

Media Video Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Margi Wahyuning Astuti^{1✉}, Fajar Cahyadi², & Muhammad Arief Budiman³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas PGRI Semarang, Indonesia

✉Email: margiwahyuningastuti14@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) melalui, dengan fokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi yang terutama mengarah pada konsep perkalian. Pendekatan yang digunakan dalam proses pengembangan konten ini adalah melalui model ADDIE, yang melibatkan serangkaian tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil analisis capaian hasil belajar siswa menunjukkan rata – rata 96,94 yang berada pada rata –rata >80 (kategori sangat tinggi). Skor ini meningkat sangat signifikan dibanding sebelum melakukan penelitian yang berada pada rata - rata 71,67 bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1 pada pembelajaran matematika materi perkalian secara signifikan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva dapat menjadi solusi terhadap rendahnya hasil belajar matematika pada materi perkalian pada siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1.

Kata kunci: Canva; Video Animasi; Media Pembelajaran

Abstract

This research aims to develop Canva-based audio-visual learning media in order to improve mathematics learning outcomes in grade 3 students of SDN Pecalungan 1. This type of research is Research and Development (R&D) through, with a focus on creating animated video-based learning media which mainly focuses on the concept of multiplication. The development of audio-visual based learning media on multiplication material, developed using the ADDIE development model. These media development steps are carried out based on five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the analysis of student learning outcomes showed a range of 96.94 which was in the range of >80 (very high category). This score increased very significantly compared to before before conducting research which was only at a range of 71.67 that the Canva based audio-visual learning media developed was able to significantly improve the learning outcomes of grade 3 students of SDN Pecalungan 1 in learning mathematics multiplication material. The findings of this study show that Canva-based audio-visual media can be a solution to the low mathematics learning outcomes in multiplication material in grade 3 students of SDN Pecalungan 1.

Keywords: Canva; Animation Video; Media Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran menyatu erat dalam struktur pendidikan. Hal ini mengacu pada upaya terencana di mana pendidik memandu siswa dalam mendapatkan pengetahuan, keahlian, serta sikap yang diinginkan, sejalan dengan tujuan pembelajaran spesifik. Proses ini ditunjang oleh sarana, prosedur, dan perlengkapan yang mengacu pada misi pendidikan. Beriringan dengan waktu, ilmu penge-tahuan dan tujuan pendidikan semakin berkembang, termasuk dalam ranah ma-tematika. Ninawati dkk. (2021:68) menjelakan bahwa ketercapaian tujuan pendidikan bergantung pada seberapa efektif proses pembelajaran dilaksanakan di sekolah, yang pada akhirnya memengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Demi tercapainya tujuan tersebut, tentu dibutuhkan metode yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran berperan se-bagai perantara bagi pendidik dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik (Hardianti, 2018:78). Penggunaan media pembelajaran yang efektif merujuk pada penggunaan alat yang mampu mengaktifkan keterlibatan peserta didik, sehingga mempermudah pemahaman mereka terhadap materi (Pagarra et. al., 2022:43). Salah satu contoh media yang efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah video animasi.

Video animasi sebagai media pem-belajaran multimedia menggabungkan unsur visual dan audio secara simultan melalui teknologi digital, tidak hanya bergantung pada pemahaman kata-kata (Fikri dan Madona, 2018:12-13). Penggunaan video animasi diyakini dapat meningkatkan minat belajar dan dianggap sebagai cara alternatif untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Siregar, 2018:618). Efektivitas media video animasi pada pembelajaran bisa diperhatikan dalam hasil penelitian Pradi-lasari dkk. (2019) yang mengungkapkan evaluasi media yang dilakukan oleh para validator mencapai skor

rata-rata 86,43%, menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi.

Video interaktif merujuk pada jenis film pendidikan yang melibatkan partisipasi aktif siswa dengan merangsang respons mereka terhadap konten visual dan audio. Melalui interaksi ini, siswa dapat lebih efektif menyerap informasi yang disampaikan dalam video (Arwudarachman dkk., 2015). Manfaat dari penggunaan media video animasi meliputi kemudahan pemahaman, asimilasi, dan retensi materi yang diberikan, sehingga membawa dampak kepada hasil belajar dalam berbagai aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Selain itu, video animasi juga bisa menyelesaikan hambatan terkait waktu dan jarak, serta dapat diputar kembali untuk meningkatkan pemahaman materi (Nurhayati, 2018:5-6).

