



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DENGAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Syafiqah Syahirah S.S¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Devi Wahyu Ertanti³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122101013043@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id,
devi.wahyu@unisma.ac.id

Abstract

The development of technology and science is currently growing rapidly. The existence of learning media that is in line with technological advances can have a positive impact on education, such as animated video media. The use of this media can be done in the learning process in schools such as mathematics lessons. The subjects of this study were second-grade students of MI Nurul Ulum Arjosari. The research is a research with a development method (R&D) using the ADDIE model. These stages include a) the analysis stage, b) the design stage, c) the development stage, d) the implementation stage, e) the evaluation stage. The results of this development research in the form of a percentage of validation tests by material expert validators reached 80%, media experts reached 73.33%. The results of the validation test by the second-grade teacher showed 70%. The results of the study indicate that animated videos are practical and feasible to use. Student responses showed a positive response with a percentage score obtained based on the student response questionnaire of 82.52% with a very effective achievement.

Keywords: *Animated videos, canva, mathematics.*

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini terus berkembang pesat dan tidak dapat dihindari dalam kehidupan saat ini. Dampaknya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan memberi pengaruh sangat besar dalam dunia pendidikan (Gunawan, 2020). Hal ini mengakibatkan dunia pendidikan harus mengembangkan inovasi-inovasi yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini. Oleh karena itu banyak *platform-platform* pendukung yang dapat dimanfaatkan untuk perkembangan media pembelajaran.

Pendidik diharapkan mampu mengikuti dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta merancang media pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa selama proses belajar. salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang dirancang secara menarik. Ditengah kemajuan teknologi digital, pembelajarannya berbasis teknologi menjadi pilihan strategis, terutama melalui pemanfaatan media komunikasi, aplikasi perangkat lunak, dan koneksi internet. Selain mudah diakses oleh sebagian besar masyarakat, media pembelajaran

berbasis teknologi ini juga dinilai efisien karena memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya kapan saja dan di mana saja (Lia et al., 2022).

Pembelajaran di sekolah akan berlangsung secara optimal apabila pendidik mampu menentukan dan menerapkan pendekatan, metode, model serta strategi yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, inovatif, dan menyenangkan. Hal ini mendorong keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang diharapkan (Ertanti, 2020).

Adanya media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi dapat memberikan dampak positif dalam pendidikan seperti media video animasi. Media video animasi ini dapat memberi atau menghasilkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovasi. Dengan penggunaan media video animasi pengulangan dalam pembahasan materi dapat dilakukan (Mashuri, 2020). Dengan adanya media pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan akan mempermudah proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah seperti pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran dasar yang sangat penting bagi semua jenjang pendidikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Namun, pembelajaran matematika dianggap sebagai pembelajaran yang cukup sulit dikarenakan sering berhubungan dengan angka dan rumus-rumus yang membuat peserta didik sepat bosan serta menjadi kurang minat untuk belajar pelajaran matematika. Kenyataannya, banyak siswa sekarang ini banyak yang mengatakan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit, membosankan, juga menakutkan, selain itu tuntutan materi yang harus dipelajari semakin sulit dengan banyaknya rumus-rumus yang harus dihafal menjadikan matematika sebagai disiplin ilmu yang harus dihindari (Suparman, 2022).

Media video animasi menjadi salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran dikelas di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika, termasuk materi bangun ruang. Sementara itu hasil penelitian (Wijayanti, 2024) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar, menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata siswa yang diketahui dari hasil perolehan posttest yaitu pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan penggunaan media video animasi memperoleh nilai rata-rata 89,12, dan pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi memperoleh nilai rata-rata 66,72. Dari hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Moaros. Dapat

disimpulkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Pertimbangan menggunakan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis, serta mudah untuk dipelajari. Model pengembangan ADDIE ini dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran. Pengembangan model ADDIE dikenal sebagai pendekatan yang menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi beberapa proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur langkah-langkah ke dalam urutan yang logis, yang kemudian di input menjadi langkah selanjutnya. Model ADDIE memiliki lima tahap diantaranya *Analyze* (Analisis), *Desing* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Rachma, 2023). Subjek penelitian adalah siswa kelas II ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis yang dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi juga saran para validator selama melakukan penelitian.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan angket validasi kepada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Sedangkan respon siswa diukur menggunakan skala likert di setiap angket. Skla likert digunakan untuk mengukur, sikap dan persepsi dari responden. Untuk mengukur kelayakan produk peneliti menggunakan data kuantitatif untuk menentukan hasil validasi pengembangan produk, dan mengukur respon siswa pada penggunaan video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika kelas II MI Nurul Ulum Arjosari. Penilaian angket dengan menggunakan skala likert dengan ketentuan berikut ini:

Tabel 1 Pengukuran Skala Likert

Skor	Presentase	Kategori
5	81% - 100%	Sangat setuju
4	61% - 80%	Setuju
3	41% - 60%	Cukup
2	21% - 40%	Kurang setuju
1	0% - 20%	Sangat kurang setuju

Sumber : Abdi et al. (2024)

Rumus yang digunakan dalam perhitungan presentase skala likert tersebut sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan :

P : Angka presentasse data

$\sum X$:Skor yang diperoleh

$\sum Xi$: Skor maksimum

Presentase = $\frac{\sum(\text{jumlah skor yang diperoleh})}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Langkah selanjutnya setelah melakukan perhitungan presentase skala likert, yaitu tahap presentase kelayakan media dan respon siswa yang telah diperoleh yang kemudian diinterpretasikan kedalam tabel dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kelayakan Media

Presentase	Kualifikasi	Pencapaian
76% - 100%	Sangat Baik	Dinyatakan layak digunakan
51% - 75%	Baik	Cukup Layak
36% - 50%	Cukup	Kurang Layak
$\leq 35\%$	Kurang Baik	Tidak Layak

Tabel 3. Analisis Data Respon Siswa

Presentase	Kualifikasi	Pencapaian
76% - 100%	Sangat Baik	Sangat efektif, tidak perlu direvisi
51% - 75%	Baik	Efektif, perlu direvisi
36% - 50%	Cukup	Kurang efektif, perlu direvisi
$\leq 35\%$	Kurang Baik	Tidak efektif, perlu direvisi

C. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video animasi dengan aplikasi canva. Penggunaan media dalam format audio visual ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media video animasi ini dapat ditayangkan melalui perangkat elektronik seperti laptop atau *smartphone*, sehingga penggunaannya menjadi lebih praktis dan fleksibel di berbagai kondisi pembelajaran.

Peneliti melihat bahwa seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan perangkat elektronik telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk oleh peserta didik. Banyak siswa yang menghabiskan waktu menggunakan perangkat digital

untuk bermain game atau mengakses media sosial, dibandingkan membaca buku secara konvensional. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan daya tarik media elektronik sebagai bahan mengembangkan video animasi pembelajaran, dengan harapan peserta didik dapat lebih termotivasi dan tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan secara visual dan interaktif melalui media ini.

Untuk itu, media pembelajaran berbasis teknologi yang cocok digunakan untuk kelas II MI Nurul Ulum yaitu video animasi dengan aplikasi canva menjadi salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Menurut (Mashuri, 2020) kelebihan video animasi dalam pembelajaran yaitu memiliki tampilan yang menarik yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik, mampu mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, serta sebagai salah satu alat alternatif yang membantu guru saat mengajar dan bersifat efisien.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang sesuai prosedur yang dikembangkan oleh Dick and Caryy, yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama yaitu: *analysis* (analisis), *desing* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

1. Proses Pengembangan Video Animasi dengan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas II MI Nurul Ulum Arjosari

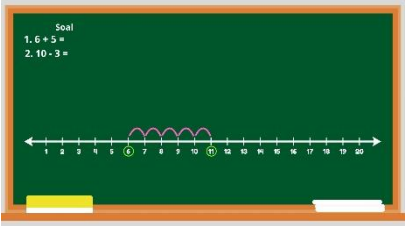
Pengembangan ini diawali dengan tahapan analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui pengembangan bahan ajar yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis dengan menyebar angket pada peserta didik dan melakukan observasi dalam proses pembelajaran matematika dengan capaian pembelajaran peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkrit yang banyaknya sampai 20. Media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil bahwa MI Nurul Ulum Arjosari menggunakan kurikulum merdeka dalam pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dikarenakan kurangnya pemanfaatan media yang menarik dan disusun sendiri oleh pendidik, menyebabkan beberapa peserta didik menjadi kurang maksimal dalam metode pembelajaran yang konvensional oleh pendidik selama proses pembelajaran dikelas. Hal ini berdasarkan hasil analisis belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan rata-rata nilai yang diperoleh masih rendah.

