunakan Canva telah memenuhi standar kualitas yang dapat diandalkan untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas X.

Selain itu, hasil skor rata-rata sebesar 0,93 yang diperoleh dalam pengukuran efektivitas media menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Skor ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi mampu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Skor rata-rata sebesar 0,85 yang menunjukkan tingkat efektivitas yang sangat tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, terutama di SMA Negeri 1 Sungai Puar untuk kelas X. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis animasi dapat menjadi alternatif yang sangat efektif dalam memperbaiki kualitas pendidikan dan pembelajaran yang lebih interaktif, serta menarik bagi siswa.

Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva merupakan alat yang sangat bermanfaat dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran matematika. Keunggulannya yang sangat praktis, efektif, dan menarik memberikan kontribusi positif bagi pembelajaran yang lebih menarik dan efisien di tingkat SMA.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran matematika berbasis animasi ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, dirancang dan dibuat dengan canva sehingga menghasilkan materi pembelajaran yang dapat digunakan. Seperti, Ponsel, laptop, dan computer. Sumber pengajaran matematika berbasis animasi ini dapat membantu siswa khususnya dikelas X SMA N 1 Sungai Puar. Media pembelajaran matematika berbasis animasi Hal ini dimaksudkan agar ini dapat membantu instruktur dalam memberikan penjelasan pelajaran, khususnya untuk topik instruktur dalam memberikan penjelasan pelajaran, terutama untuk topik perhitungan seperti mata pelajaran matematika. Siswa belajar sedemikian rupa sehingga hasil belajarnya sah, berguna, dan efisien. Mengikuti uji coba produk oleh 1 orang dosen ahli media dan 2 orang guru, nilai 0,87 dinyatakan valid, nilai 0,98 diperoleh dari uji praktikalitas produk oleh 2 orang guru matematika dinyatakan praktis, untuk menguji keefektifan produk penulis kepada 20 siswa dengan skor keefektifan akhir 0,85 dan diakui efektif. Sehingga Sumber daya pendidikan matematika berbasis animasi bertenaga Canva ini dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borotan, N. L., & Efriyanti, L. (2024). Penggunaan Software Power Point dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Keperawatan 1 di SMK Genus Bukittinggi. *Jurnal Sosial Teknologi*.  
<https://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/view/1061>
- Efriyanti, D. L. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Pada Pembelajaran TIK Untuk Kelas XI Di SMN N 4 Pariaman, Bukittinggi. *Vol. 1, No. 3*.
- Fameska, E., Okra, R., Supriadi, S., & Antoni Musril, H. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 657-664.  
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>
- Fradila, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Pada Pembelajaran Tik Untuk Kelas Xi Di Sman 4 Pariaman. *Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 829-835.
- Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1). <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v9i1.237>
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14-22.  
<https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>



- Lubis, Z., Ariani, E., Segala, S. M., & Wulan, W. (2023). Pendidikan Keluarga Sebagai Basis Pendidikan Anak. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 92-106. <https://doi.org/10.56832/pema.v1i2.98>
- Pratama, A. R., Aprison, W., Wati, S., M, I., & Irsyad, W. (2024). Pengaruh Mind Mapping Terhadap Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING AR-RAHMAN*, 10(1), 158. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i1.14287>
- Rahmah, N., Imamuddin, M., & Rahmat, T. (2020). Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Di Kelas XI MIPA SMA N 5 Bukittinggi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Math Educa Journal*, 4(1), 81-94. <https://doi.org/10.15548/mej.v4i1.1148>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289-302.
- Satria, B., & Franz, A. (2023). Membangun Aplikasi Pengenalan Topeng Hudoq Berbasis Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem* .... <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jikom/article/view/1703>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R\&D*. Alfabeta.
- Yulifda Elin Yuspita, & Rezeki, M. (2022). Sistem Informasi Pusat Pengaduan Pelayanan Masyarakat Menggunakan Work System Framework. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 1(3), 01-13. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v1i3.451>