Menurut penelitian Janati dkk. (2023:15), pembelajaran menggunakan media video animasi telah terbukti memberikan tingkat keberhasilan yang lebih tinggi daripada pembelajaran tanpa menggunakan media apapun. Penelitian yang dijalankan oleh Fujiyanto dkk. (2016:845) juga mengungkapkan bahwasanya penggunaan media video animasi dapat membantu dalam memahami berbagai konsep abstrak dengan cara membuatnya lebih konkret, sehingga meningkatkan kinerja akademik siswa. Terlebih lagi, penelitian yang dilakukan oleh Mahendra dkk. (2020:127-128) mengungkapkan bahwasanya siswa yang memiliki keterlibatan pada pembelajaran melalui media video animasi menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih tinggi dibanding siswa yang tidak menggunakan media apapun pada proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Gabriela (2021:111-112) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi mendorong keterlibatan dan semangat belajar siswa. Hasil penelitian ini didapat dari perbandingan antara pembelajaran yang melibatkan penggunaan media video animasi

dan media tradisional. Implementasi media pembelajaran berbasis video animasi menghasilkan peningkatan keterlibatan siswa pada proses belajar, yang pada gilirannya memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa, seperti yang terlihat dari hasil pretest dan posttest. Sama halnya dengan pendapat Agustawan (2021:196-197) yang mengemukakan bahwa hasil belajar merujuk pada tingkat pencapaian tertinggi yang seseorang capai sebagai hasil dari upaya belajarnya. Evaluasi hasil belajar sering dilakukan melalui penilaian, yang umumnya dikenal sebagai ujian hasil belajar. Penilaian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana individu telah mencapai tujuan pembelajaran. Secara mendasar, pengujian menyelidiki data yang dapat dipergunakan menjadi landasan pada pembuatan keputusan. Hasil yang relevan juga ditemukan dalam penelitian Nurcahyanti dan Tirtoni (2023:13) bahwasanya hasil belajar siswa sesudah mempergunakan media audiovisual lebih baik daripada sebelumnya. Pun demikian dalam penelitian yang dilakukan Ninawati dkk. (2021:71) bahwa ada hubungan signifikan diantara media video animasi dengan hasil belajar siswa.

Adapun terkait dengan mata pelajaran yang akan dijadikan sebagai wadah pengujian dalam penelitian ini adalah mata pelajaran matematika. Ada beberapa alasan tentunya terkait dengan pemilihan mata pelajaran ini. Pertama, matematika dari dulu hingga kini selalu menjadi momok bagi hampir setiap anak sekolah tidak terkecuali anak SD (Prasetya dkk, 2017:933). Kedua, matematika pada dasarnya memiliki kerumitan untuk sekedar dipahami melalui audio (suara) sehingga melalui pengembangan audiovisual diharapkan pembelajarannya akan semakin mudah dan menyenangkan (Sangila dkk., 2021:116). Terakhir, Metode pengajaran yang membosankan dari guru dapat memengaruhi cara siswa memahami materi. Guru juga menekankan bahwasanya isi buku teks seringkali tidak lengkap dan sulit bagi siswa untuk membayangkan, sehingga

menyebabkan ketidakmerataan pemahaman di kelas. Sehingga, perlu ada inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang bisa memberi peningkatan pada pemahaman siswa secara maksimal dan interaktif, berlandaskan perkembangan teknologi saat ini, guna mendukung proses pembelajaran.