Selanjutnya tahap kedua yaitu mendesain produk video animasi dengan perbaikan penambahan materi agar video animasi lebih sedikit panjang dan komponen cakupan materi penjumlahan dan pengurangan masuk kedalam video animasi. Selanjutnya perbaikan untuk format menambahkan sound tepuk tangan untuk menjawab pertanyaan

benar pada video animasi. Kemudian perbaikan mengenai visualisasi angka dengan gambar yang tertera belum sesuai dengan angka yang tertera. Desain dibuat dengan mencantumkan materi pembelajaran matematika yaitu penjumlahan dan pengurangan. Media ini dibuat dengan format: *landscape* dan font: Shrikhand, media tidak dibuat sebagai bahan cetak, namun berbentuk video yang dapat di aplikasikan menggunakan laptop, *handphone* dan lain sebagainya. Selanjutnya, perbaikan dari segi materi dalam video animasi yaitu penyampaiannya lebih jelas, akurat, dan terperinci.

Tahap ketiga yaitu pengembangan video animasi yang di desain dengan aplikasi canva. Tahapan desain yang pertama yaitu tahapan perancangan desain gambar cover agar terlihat menarik bagi peserta didik. Selanjutnya tahapan pengenalan materi yang berisikan penjelasan singkat terkait materi yang akan dikupas. Kemudian perancangan pada materi yang mana perancangan ini menjadi bagian penting dalam perancangan video animasi, yang mana pembelajaran akan dimulai dengan pengenalan nilai tempat bilangan, yang kemudian dilanjut dengan materi berhitung menggunakan garis bilangan. Selanjutnya materi penjumlahan dan pengurangan dengan cara bersusun kebawah. Kemudian diakhir video terdapat latihan soal untuk menguji sejauh mana pemahaman peserta didik memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Berikut ini pengembangan video animasi dengan aplikasi canva.

Gambar Produk	Definisi
 Gambar 1 Halaman cover	Halama cover manjadi halaman pertama dalam tampilan video animasi
 Gambar 2 Halaman pembuka	Halaman pembuka ini berisi pengenalan awal sebelum memasuki komponen inti materi

Gambar Produk	Definisi
 Gambar 3 Nilai Tempat Bilangan	Bagian ini menjadi awal materi pembelajaran yaitu pengenalan tentang nilai tempat bilangan
 Gambar 4 Penjelasan materi berhitung dengan garis bilangan	Ini adalah gambar penjelasan materi yaitu penjumlahan dan pengurangan menggunakan garis bilangan
 Gambar 5 Menghitung menggunakan cara bersusun kebawah	Pada bagian ini menjelaskan cara berhitung bersusun ke bawah
 Gambar 6 Hasil Penjumlahan	Ini merupakan hasil penjumlahan dengan teknik bersusun ke bawah

Gambar Produk	Definisi
 Gambar 7 Latihan soal	Ini merupakan bagian latihan soal yang akan di kerjakan siswa setelah menyimak materi pembelajaran pada video animasi
 Gambar 8 Bagian akhir	Bagian akhir sama seperti bagian pembuka, pada bagian akhir ini memuat penjelasan singkat tentang materi yang telah di bahas

Kemudian setelah produk awal video animasi selesai di kembangkan, tahapan selanjutnya yaitu melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan, sesuai dengan pendapat pada pakar ahli media/desain, ahli materi/isi, dan ahli pembelajaran/guru. Setiap validator memiliki tugas yang berbeda-beda. Ahli materi/isi yang memberikan penilaian terkait isi materi yang ada dalam produk pengembangan, kemudian ahli media/desain memberikan penilaian mengenai tampilan dan visualisasi media yang menciptakan video animasi pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk peserta didik, dan juga ahli pembelajaran/guru yang memberikan penilaian mengenai kesesuaian materi pembelajaran yang ada dalam produk yang dikembangkan dengan pembelajaran yang ada di kelas.

