

## Karakteristik Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Mata Pelajaran Matematika di MI PUI Hegarmanah

Jezya Reza Langit<sup>1</sup>, Kurniati<sup>2</sup>, Ika Suartika<sup>3</sup>.

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ibn Khaldun

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

<sup>1</sup>jezyarezalangit@gmail.com, <sup>2</sup>Kurniati@uika-bogor.ac.id, <sup>3</sup>isuartika3@gmail.com

**Abstrak :** Setelah pembelajaran dilaksanakan dalam jaringan atau *online* membuat siswa pasif dalam pembelajaran di kelas, sarana dan prasarana yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Siswa merasa bahan ajar yang digunakan oleh guru monoton sehingga sulit untuk siswa bisa berkembang di kelas. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran Matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran belum bervariasi, oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi *canva*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2022 sampai bulan Mei 2023 dengan subjek penelitian siswa Kelas IV di MI PUI Hegarmanah. Pada tahap analisis peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran yang terdiri dari lima tahap yaitu : 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*.

**Kata Kunci :** *media pembelajaran, video canva, bahan ajar, matematika bangun ruang, Model ADDIE.*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Pendidikan merupakan hak setiap anak bangsa yang sudah tertera dalam Pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea ke-4. Proses belajar siswa di kelas sangat beraneka ragam, anak-anak memiliki tingkat berpikir yang berbeda-beda dalam belajar. Ada yang cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru, ada juga yang lamban dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun, pada dasarnya anak yang lamban dalam memahami materi bukan berarti memiliki keterbelakangan mental sehingga berbeda dengan teman lainnya. Ada beberapa hal yang membuat kondisi kelas kurang efektif salah satunya karena keterbatasan media pembelajaran dalam proses belajar. Menurut data yang didapat dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di MI PUI Hegarmanah siswa cenderung bosan dengan media pembelajaran berbasis cetak seperti buku ajar dan lembar kerja siswa (LKS). Media pembelajaran dalam proses belajar sangatlah penting. Guru menyadari hal ini bahwa tanpa bantuan media, materi pelajaran akan sulit dipahami oleh siswa ketika pembelajaran yang rumit dan kompleks oleh teori. Setiap materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Ada materi yang tidak membutuhkan media pembelajaran, ada juga pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran. Materi pelajaran dengan tingkat kesulitan yang tinggi tentunya akan lebih

sulit dipahami oleh siswa jika hanya menggunakan media ajar berbasis cetak saja. Saat ini guru membutuhkan media pembelajaran lainnya untuk proses belajar pada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk media audio visual atau video animasi menggunakan fitur *canva* karena media pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam mengajar.

Kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong, baik desain pesan maupun strategi pembelajaran. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori : teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Karena kawasan pengembangan yang mencakup fungsi-fungsi desain, produksi, dan penyampaian, maka suatu bahan dapat di desain dengan menggunakan satu jenis teknologi, diproduksi dengan menggunakan yang lain, dan disampaikan dengan menggunakan yang lain lagi. Teknologi audiovisual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan audio dan visual. Pembelajaran audiovisual dapat dikenal dengan mudah karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pengajaran. Peralatan audiovisual memungkinkan pemroyeksian gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar. *Canva* memiliki berbagai macam *template* atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, tapi *Canva* juga menyediakan desain untuk poster, *banner*, logo, video dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. (Tanjung & Faiza, 2019) mengemukakan bahwa: “Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik”. Menurut (Syah, 2017) belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Seseorang yang menempuh proses belajar pada umumnya akan memiliki penguasaan kemampuan yang lebih baik daripada kemampuan yang telah dimiliki sebelumnya. Matematika merupakan ilmu universal yang memegang peranan penting dalam perkembangan teknologi, sains dan pengembangan daya fikir logis, analitis, sistematis, kritik, dan kreatif. Pentingnya peranan matematika menjadikan pelajaran matematika diajarkan di setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah bahkan sampai pada perguruan tinggi. Selain itu, di kehidupan sehari-hari pun kita sering berhubungan dengan matematika. Matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam (Suherman, 2001 dalam Desvi, 2020). Karakteristik anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan kebutuhan peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuanta (2019) dalam jurnalnya yang berjudul *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*, penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk media video pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar untuk pembelajaran IPS di kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ASSURE (*Analyze learners, States objective, Select methods, media and materials, Utilize, Requaire learner participation, Evaluate and Revise*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki keinginan untuk berkembang, lingkungan belajar yang efektif dan inovatif dan menyenangkan untuk mendorong siswa lebih kreatif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pada penelitian Rustandi, dan Rismayanti (2021) dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan penerapan model ADDIE pada media pembelajaran dengan melalui lima tahapan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implentation* dan *Evaluation*. Kemudian pada penelitian Anwar, dkk (2020) dalam jurnalnya yang berjudul *Development of Interactive Video Based Powerpoint Media In Mathematics Learning* tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis *PowerPoint*. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE diantaranya : *Analysis, Design, Development, Implentation* dan *Evaluation*. Pembelajaran video interaktif berbasis *PowerPoint* media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran dari beberapa aspek: uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan media pada pakarnya dalam mengevaluasi dengan tiga mata pelajaran menurut para ahli, skor rata-rata adalah 3,67 yang diperoleh, sehingga hasilnya "Sangat Valid". Selama validasi tiga pakar media mencetak rata-rata 3,99 dan termasuk ke dalam kategori "sangat baik". Kategori ini adalah bagaimana video interaktif didasarkan Media Pembelajaran *PowerPoint* memiliki satu kategori "*Highly Qualified*" oleh ahli materi dan media.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui karakteristik media video pembelajaran animasi berbasis *canva* pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang di kelas IV MI/SD.