Satu dari opsi yang bisa dipergunakan ialah memanfaatkan media pembelajaran berinteraksi seperti video animasi, yang bisa diakses melalui berbagai platform seperti web, dan sejenisnya. Penggunaan media pembelajaran ini telah terbukti efisien dalam memberi peningkatan pada minat dan semangat belajar siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru bisa lebih mudah menyampaikan materi, sehingga mendorong keterlibatan serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan seorang guru di SDN Pecalungan 1. Wawancara tersebut memperlihatkan bahwasanya guru kelas 3 belum sepenuhnya efektif dalam mengajarkan materi matematika, terutama perkalian, serta kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan dengan cepat dan menghadapi kesulitan ketika hanya bergantung pada penjelasan dari buku teks. Penelitian ini bermaksud guna menilai kinerja media pembelajaran matematika yang menggunakan multimedia interaktif sebagai alternatif solusi untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran matematika. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas 3 di SDN Pecalungan 1.

Berdasarkan fenomena, kajian literatur, dan alasan-alasan yang telah diuraikan, penelitian ini kemudian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan, dengan fokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi yang terutama mengarah pada konsep perkalian. Pendekatan yang dipergunakan pada proses pengembangan konten ini adalah melalui metodologi desain pembelajaran ADDIE, yang melibatkan serangkaian tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Penelitian dilakukan di SDN Pecalungan 1 yang beralamat di Jl. Raya Pecalungan, Pecalungan, Kec. Pecalungan, Kab. Batang Prov. Jawa Tengah. Adapun subjek penelitian yang dituju adalah adalah siswa kelas 3 yang berjumlah 18 orang. Pengumpulan data penelitian dijalankan melalui wawancara dan tes meningkatkan hasil belajar terhadap siswa dan wawancara salah satu guru di SDN Pecalungan 1, kemudian, diberikan lembar angket validasi media kepada dua validator, serta lembar angket respon guru. Data yang didapat selanjutnya dilakukan analisis secara deskriptif kualitatif guna memperoleh penilaian mengenai kesesuaian media yang dibuat sebagai bahan ajar. Analisis kelayakan media dilakukan menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$\text{Kelayakan media} = \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Total Skor Maksimum}} = 100$$

Level capaian kelayakan media yang dikembangkan dinilai berdasarkan kategori yang dibuat Pradilasari dkk. (2019) sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Capaian Kelayakan Media

No.	Persentase Kelayakan	Kategori
1	85-100	Sangat Layak
2	69-84	Layak
3	53-68	Cukup Layak
4	37-52	Kurang Layak
5	<20-36	Tidak Layak

Sumber: Pradilasari dkk. (2019)

Kemudian analisis hasil belajar siswa dijalankan melalui pemberian tes berupa 10 soal esai. Soal-soal tersebut didasarkan pada konten yang disampaikan dalam video, dan skor tertinggi yang bisa diperoleh adalah 100. Analisis hasil pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rumus berikut.

Tabel 2. Kategori Capaian Hasil Belajar

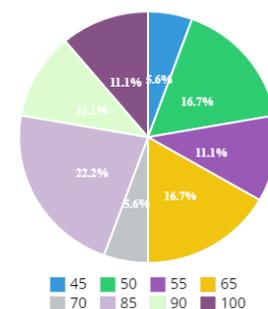
No.	Skor Capaian Hasil Belajar	Kategori
1	> 80	Sangat Tinggi
2	75 - 79,9	Tinggi
3	70 – 74,9	Cukup
4	60 – 69,9	Rendah
5	0 – 59,9	Sangat Rendah

Sumber: Pradilasari dkk. (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Tahapan analisis awal ini sendiri menggunakan 10 butir soal pilihan ganda yang dibagikan kepada 18 siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1 disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Observasi Awal

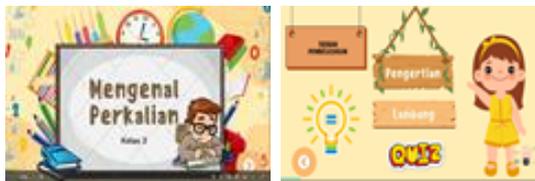
Sumber: Olahan Data Peneliti (2023)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4, ditemukan nilai rata-rata capaian hasil belajar siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1 terhadap pembelajaran matematika materi perkalian sebesar 71.67. Skor ini berada pada range 70 – 74,9 yang berarti berada dalam cukup. Tentu ini menjadi sebuah permasalahan apalagi pembelajaran matematika materi perkalian adalah ilmu yang sangat fundamental bagi anak-anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat kendala pada pembelajaran

matematika materi perkalian pada anak kelas 3 SDN Pecalungan 1.