Berdasarkan hasil validator ahli media/desain memperoleh presentase sebesar 80% kualifikasi sangat baik dengan pencapaian layak. Dan hasil penilaian ahli media/desain secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 73,33% kualifikasi baik dengan pencapaian cukup layak. Serta hasil penilaian ahli pembelajaran/guru secara keseluruhan memperoleh presentase sebesar 95% kualifikasi baik dengan pencapaian cukup layak. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif berupa angket penilaian sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran sebagai bahan dipertimbangkan terhadap perbaikan video animasi. Data dalam bentuk kuantitatif dianalisis dengan skala penilaian

1 hingga 5. Nilai dari validator dihitung kembali untuk memperoleh rata-rata akhir sebagai dasar dalam menentukan tingkat validitas. Hasil rata-rata ini selanjutnya dibandingkan dengan kriteria tingkat kevalidan guna mengetahui sejauh mana kelayakan video animasi sebagai produk yang dikembangkan. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penilaian uji ahli pembelajaran yang dilakukan oleh Prasetya, (2021) yang menyatakan bahwa hasil uji ahli pembelajaran dengan menunjuk dosen ahli pembelajaran matematika serta guru kelas IV SD Negeri 4 Kampung Baru sebagai evaluator. Penilaian tersebut menghasilkan skor sebesar 93,25% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, validasi oleh ahli desain pembelajaran memperoleh skor 100%, yang juga dikategorikan sangat baik.

Selanjutnya tahap keempat merupakan fase implementasi media pembelajaran video animasi melalui uji coba produk. Selain memperoleh penilaian dari para ahli, media video animasi juga mendapat tanggapan langsung dari peserta didik sebagai responden. berdasarkan hasil angket, diperoleh presentase sebesar 82,52%, yang menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat efektif. Respon peserta didik secara keseluruhan menunjukkan bahwa video animasi tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran serta menarik dan mendukung efektivitas proses belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi dengan aplikasi canva yang terbuat dari desain warna bervariasi, penggunaan sound yang sesuai, animasi gambar yang menarik dan materi jelas, akurat serta terperinci. Kemudian dari segi pembelajaran yaitu menarik, mudah untuk dimengerti, dan inovatif. Kelayakan setelah divalidasi oleh validator ahli yaitu ahli materi/isi sebesar 80%, ahli media sebesar 73,33% dan ahli pembelajaran sebesar: 95% yang berarti media video animasi dengan aplikasi canva “sangat layak” untuk dikembangkan. Hasil angket yang diperoleh dari peserta didik menunjukkan presentase sebesar 82,52% yang mengindikasikan bahwa video animasi yang digunakan mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar. Selain itu penggunaan bahasa dalam media tersebut dinilai lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dari hasil penelitian disimpulkan media video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II MI Nurul Ulum Arjosari.

2. Respons Siswa Terhadap Pengembangan Video Animasi dengan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media video animasi yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran matematika kelas II MI Nurul Ulum Arjosari, dilakukan pengumpulan data melalui angket. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang mengukut aspek daya tarik media, kemudahan dipahami, tampilan visual, serta kejelasan isi materi. Berdasarkan hasil analisis angket yang diseberkan kepada siswa kelas II MI Nurul Ulum Arjosari ditemukan rata-rata

presentase sebesar 82,52 % dengan pencapaian sangat efektif dan tidak perlu direvisi. Presentase tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian dalam kategori “sangat efektif” terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan (Ningsih et al., 2024) menyatakan hasil uji coba dari angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 91,56% dengan kategori sangat praktis.

