

Available online at <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/histogram/index>

Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika 9(2), 2025, 68-80

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DENGAN MATERI PECAHAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Haeron Nasvi^{1*}, Donna Boedi Maritasari², Muh. Yazid³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi

*Corresponding Author. Email: hernasvi@gmail.com

Received: 19 Oktober 2025; Revised: 23 Juli 2025; Accepted: 1 Oktober 2025

ABSTRAK

Pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan, sering dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar oleh karena itu dibutuhkan media yang atraktif serta partisipatif. Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang media animasi video pada topik pecahan bagi peserta didik kelas IV SD serta mengevaluasi tingkat kelayakan media tersebut. Pendekatan penelitian yang diterapkan merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima langkah, yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), serta evaluation (evaluasi). Desain penelitian meliputi uji alfa, revisi, dan uji beta. Subjek penelitian yaitu 14 siswa kelas IV SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respon siswa. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 85 kategori sangat layak, sementara itu penilaian dari ahli materi memperoleh skor 80 kategori sangat layak. Hasil angket respon siswa menunjukkan kategori baik dengan persentase 60,08%, maka media animasi video dinilai valid dan praktis diterapkan oleh guru sebagai media pembelajaran matematika pada materi pecahan.

Kata Kunci: Video Animasi, Pembelajaran Matematika, Pecahan

ABSTRACT

Mathematics learning, particularly the topic of fractions, is often considered difficult by elementary school students; therefore, attractive and participatory media are needed. This study aims to design an animated video learning medium on the topic of fractions for fourth-grade elementary students and to evaluate its level of feasibility. The research approach used is Research and Development (R&D) employing the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research design includes an alpha test, revision, and beta test. The subjects of this study were 14 fourth-grade students of SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin. The research instruments included a media expert validation sheet, a material expert validation sheet, and a student response questionnaire. The media expert validation scored 85, categorized as highly feasible, while the material expert validation scored 80, also categorized as highly feasible. The results of the student response questionnaire showed a good category with a percentage of 60.08%. Therefore, the animated video media was considered valid and practical for teachers to implement as a learning medium for mathematics on the topic of fractions.

Keywords: Animated Video, Mathematics Learning, Fractions

How to Cite: Nasvi, H., Maritasari, D. B., & Yazid, M. (2025). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DENGAN MATERI PECAHAN KELAS IV SEKOLAH. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 68-80.

Copyright© 2025, THE AUTHOR (S). This article distributed under the CC-BY-SA-license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk menyampaikan ilmu, kemampuan, norma, dan tradisi dari generasi sebelumnya kepada generasi selanjutnya. Pendidikan adalah proses mendidik yang pada dasarnya berkaitan dengan proses pembelajaran (Alfurqan et al., 2020). Supaya siswa belajar secara optimal dan nyaman, guru perlu membuat strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Azzahra & Sya, 2023). Proses belajar yang bersifat inovatif dan penuh kreativitas dapat mendorong siswa antusias pada pelajaran dan mendorong kreativitas mereka (Andini et al., 2021).

Proses belajar mengajar yang mengandung unsur kebaruan dan menumbuhkan kreativitas membutuhkan media pembelajaran yang menggugah minat siswa. Media merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk menjadi penghubung guna menyalurkan pengetahuan oleh guru dan ditujukan bagi siswa. Media dapat berupa gambar, audio, video, ataupun benda nyata untuk memberikan contoh konkret kepada siswa. Berkat keberadaan media, kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif (Prasetyo & Hardjono, 2020).

Media pembelajaran perlu dirancang dengan baik untuk memudahkan siswa dalam proses belajar. Media ini harus berfungsi menjadi media pokok guna menyajikan materi pembelajaran. Ketika media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, tingkat motivasi mereka untuk belajar akan meningkat. Situasi tersebut dapat memotivasi siswa agar semakin antusias dalam mengikuti aktivitas belajar (Janah et al., 2023). Guru selaku fasilitator belajar perlu memiliki kemampuan untuk merancang aktivitas pembelajaran yang atraktif di ruang kelas supaya siswa dapat fokus selama proses pembelajaran (Najah, 2023). Salah di antara berbagai mata pelajaran yang memerlukan media adalah matematika, karena siswa sebagian besar memandang pelajaran matematika ialah bidang studi yang rumit dan membosankan.