Tahap Desain

Proses perancangan media video animasi dimulai dengan pengumpulan bahan dan media yang relevan. Selanjutnya, peneliti melakukan uji kelayakan dan menyiapkan instrumen uji coba. Instrumen penelitian terdiri dari kuesioner yang menggunakan skala Likert 5 poin dan format checklist yang harus diisi oleh responden. Setelah materi dan media pendukung selesai dibuat, maka dibuatlah prototype permainan pembelajaran sesuai dengan representasi visual pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Desain Halaman Awal dan Menu

Pada tahap desain tampilan awal terdiri dari identitas materi, mata pelajaran dan kelas. Selanjutnya berisikan tujuan pembelajaran, penjabaran materi, dan quiz.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dalam hal ini adalah bagaimana mengaktifkan fungsi dari tombol “pengertian” dan “lambang” pada halaman Menu agar dapat diklik dan beralih ke halaman yang berisikan bilangan dan lambangnya. Nantinya ketika beralih, siswa akan melihat bilangan tertentu dan benda apa yang melambangkannya dengan animasi atau tampilan yang semenarik mungkin disertai dengan audio penyebutan bilangan dan lambangnya. Pengembangan dengan menghadirkan animasi atau tampilan yang menarik ini sangat penting agar siswa kelas 3 SD dapat antusias dan merasa senang belajar materi lambing bilangan.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi ini adalah tahap di mana kemudian desain dan pengembangan

kemudian difungsikan dalam pembelajaran. Implementasi yang dilakukan dengan mengenalkan media pembelajaran yang telah didesain dan dikembangkan, lalu melakukan percobaan terkait dengan kelancaran fungsinya terhadap siswa – siswi kelas 3 SDN Pecalungan 1.

Tahap Evaluasi

Setelah dilakukan implementasi, maka akan dilakukan evaluasi guna menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan melalui uji kelayakan media dan hasilnya disajikan sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Uji Kelayakan Media pembelajaran

Sumber: Olahan Data Peneliti (2023)

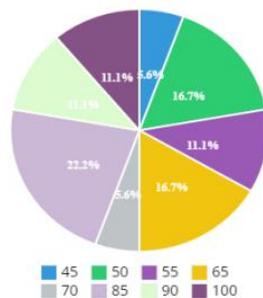
Uji kelayakan media dalam penelitian dilakukan dengan membagikan form penilaian berisi 5 (lima) item penilaian kepada 9 (sembilan) guru yang mengajar di SDN Pecalungan 1. Berdasarkan uji kelayakan menunjukkan bahwa dari berdasarkan item nomor 1,2,4 diperoleh skor kelayakan sebesar 100% (sangat layak). Kemudian pada item nomor 4 diperoleh skor kelayakan sebesar 96% (sangat layak, dan item nomor 5 dengan 80% (layak). Dengan memperhatikan perolehan rata-rata persentase kelayakan tersebut yang ada pada

angka 95,2%, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang dipergunakan pada penelitian ini sangat layak digunakan dalam memberikan pembelajaran matematika materi perkalian kepada anak kelas 3 SDN Pecalungan 1.

Penjelasan tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Nurfadhillah dkk. (2021:278) bahwa penggunaan teknik ceramah dalam pendidikan dapat menyebabkan mahasiswa menjadi apatis, lesu, dan kurang aktif dalam mengikuti perkuliahan, yang pada akhirnya dapat memengaruhi prestasi akademik mereka. Meskipun demikian, metode ceramah masih tetap digunakan oleh banyak guru karena persepsi mereka terhadap kepraktisan dalam persiapan dan pelaksanaannya, dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran (Mufid, 2021:1217).

