

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR

Velisa Andini Yusria¹, Yarisda Ningsih²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Email: [1/velisaandiniyusria97798@gmail.com](mailto:velisaandiniyusria97798@gmail.com)

[2/yarisdaningsih@fip.unp.ac.id](mailto:yarisdaningsih@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of engaging, interactive, and easy-to-understand learning media, which are essential for fostering students' enthusiasm and motivation to learn. This condition highlights the need for developing learning media that are not only relevant to students' needs but also practical for teachers to implement. The purpose of this research is to evaluate the validity and practicality of Android-based learning media designed using Canva. This study adopts a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five systematic stages: Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate. The research subjects include three experts as validators, one fourth-grade teacher, and 20 fourth-grade students from SDN 45 Bungo Pasang. To collect data, this study employs several instruments, including expert validation sheets to assess the validity of the media and questionnaires to evaluate the practicality of the learning media based on the responses of teachers and students.

Keywords: Animation, Canva, Flat Shapes, Learning Media, Mathematics Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga kurang mampu mendorong semangat serta motivasi belajar siswa. Kondisi ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa tetapi juga praktis untuk digunakan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis Android yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sistematis: Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Subjek penelitian melibatkan tiga orang ahli sebagai validator, satu guru kelas IV, serta 20 siswa kelas IV di SDN 45 Bungo Pasang. Untuk pengumpulan data, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar validasi ahli untuk menilai aspek kevalidan media, serta angket untuk mengevaluasi respons praktikalitas dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Kata Kunci: Animasi, Canva, Media Pembelajaran, Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Di era abad ke-21, metode pembelajaran tidak lagi memiliki

batasan dan semakin berkembang dengan memanfaatkan dukungan

teknologi informasi dan komunikasi (Zainil et al., 2019). Dunia pendidikan tidak dapat menghindari tuntutan zaman modern ini, di mana transformasi digital menjadi hal yang sangat diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Toma & Reinita, 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan di era saat ini (Purnomo & Suparman, 2020).

Pembelajaran matematika, khususnya materi Bangun Datar di sekolah dasar, merupakan salah satu bidang yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik. Di kelas IV Sekolah Dasar, materi ini mencakup konsep-konsep seperti segi banyak, sifat-sifat segitiga, sifat-sifat segi empat, hingga kemampuan menyusun dan mengurai bangun datar. Tujuan pembelajaran dari materi ini meliputi: 1) Mengidentifikasi segi banyak, segi banyak beraturan, dan segi banyak

tidak beraturan dengan benar. 2) Menuliskan ciri-ciri segitiga (sama kaki, sama sisi, sembarang, lancip, siku-siku, dan tumpul) dengan benar. 3) Menuliskan ciri-ciri segi empat (jajar genjang, persegi panjang, belah ketupat, persegi, layang-layang, trapesium, dan segi empat sembarang) dengan benar. 4) Menyusun beberapa bangun datar dengan berbagai cara yang mungkin dengan benar. 5) Mengurai satu bangun datar dengan berbagai cara yang mungkin dengan benar.

Pemahaman konsep harus dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar dengan baik agar tidak mengalami kesulitan pada materi selanjutnya yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya (Rahma & Masniladevi, 2023). Pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep ini menjadi fondasi penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan analitis peserta didik yang

akan bermanfaat di jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun dalam kehidupan sehari-hari

Penerapan media pembelajaran berbasis video animasi yang memanfaatkan aplikasi Canva dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bangun Datar. Dengan memanfaatkan animasi, siswa dapat melihat konsep Bangun Datar dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik secara konkret (Wahyu et al., 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya berbasis digital seperti video animasi, masih sangat terbatas. Di SD Negeri 45 Bungo Pasang, guru jarang menggunakan media pembelajaran

selain gambar atau video dari YouTube, meskipun siswa lebih bersemangat dengan media video animasi. Kendala utama adalah keterbatasan kemampuan guru dalam membuat video yang menarik. Di SD Negeri 18 Bungo Pasang, meskipun sarana seperti infocus dan sound system tersedia, guru lebih sering menggunakan media sederhana seperti kertas, dengan alasan kurangnya kemampuan membuat video animasi yang memerlukan waktu lama. Di SD Negeri 01 Bungo Pasang, guru menggunakan video dalam pembelajaran, tetapi seringkali video tersebut tidak relevan dengan kehidupan siswa karena diambil langsung dari YouTube. Sementara itu, di SD Negeri 07 Ikur Koto, guru cenderung menggunakan media sederhana seperti benda nyata karena keterbatasan sarana, seperti hanya satu infocus untuk seluruh sekolah, serta kemampuan guru yang terbatas

dalam membuat media animasi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sarana dan prasarana ada, tantangan utama terletak pada kompetensi guru dan relevansi media pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi Bangun Datar di kelas IV SD menjadi langkah strategis dalam mendukung proses pembelajaran matematika yang lebih modern, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”**.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, yang dikenal dengan istilah Research and

Development (R&D). Penelitian pengembangan berfokus pada perancangan suatu produk dan dilanjutkan dengan pengujian untuk mengevaluasi produk tersebut (Toma & Reinita, 2023). model ADDIE yang terdiri dari Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) (Hydayat et al., 2022).