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang universal dan dapat diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan lainnya. Melalui pembelajaran matematika, siswa mampu meningkatkan cara berpikir dan kemampuan saat memecahkan masalah aktivitas sehari-hari (Sisca et al., 2020). Satu di antara topik pada disiplin ilmu matematika yang sukar dimengerti siswa ialah materi pecahan. Pecahan merupakan sebagian dari sebuah kesatuan yang utuh. Kesulitan siswa dalam memahami pecahan ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pemahaman konsep atau kecemasan yang berlebihan saat menghadapi ujian matematika (Prasetyo & Hardjono, 2020).

Temuan dari pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti pada saat asistensi mengajar di SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin, yaitu guru matematika masih mengajar dengan menggunakan buku dan benda di sekitar sebagai medianya. Selama proses pembelajaran, penggunaan media berbasis teknologi belum pernah dilakukan, meskipun fasilitas seperti komputer dan proyektor LCD telah tersedia. Hal ini terjadi karena pendidik memiliki keterbatasan waktu. Berdasarkan hasil observasi mengenai belum adanya media pembelajaran, peneliti ingin mengajukan

solusi melalui pengembangan video animasi pada materi pecahan.

Video adalah media berbasis teknologi yang dapat memadukan unsur suara serta gambar secara simultan hingga menampilkan konten yang variatif dan memikat. Animasi merupakan media audiovisual yang memiliki unsur gerak yang mampu menarik perhatian siswa sehingga memotivasi dalam kegiatan belajar (Azzahra & Sya, 2023). Video animasi merupakan video animasi bergaya kartun yang memuat bahan ajar ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa SD karena tampilannya atraktif, memberi kesan lucu, dan sesuai untuk anak sekolah dasar. Video animasi ini dikembangkan dengan bantuan *platform* desain *Canva* dan dipilih karena mampu menghasilkan kualitas gambar yang baik.

Canva berfungsi sebagai media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengakomodasi siswa guna memperdalam pemahaman materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih baik. Hal ini karena *Canva* memiliki kemampuan untuk menampilkan berbagai animasi, audio, video, gambar, grafik, teks, dan komponen atraktif tambahan yang disesuaikan dengan keperluan visual yang diharapkan. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk semakin konsentrasi saat menyimak pembelajaran lantaran penyajiannya yang atraktif.

Penelitian menunjukkan bahwa media video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika dalam pendidikan dasar (Permatasari et al., 2019). Hal serupa juga dibuktikan oleh Awalia et al. (2019) yang mengembangkan media animasi *Powtoon* yang dinyatakan sangat layak dan praktis berdasarkan uji ahli maupun respon guru dan siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Matematika. Selain itu, Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dengan stabil menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa pada berbagai mata pelajaran (Lestyorini & Noviyanto, 2019). Penelitian Rohmah et al. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *whiteboard animation* dinilai valid dan efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika. Penelitian Januar & Nuriadin (2024) menunjukkan bahwa video pembelajaran pada *platform YouTube* efektif membantu siswa belajar matematika, mengatasi kesulitan pemahaman, serta melatih kemampuan pemecahan masalah matematis. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis teknologi mampu mendukung proses belajar, meski masih ada tantangan seperti keterampilan guru dalam mengoperasikan media, keterbatasan sarana pendukung di sekolah, dan kebutuhan variasi agar siswa tidak mudah bosan.

Sejalan dengan hasil tersebut, *Canva* dapat dijadikan solusi alternatif karena memiliki fitur beragam seperti animasi, audio, video, gambar, hingga grafik yang memudahkan guru menyajikan materi dengan tampilan lebih menarik dan interaktif. Aplikasi ini relatif mudah digunakan, dapat diakses secara gratis, dan memfasilitasi siswa ketika menguasai gagasan yang tidak konkret agar tampak lebih nyata. Dengan dukungan pelatihan guru serta fasilitas sekolah yang memadai, penggunaan media pembelajaran seperti *Canva* akan semakin optimal. Kolaborasi antara guru,

sekolah, dan pemanfaatan media modern pada akhirnya mampu mewujudkan proses belajar yang lebih optimal, menarik, dan bermanfaat bagi siswa.