Hasil Analisis Capaian Hasil Belajar Siswa

Capaian hasil belajar siswa dengan menggunakan 10 butir soal pilihan ganda yang dibagikan kepada 18 siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1 dan hasilnya disajikan sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Pretest Siswa

Sumber: Olahan Data Peneliti (2023)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 5, ditemukan nilai rata-rata capaian hasil belajar siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1 terhadap pembelajaran matematika materi perkalian sebesar 71.67. Skor ini berada pada range 70 – 74,9 yang berarti berada dalam cukup. Tentu ini menjadi sebuah permasalahan apalagi pembelajaran matematika materi perkalian adalah ilmu

yang sangat fundamental bagi anak-anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat kendala dalam pembelajaran matematika materi perkalian pada anak kelas 3 SDN Pecalungan 1. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Pihak Guru SDN Pecalungan 1:

Pertanyaan:

Terkait dengan pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian yang Bapak/Ibu bawakan, bagaimana capaian hasil belajar siswa kelas 3 terkait dengan materi tersebut?

Jawaban:

“Pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian di kelas 3 untuk capaian belajarnya kurang memuaskan, hal itu terlihat dari 18 siswa di kelas saya hanya 10 siswa yang tuntas kkm atau sekitar 55%, dan 8 siswa belum tuntas”.

Keterangan yang disampaikan sebelumnya menunjukkan angka ketuntasan KKM masih tergolong rendah yakni di angka 55%. Angka ini tentu memprihatikan dan bisa jadi terdapat permasalahan yang menjadi pemicu rendahnya capaian hasil belajar siswa. Pihak Guru SDN 3 Pecalungan 1 pun kemudian memberikan penjelasan mengenai apa yang menjadi kendala mereka dalam hal ini sebagai berikut:

“Terdapat kendala dalam menyampaikan materi perkalian. Terkadang siswa masih bingung dengan konsep perkalian, misalnya ketika saya memberikan pertanyaan secara lisan sebelum istirahat atau pulang, ada beberapa anak yang masih salah. Misal $4 \times 4 = \dots$ Nanti ada anak yang jawab 8, karena mereka pikir $4 + 4 = 8$, harusnya jawaban yang benar kan 16. Nanti saya tegaskan 4×4 , berarti empatnya ada empat atau $4+4+4+4$, baru mereka akan menghitung. Hal seperti itu sepertinya kelihatan sepele, namun kenyataannya

sangat berpengaruh terhadap pemahaman mereka selanjutnya. Ketika berlanjut memberikan materi perkalian bersusun juga kebanyakan anak bingung.”

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, diketahui bahwa kendala terbesar yang guru temui dalam pembelajaran matematika materi perkalian ada pada pandangan siswa yang menganggap perkalian sama saja dengan penjumlahan. Olehnya itu diperlukan media yang kiranya mampu untuk membuat siswa lebih paham dengan mudah terkait dengan pembelajaran matematika materi perkalian, salah satunya media video animasi berbasis Canva. Hal ini pun ditanggapi positif oleh pihak Guru SDN 3 Pecalungan 1:

Pertanyaan:

Bagaimana Bapak/Ibu memandang Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi Guna Meningkatkan Hasil Belajar Matematika materi perkalian?

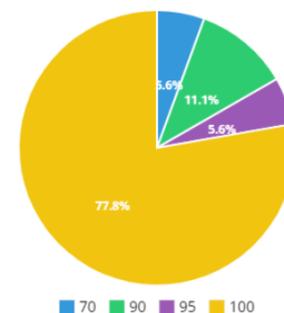
Jawaban:

“Media pembelajaran memang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, hal itu dapat memudahkan siswa memahami suatu materi, dengan adanya media mereka dapat terbantu untuk mengaitkan dan menghubungkan materi melalui media yang telah dibuat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Apalagi dengan adanya media pembelajaran audi visual, yang mana dapat membuat siswa menjadi tertarik dan tidak cepat bosan dalam pembelajaran. Siswa dapat melihat dan juga mendengar melalui media video animasi, sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam memhami materi perkalian dan juga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.”

Apa yang dijelaskan di atas menggambarkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan

siswa dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan. Media pembelajaran yang efektif adalah yang mampu menarik minat siswa sehingga memfasilitasi pemahaman mereka terhadap topik tertentu. Salah satu contoh media yang efektif untuk menyampaikan konten pendidikan adalah video animasi. Penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga merupakan metode alternatif yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran (Siregar, 2018:621).