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran animasi berbasis aplikasi canva pada materi bangun datar. Penerapan model ADDIE melibatkan kegiatan validasi dan uji praktikalitas untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang memadai (Wulan et al., 2024). Proses validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Sementara itu, uji praktikalitas dilaksanakan melalui penyebaran

angket kepada guru kelas dan siswa. Media pembelajaran dinyatakan layak dan cocok digunakan di sekolah dasar apabila hasil validasi dan praktikalitasnya memenuhi kriteria dan berada di atas rata-rata (Hanifah & Arwin, 2022) .

Tabel 1. Kategori Validitas Pengembangan media pembelajaran berbasis canva

Interval	Kategori
81,01%-100%	Sangat Valid
61,01%-80,00%	Valid
41,01%-60,00%	Cukup Valid
21,01%-40,00%	Kurang Valid
< 20,00%	Tidak Valid

Sumber : Adaptasi dari Akbar (dalam Azlina dan zainil 2021)

Nilai akhir dari perhitungan dan angket di

analisis dengan menggunakan rumus

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor yang dicari

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

SM = Skor Maksimum

dari

Purwanto 2017 yakni:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor yang dicari

$\sum x$ = Jumlah jawaban yang diberikan validator

SM = Skor Maksimum

Tabel 2. Kategori kepraktisan media video animasi berbasis canva

Interval	Kategori
81,01%-100%	Sangat Praktis
61,01%-80,00%	Praktis
41,01%-60,00%	Cukup Praktis
21,01%-40,00%	Kurang Praktis

< 20,00% Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi Ridwan (2021)

Nilai akhir dari perhitungan dan angket di analisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto 2017 yakni:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berbasis aplikasi Canva pembelajaran Bangun Datar kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan hasil yang valid. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh para ahli (dosen validator), di mana media pembelajaran memperoleh persentase validasi sebesar 93,75% untuk aspek materi, 85% untuk aspek kebahasaan, dan 94,44% untuk aspek media, semuanya masuk kategori sangat valid. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Validator

No	Valid ator	Validasi 1		Validasi 2	
		Pr es en ta se	Kateg ori	Pr es en tas e	Kateg ori
1	Ahli Bahasa a	65 %	Valid	85 %	Sang at Valid
2	Ahli Media	66 ,6 %	Valid	94 ,44 %	Sang at Valid
3	Ahli Materi	93 ,75 %	Sang at Valid	93 ,75 %	Sang at Valid
	Rata-rata Keseluruhan	75 ,13 %	Valid	91 ,06 %	Sang at Valid

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk diuji praktikalitasnya di sekolah dasar karena telah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Guru

No	Pertanyaan	Jawaban Respon den	Kate go ri
1	Tampilan media	93,33%	SP

didik yang menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 90,57%. Hal ini menguatkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan praktis untuk dipakai di dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi Canva pada materi bangun datar kelas IV SD menggunakan model ADDIE. Media yang dihasilkan berupa video animasi telah divalidasi oleh tiga ahli dengan hasil sangat valid (rata-rata 91,06%). Uji praktikalitas menunjukkan hasil sangat praktis, dengan skor respon siswa sebesar 90,57% dan respon guru sebesar 95%. Berdasarkan validasi dan uji praktikalitas, media pembelajaran animasi ini dinyatakan sangat valid, praktis, dan layak digunakan. Media ini juga efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan semangat belajar siswa, serta

memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, D., & Ningsih, Y. (2022). Development of Android-Based Learning Media Using the CapCut Application in Integrated Thematic Learning in Grade IV Elementary School. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 35–43. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1>.
30
- Hanifah, R., & Arwin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Pro di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(2), 88–92. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i2>.
48
- Hydayat, A., Ariani, Y., Dasar, G. S., &

- Padang, U. N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15683–15688.
- Purnomo, E. A., & Suparman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Matakuliah Pembelajaran Matematika SD. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 187–195. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.960>
- Rahma, A., & Masniladevi, M. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 75.
- <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10406>
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162–177. <https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Wahyu, M., Hanifah, N., Rikhayana, N. A., & Ruby, A. C. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Slow Learner pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila di Sekolah Dasar. 4, 34–44.
- Wulan, S., Zainuddin, F., Yamin, M., Selviana, S., & ... (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute. *Jurnal*

Pendidikan ..., 12(4), 211–222.

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299%0Ahttps://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/299/290>

Zainil, M., Helsa, Y., Ahmad, S., Ningsih, Y., Ningsih, H., & Yanti, W. T. (2019). The differences in geometry cognitive learning results using ICTAdobeFlash CS6 program. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022090>