Selain itu, penelitian lanjutan juga penting dilakukan untuk semakin memperkuat pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Satu di antara pendekatan yang dapat diperluas ialah menguji bagaimana media video animasi dapat dirancang khusus untuk materi pecahan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media tersebut, tetapi juga untuk menilai tingkat kevalidannya agar dapat dipastikan layak digunakan dalam pembelajaran. Lebih dari itu, penelitian juga perlu menguji efektivitas media video animasi tersebut guna mengoptimalkan penguasaan siswa pada konsep pecahan. Dengan demikian, hasil penelitian lanjutan akan memberikan gambaran menyeluruh tentang kualitas, kelayakan, sekaligus manfaat nyata dari penggunaan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang merupakan serangkaian langkah sistematis yang dimaksudkan untuk menciptakan produk baru maupun mengembangkan lebih lanjut produk yang telah dikembangkan sebelumnya, seperti perangkat pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, maupun manajemen. Penelitian pengembangan dilakukan melalui proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi secara sistematis terhadap program, proses, atau produk pembelajaran yang disusun berdasarkan kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Widiansyhrani, 2022).

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE karena model tersebut berorientasi pada pengembangan media pembelajaran. ADDIE merupakan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis melalui lima tahapan berurutan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Hakim et al., 2021; Hidayat & Nizar, 2021; Sugihartini & Yudiana, 2018).

Produk pengembangan video animasi ini divalidasi dan dinilai layak oleh tim ahli maka selanjutnya video animasi ini diujicobakan pada siswa. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDI Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin. Kevalidan diukur dengan menggunakan lembar validasi ahli materi dan validasi ahli media. Kepraktisan diukur dengan memakai angket respon siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan media. Teknik yang dipakai pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan kuesioner (angket). Wawancara dan observasi dilakukan pada tahap analisis kebutuhan, dengan tujuan menggali informasi awal terkait kondisi pembelajaran di sekolah, media

yang digunakan guru, serta kendala yang dialami dalam proses belajar mengajar. Hasil dari teknik ini memberikan gambaran nyata mengenai kebutuhan pengembangan media video animasi.

Terkait dengan penelitian ini, instrumen inti yang dimanfaatkan pada penelitian ini difokuskan pada alat ukur yang relevan dengan pengembangan produk, yaitu: 1) lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek kevalidan produk, dan 2) angket respon siswa untuk menilai kepraktisan media setelah diimplementasikan dalam pembelajaran. Dengan demikian, meskipun teknik pengumpulan data yang digunakan cukup beragam, instrumen penelitian lebih diarahkan pada alat ukur yang sesuai dengan tujuan penelitian, yakni menilai kelayakan media video animasi yang dikembangkan.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba yang dipilah menjadi dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa masukan, kritik, serta saran dari para ahli materi dan ahli media yang digunakan sebagai dasar dalam penyempurnaan produk video animasi. Sementara itu, data kuantitatif yang bersumber dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respons siswa diubah menjadi data kualitatif melalui konversi memakai skala Likert lima tingkat.

Tabel 1. Kriteria Konversi Nilai Skala Lima

Nilai	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$\bar{x} > xi + 1,8 SBi$	$> 4,2 - 5$	Sangat layak
4	$xi + 0,6 SBi < \bar{x} < xi + 1,8 SBi$	$> 3,4 - 4,2$	Layak
3	$xi - 0,6 SBi < \bar{x} < xi + 0,6 SBi$	$> 2,6 - 3,4$	Kurang layak
2	$xi - 1,8 SBi < \bar{x} < xi - 0,6 SBi$	$> 1,8 - 2,6$	Tidak layak
1	$xi < xi - 1,8 SBi$	$\leq 1,8$	Sangat tidak layak

Keterangan:

xi (rata-rata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

SBi (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)

x = skor empirik

Berdasarkan kriteria konversi nilai skala lima pada tabel di atas, instrumen penelitian dapat dikategorikan menjadi lima tingkatan. Instrumen yang memperoleh skor lebih tinggi dari rata-rata skor ideal ditambah 1,8 kali simpangan baku ideal termasuk dalam kategori sangat layak. Instrumen yang mendapatkan skor pada rentang rata-rata skor ideal ditambah 0,6 kali simpangan baku ideal hingga rata-rata skor ideal ditambah 1,8 kali simpangan baku ideal dikategorikan layak. Selanjutnya, instrumen dengan skor pada rentang rata-rata skor ideal dikurangi 0,6 kali simpangan baku ideal hingga rata-rata skor ideal ditambah 0,6 kali simpangan baku ideal termasuk kategori kurang layak. Apabila skor berada pada rentang rata-rata skor ideal dikurangi 1,8 kali simpangan baku ideal hingga rata-rata skor ideal dikurangi 0,6 kali simpangan baku ideal, maka instrumen masuk dalam kategori tidak layak. Terakhir, instrumen yang memperoleh skor sama dengan atau lebih kecil dari rata-rata

skor ideal dikurangi 1,8 kali simpangan baku ideal dinyatakan sangat tidak layak.