Nilai ini mencerminkan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi harapan siswa sebagai sarana belajar yang menarik dan membantu mereka memahami materi yang lebih baik, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Tampilan visual yang menarik, gerak animasi yang dinamis, serta penjelasan yang sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas bawah menjadi keunggulan media ini. Temuan ini memperkuat pendapat (Cholifah, 2022) yang mengatakan bahwa penelitian model ADDIE menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa setelah diterapkan. Dari yang sebelumnya 61% meningkat menjadi 87-88% setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil maupun kelompok besar. Suatu media yang dikemas dengan baik akan memudahkan siswa memahami konsep abstrak melalui penyajian yang bersifat konkrit dan kontekstual. Terlebih lagi pendekatan visual ini sejalan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, yang lebih dominan pada pengalaman langsung dan gambar bergerak.

Selain itu penggunaan aplikasi canva memberikan fleksibilitas bagi guru dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif dan sesuai kebutuhan kelas. Fitur-fitur dalam canva memungkinkan pembuatan video animasi yang menarik tanpa memerlukan kemampuan teknis tinggi, sehingga mendorong guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika sangat positif, dan media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II sekolah dasar.

D. Simpulan

Produk berupa video animasi dengan aplikasi canva pada pembelajaran matematika ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru sebagai media pendukung pembelajaran di kelas. Guru kelas diharapkan dapat menggunakan media video animasi ini secara aktif dalam proses pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini didasarkan pada temuan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan menyajikan materi

dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, sebagaimana diungkapkan oleh siswa dalam respon angket.

Agar media ini dapat memberi manfaat lebih luas, disarankan untuk dilakukan diseminasi atau penyerbarluasan. Produk video animasi ini perlu disebar ke madrasah atau sekolah lain yang memiliki kondisi serupa, agar manfaatnya tidak terbatas pada satuan pendidikan tempat peneliti melakukan penelitian. Diseminasi dapat dilakukan melalui forum pelatihan guru atau platform daring seperti Youtube dan Google Drive, dikarenakan tingkat kelayakan produk yang tinggi (diatas 70% untuk ketiga validator) mendukung media ini sebagai contoh praktik baik dalam pengembangan media pembelajaran sederhana namun efektif. Dengan begitu guru lain juga dapat mengadopsi atau menyesuaikan penggunaan media video animasi untuk pembelajaran dikelas.

Meskipun produk sudah dinyatakan sangat layak dan mendapat respon sangat positif, masih terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal keterbatasan fitur canva yang belum mendukung interaktivitas siswa secara langsung. Oleh karena itu, pengembangan kedepan disarankan untuk: 1) mengintegrasikan unsur interaktif, seperti kuis evaluatif yang dapat dijawab langsung dalam video melalui platform lain yang lebih interaktif (misalnya *adobe after effects*, *powtoon* atau aplikasi *e-learning*). 2) mengembangkan materi lanjutan, tidak hanya terbatas pada penjumlahan dan pengurangan, tetapi juga topik matematika lainnya seperti perkalian, pembagian, pengukuran dan bangun datar. Rekomendasi ini diberikan karena hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa media ini meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa, sehingga pengembangan materi lain dengan pendekatan serupa dapat memberikan dampak positif yang lebih luas terhadap capaian belajar mereka.

Daftar Rujukan

- Abdi, G. C. P., Mutmainnah, M., Pratama, M. A., Sitanggang, C. E., Handayani, N. T., & Risdalina, R. (2024). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Canva pada Materi Energi dan Perubahannya untuk Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–70.
- Ady Prasetya, W., Wayan Suwatra, I. I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan media pembelajaran vidam (video animasi) pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas 3 SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 2(2), 120–130.

- Ertanti, D. W. (n.d.). *MODEL BOWLING MONSTER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Maghfirah, M., Afifulloh, M., & Dina, L. N. A. B. (2022). Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V. *Jpmi: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 1–9.
- Mashuri, D. K. (2020a). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Mashuri, D. K. (2020b). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Ningsih, S. Y., Anggrayni, M., & Sita, E. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Materi Pengukuran Pada Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 496. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.696>
- Putri, F. A., & Suparman, S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Powtoon dengan Pendekatan Kontekstual Materi Kekongruenan. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 359. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.13219>
- Wijayanti, A., & Fithriani Saleh, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.51574/jrep.v1i1.xxx>