Setelah melakukan tahapan pretest, maka selanjutnya yaitu bagaimana menganalisis hasil capaian belajar siswa kelas 3 SD Pecalungan 1 terhadap pembelajaran matematika materi perkalian setelah dilakukan penelitian media video animasi berbasis Canva sebagai berikut:



Gambar 6. Hasil Posttest Siswa

Sumber: Olahan Data Peneliti (2023)

Hasil analisis posttest belajar siswa menunjukkan skor 96,94 yang berada pada rata – rata >80 (kategori sangat tinggi). Skor ini meningkat sangat signifikan dibanding sebelum melakukan penelitian yang berada pada skor 71,67. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Janati dkk. (2023:18-19) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi memberikan keberhasilan yang lebih besar daripada pembelajaran tanpa menggunakan media apapun. Penelitian yang dilakukan oleh Fujiyanto dkk. (2016:848) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak dengan

cara mengubahnya menjadi bentuk yang lebih konkret, sehingga meningkatkan prestasi akademik siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mahendra dkk. (2020:130) juga menegaskan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran melalui media video animasi menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media apapun dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, Gabriela (2021:111) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwasanya media video animasi pembelajaran berbasis canva dapat menghasilkan peningkatan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Temuan penelitian ini didapat dari perbandingan antara pembelajaran yang menggunakan media video animasi Canva dengan media tradisional. Penggunaan media pembelajaran video animasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang kemudian berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari hasil pretest dan posttest.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran video animasi berbasis Canva yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1 pada pembelajaran matematika materi perkalian secara signifikan. Sama halnya akan penilaian kelayakan media yang diberikan oleh pihak Guru SDN Pecalungan 1 bahwa media ini memang sangat layak dipergunakan sebagai media pembelajaran. Para Guru di SDN Pecalungan 1 pun berharap agar media pembelajaran video animasi berbasis Canva ini bisa terus dikembangkan dan tidak hanya digunakan pada pembelajaran matematika namun juga pembelajaran lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiawan, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Pagar Alam. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(2), 194-203.
- Arwudarahcman, D., W. Setiadarma, dan Marsudi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 03(03), 237-243.
- Fikri, H. dan A. S. Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fujiyanto, A., A. K. Jayadinata, dan D. Kurnia. (2016). Penggunaan Media Video animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841-850.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Hardianti, S. (2018). *Penggunaan Media Video animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMPI Darul Hikmah Makassar*. Skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Janati, W. R., A. Rahayu, dan D. Wijayanti. (2023). Pengembangan Media Video animasi pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *IJLES Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 10-20.

- Mahendra, Y. M., A. Laila, dan N. N. Santi. (2020). Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya. *IBRIEZ: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 5(1), 119-132.
- Ninawati, M., Rahmiati, dan N. Wahyuni. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Video animasi Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Pademangan Barat 11 Jakarta Utara. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 64-73.
- Nurchayanti, R. M. dan F. Tirtoni. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 265-270.
- Nurfadhillah, S., L. Delia, D. Utami, S. Delilah, H. R. E. Immawan. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi pada Saat Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Gondrong 3. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 276-288.
- Nurhayati, E. F., A. Widyaningrum, dan F. Reffiane. (2018). Pengembangan Media Audiovisual UI-Boo pada Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 3 Kelas 3 SD Negeri Kedalon 02. *Jurnal Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang*, 1-17.
- Pagarra, H., A. Syawaluddin, W. Krismanto, Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pradilasari, L., A. Gani, dan I. Khaldun. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video animasi pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 07(01), 9-15.
- Prasetya, R., Pratjojo, dan V. Purnamasari. (2017). Pengembangan Media Video animasi (Video) Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 04 Mejobo Kudus. *Seminar Nasional PGSD 2017 tema "Menyiapkan Generasi Unggul Melalui Pembelajaran Bermakna"*, 930-948.
- Sangila, M. S., Asran, dan I. Ardianto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video animasi Yang Interaktif Pada Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pembelajaran Berpikir Matematika*, 6(1), 115-124.
- Siregar, M. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Video animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 4(2), 618-622.
- Zanah, A. R., D. Lusiyana, dan J. Rahmatudin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video animasi Berbasis Youtube untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 297-312.