Kriteria tersebut menjadi acuan dalam menilai hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, maupun respon siswa terhadap media yang dirancang. Melalui pengelompokan tersebut, peneliti mampu menetapkan tingkat kelayakan instrumen maupun produk secara lebih objektif dan terukur (Alawiyah et al., 2021).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi menggunakan aplikasi *Canva*. Materi yang dijelaskan dalam media video animasi tersebut adalah pecahan. Model pengembangan yang dipakai pada penelitian ini ialah model ADDIE yang mencakup lima tahap. Berikut adalah tahap dari pengembangan media video animasi yang dilakukan peneliti di antaranya:

A. Tahap Analisis

Tahapan analisis menjadi langkah awal yang dijalankan oleh peneliti. Pada tahap ini, peneliti menjalankan analisis kebutuhan serta analisis materi yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses observasi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti guna mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran, terutama dalam pemanfaatan media berbentuk video animasi materi pecahan pada siswa kelas IV SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin. Berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan yang sudah dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hambatan teridentifikasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Peneliti memperoleh suatu permasalahan terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah terkhusus pada siswa kelas IV, yang mengungkapkan bahwa kegiatan belajar mengajar belum terlaksana dengan efektif sebab kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, dalam proses pembelajaran masih memanfaatkan buku paket sebagai media belajar sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memahami materi. Pemanfaatan media video animasi dalam proses pembelajaran belum pernah diterapkan di SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin.

2. Analisis Materi

Analisis materi merupakan aktivitas yang dilaksanakan oleh peneliti guna memahami data agar dapat menyesuaikan konten yang hendak dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan langsung oleh peneliti bersama guru kelas IV SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin mengenai materi yang akan digunakan yaitu materi pecahan yang dikembangkan dalam bentuk video animasi.



Gambar 1. Analisis Materi

B. Tahap Perancangan

Tahap perancangan menjadi langkah kedua yang dilaksanakan oleh peneliti. Pada bagian ini, peneliti menyusun rancangan terhadap produk yang dirancang untuk dikembangkan. Pada tahapan ini dilaksanakan pembuatan rancangan awal pengembangan media video animasi dalam aktivitas belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin. Pada penelitian ini perencanaan yang peneliti lakukan dalam pengembangan produk tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penentuan Cakupan Materi Pembelajaran

Pada pengembangan video animasi yang dikembangkan oleh peneliti, materi yang diambil adalah materi pecahan yang sudah peneliti sepakati sebelumnya dengan wali kelas IV untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar khususnya pada pembelajaran matematika. Maka dari itu, dibutuhkan media belajar yang memikat serta partisipatif supaya bisa membantu siswa pada aktivitas belajar mengajar.

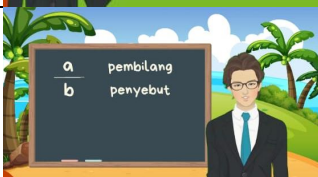
2. Sarana yang Dibutuhkan

Dalam langkah ini, peneliti mengoleksi keterangan yang menunjang pengembangan media video animasi. Aplikasi *Canva* merupakan tempat peneliti mendesain media video animasi yang akan dikembangkan berupa gambar, logo, *background* terkait materi pecahan.

3. Pembuatan *Storyboard* Media Video Animasi

Pembuatan *storyboard* dilakukan peneliti untuk dijadikan sebagai acuan ketika membuat media video animasi agar memudahkan peneliti dalam pengembangan produk. *Storyboard* adalah rancangan gambar dan tombol-tombol menu yang akan dimasukan peneliti kedalam media video animasi.

Tabel 2. *Storyboard Video Animasi*

No.	Scene	Animasi
1	Pembuka	
2	Perkenalan	
3	Perkenalan Materi	
4	Penyampaian Tujuan Pembelajaran	
5	Penyampaian Materi (Bilangan Pecahan)	
6	Penyampaian Materi (Menulis Pecahan)	
7	Penyampaian Materi (Pecahan Senilai)	
8	Penyampaian Materi (Menentukan Pecahan Senilai)	
9	Penyampaian Materi (Menyederhanakan Pecahan)	

No.	Scene	Animasi
10	Penyampaian Materi (Membandingkan Pecahan)	
11	Evaluasi	
12	Penutup	

Sumber: Data Primer, **Tahun:** 2024

C. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahapan ketiga yang dijalankan oleh peneliti. Pada fase ini, peneliti melaksanakan perancangan produk berupa pengembangan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas IV. Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembuatan desain, pembuatan CP dan TP, materi, dan soal evaluasi. Uji kevalidan produk dinilai oleh ahli media dan ahli materi guna mendapatkan informasi mengenai kevalidan produk yang telah dikembangkan.

D. Tahap Implementasi

ahap implementasi merupakan tahap keempat dalam proses penelitian. Pada tahap ini, peneliti berfokus mendapatkan tanggapan peserta didik mengenai penerapan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Apabila hasil respon siswa memperlihatkan bahwa media video animasi belum mencapai kriteria kelayakan, maka peneliti akan melaksanakan perbaikan serta peningkatan pada hasil pengembangan yang telah dibuat sebelumnya. Namun, jika media tersebut dinyatakan layak dan valid, maka penelitian akan diproses pada tahap selanjutnya, yaitu tahap evaluasi.

Peneliti melakukan implementasi media video animasi menggunakan skala kecil yang terdiri dari 14 siswa di kelas IV SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin. Peneliti mengarahkan siswa untuk bersama-sama menonton video animasi.

Hasil dari uji coba menggunakan skala besar peneliti menunjukkan hasil respon yang positif dari siswa pada kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media video animasi dengan total skor 673 presentasi 60,08% (baik). Berdasarkan hasil penilaian dari angket respon peserta didik maka, media video animasi dalam aktivitas belajar matematika materi pecahan memperoleh kategori

baik. Sedangkan hasil observasi dengan persentase 60,08% dengan kategori baik.

E. Tahap Evaluasi

Langkah evaluasi menjadi bagian penutup yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai hasil akhir dari proses pengembangan media video animasi. Proses evaluasi mencakup tiga komponen utama yang perlu diuji tingkat kevalidannya, yakni aspek tampilan media dalam video animasi, aspek isi atau materi yang disajikan melalui media tersebut, serta tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh peneliti dari pakar media, pakar materi, serta angket respon peserta didik, dapat diketahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Pengembangan media video animasi dalam aktifitas belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiah Waringin dianggap layak diterapkan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran.

Hasil uji produk pengembangan media video animasi diperoleh dari tiga jenis data yaitu data dari ahli media, ahli materi, dan angket respon peserta didik. Hasil data yang didapat oleh peneliti dari ketiga jenis data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis Uji Kevalidan Ahli Media

Tahap uji kevalidan tampilan pada media video animasi dilakukan oleh ibu Hairiyani, Q.H, S. Pd pada tanggal 17 September 2024. Hasil uji kevalidan tampilan media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor 85. Setelah itu, peneliti melakukan analisis data terhadap skor yang diperoleh dari ahli tampilan menggunakan skala likert (skala lima).

Berdasarkan hasil uji kevalidan dari ahli tampilan yang diperoleh peneliti menggunakan rumus skala likert (skala lima) maka, pengembangan media video animasi mendapat skor 85 dengan kategori sangat baik.

2. Analisis Uji Kevalidan Ahli Materi

Uji kevalidan materi dalam pengembangan media video animasi dilakukan ahli. Hasil dari uji kevalidan materi dari pengembangan video animasi peneliti mendapat skor 80. Selanjutnya, peneliti menganalisis hasil penilaian uji kevalidan materi menggunakan skala likert (skala lima).

Berdasarkan hasil perolehan skor dari penilaian validator ahli materi terhadap materi dalam media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kedalam kategori sangat baik dan sudah layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran sehingga tidak perlu untuk direvisi lagi.

3. Analisis Angket Respon Siswa

Hasil dari pengisian angket respon peserta didik yang didapat melalui pengisian angket, peneliti memperoleh persentase secara keseluruhan yaitu 60,08%. Data perolehan nilai dari pengumpulan angket respon siswa terhadap media video berbasis animasi yang dibuat oleh peneliti praktis digunakan dalam proses belajar mengajar.

Mengacu pada hasil pengembangan, media video animasi yang dibuat menggunakan *platform Canva* dianggap valid serta efisien digunakan pada kegiatan belajar mengajar matematika materi pecahan kelas IV. Kevalidan media didukung oleh hasil penilaian ahli media dengan skor 85 dan ahli materi dengan skor 80, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi tampilan maupun isi, media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan tidak memerlukan revisi. Sementara itu, aspek kepraktisan terlihat dari hasil angket respon siswa yang mendapatkan persentase 60,08% dengan kategori baik, menandakan bahwa siswa merespons positif penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Penelitian secara konsisten memperlihatkan bahwa media video animasi secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dan mempermudah proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran (Putri et al., 2024). Selain itu, penelitian Awalia et al. (2019) juga menunjukkan bahwa media animasi *Powtoon* dinilai sangat layak dan praktis berdasarkan uji ahli serta respon pengguna. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh bahwa media video animasi berbasis *Canva* bukan cuma memenuhi kriteria kevalidan, tetapi juga terbukti praktis dan mendukung pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif di kelas.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Mengacu pada temuan penelitian dan analisis yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiyah Waringin berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor 85 (sangat baik), sementara validasi dari ahli materi memperoleh skor 80 (sangat baik), yang menunjukkan bahwa media ini layak digunakan. Selain itu, respon peserta didik terhadap kepraktisan penggunaan media memperoleh skor 673 dengan persentase 60,08% (baik). Dengan demikian, penelitian ini telah menjawab tujuan yang ingin dicapai, yaitu mengetahui bagaimana proses pengembangan media video animasi dilakukan, menilai kevalidan media tersebut, serta membuktikan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar.

B. Saran

Mengacu pada hasil penelitian, direkomendasikan agar guru mengoptimalkan penggunaan media video animasi berbasis *Canva* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi abstrak, khususnya pecahan, sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Pihak sekolah diharapkan mendukung penggunaan media ini melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru agar lebih terampil dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media video animasi ini terhadap peningkatan hasil belajar

siswa dengan cakupan subjek yang lebih luas, serta mengembangkan media serupa pada materi matematika lainnya maupun mata pelajaran berbeda untuk memperluas manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, T., Muttaqien, M., & Hadiansah, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Imunitas. *Bioeduca: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 112–123. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v3i2.6635>
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A. (2020). Membangu Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 10(2), 213–222. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v10i2.2579>
- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671–5681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1760>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *KREANO Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Azzahra, S., & Sya, M. F. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Krimah Tauhid*, 2(1), 329–338. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i1.7943>
- Hakim, L., Zainiyati, H. S., Hana, R. Al, & Alimina, S. F. (2021). The Implementation of ADDIE Al-Qur'an Hadith Learning Design Model at MTs Assathi' Karas. *Edukasia Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 16(1), 113–124. <https://doi.org/10.21043/EDUKASIA.V16I1.9642>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Januar, R. L., & Nuriadin, I. (2024). Edupreneurship: Manfaat Video Pembelajaran Matematika pada Platform Youtube. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 25–36. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/histogram/article/view/3359/1631>
- Lestiyorini, R. D., & Noviyanto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 217–225. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.34938>
- Najah, H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Kalijaga Tengah* [Universitas Hamzanwadi]. 5415
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/TERAMPIL.V6I1.4100>
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak terhadap Minat Belajar Matematika (MTK) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 2(1), 111–119. <https://doi.org/10.35334/judikdasborneo.v2i1.1450>

- Putri, Z. E., Isrok'atun, I., & Sunaengsih, C. (2024). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Keliling Bangun Datar Kelas III SDN Sadagori 1. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1854–1869. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4092>
- Rohmah, N. N. S., Sunismi, S., Surahmat, S., & Faradiba, S. S. (2024). Pengembangan Video Interaktif Statistika Berbasis Whiteboard Animation untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1–11. <https://doi.org/10.31100/histogram.v8i2.3645>
- Sisca, S., Cahyadi, F., & Wakhyudin, H. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Kelas II Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematika Materi Perkalian dan Pembagian. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(2), 183–190. <https://doi.org/10.22437/gentala.v5i2.9356>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/JPTK-UNDIKSHA.V15I2.14892>
- Widiansyhrani, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Software Smart Apps Creator 3 (SAC) Materi Sistem Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *JITTER Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(2), 291–299. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss2.2022.798>