## 2. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di MI PUI Hegarmanah yang beralamatkan Kp. Hegarmanah RT 01 RW 04 Desa Cibeber 1 Kecamatan Leuwiliang Kabupaten Bogor 16640. Sekolah tersebut merupakan sekolah swasta yang terletak di daerah yang cukup jauh dari kota namun masih bisa diakses oleh kendaraan umum atau pribadi. Jumlah seluruh siswa ada 162 siswa dengan jumlah ruang 6 kelas yang terdiri dari kelas 1 sampai 6. Waktu penelitian dilakukan dalam rentang waktu 7-8 bulan terhitung dari Oktober 2022 – Mei 2023 dengan subjek penelitian 32 siswa kelas IV MI PUI Hegarmanah. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif, sumber data berupa silabus, RPP, hasil observasi, wawancara siswa dan guru, dan angket. Pada penelitian tersebut prosedur penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan metode penelitian *Reasearch and Development*, (Borg and Gall 1989 dalam Arifin 2021) mengemukakan "*Research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products*". Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung empat pengertian pokok yaitu : 1) produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras lainnya, tetapi juga

perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain; 2) produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada; 3) produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan, terutama bagi guru dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran; 4) produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan baik secara praktis maupun keilmuan.

Metode dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation dan Evaluation*). Model pengembangan ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Model pembelajaran ADDIE bersifat generik dan sistematis, karena dapat menjadi pedoman dalam membangun dan mengembangkan program pembelajaran menjadi efektif, dinamis dan mendukung kinerja. Model pembelajaran ADDIE *bersifat student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Selain itu, model pembelajaran ADDIE merupakan penjabaran dari model pembelajaran berorientasi sistem yang merupakan akar dari teori belajar behavioristik. Teori belajar ini menjelaskan tentang peranan faktor eksternal dan dampaknya terhadap perubahan perilaku seseorang. (Ibrahim 2011 dalam amri, sofan 2013) mengemukakan bahwa: “model pembelajaran ADDIE adalah model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya”.

Analisis merupakan tahap pertama dari model pembelajaran ADDIE. Analisis merupakan kemampuan dalam menguraikan konsep dan menjelaskan keterkaitan komponen yang terdapat di dalamnya. Analisis juga diartikan sebagai sebuah proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Sebelum menentukan apa yang harus dipelajari, kita perlu melakukan beberapa kegiatan, di antaranya adalah melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis sarana prasarana, kurikulum, pengembangan bahan ajar yang digunakan, dan kondisi belajar siswa. Peneliti menemukan pada proses analisis siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dengan media ajar yang monoton. Guru hanya menggunakan media bahan ajar cetak serta kurangnya sarana dan prasarana untuk membuat alat peraga edukatif yang mendukung.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian perlu menggunakan metode yang tepat, memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Peneliti menggunakan teknik dan pengumpulan data yang objektif. Pada penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah guru mata pelajaran Matematika kelas IV MI PUI Hegarmanah. Wawancara dilakukan secara terstruktur, yaitu peneliti sudah mempersiapkan bahan yang akan ditanyakan. Dalam proses wawancara peneliti menggunakan catatan dan recorder sebagai alat bantu untuk berjalannya proses wawancara dengan baik. Wawancara bertujuan agar peneliti mengetahui kebutuhan dan kekurangan media ajar yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Matematika. Wawancara awal dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV di MI PUI Hegarmanah.

**Tabel 1 Lembar Wawancara Guru**

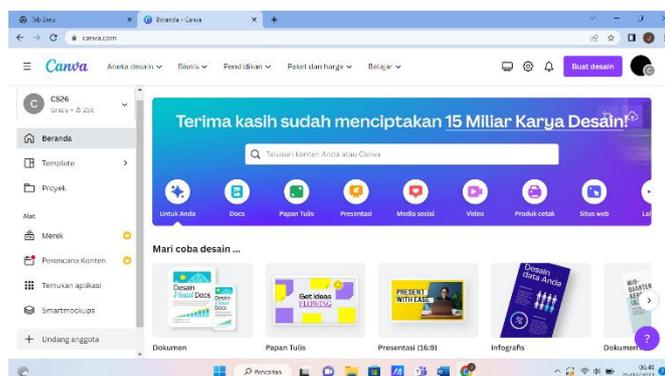
No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara Bapak mengajar mata pelajaran Matematika di Kelas IV?	
2.	Apa saja media yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
3.	Apa hambatan dalam proses pembelajaran?	
4.	Bagaimana kondisi siswa dalam belajar di kelas?	
5.	Bagaimana Bapak dalam memotivasi siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran di kelas?	
6.	Bagaimana cara Bapak dalam menyikapi siswa yang lambat dalam proses belajar?	
7.	Apa yang menjadi hambatan siswa lambat dalam memahami materi?	
8.	Apakah sebelumnya pernah menggunakan media digital sebagai bahan ajar?	
9.	Apakah Bapak senang jika saya mengembangkan produk media dalam bentuk digital seperti video pembelajaran?	
10.	Apa sekolah menyediakan alat yang mendukung dalam proses pembelajaran menggunakan alat proyektor?	

**Tabel 2 Wawancara Siswa**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu senang mempelajari materi Matematika?	
2.	Apakah media bahan ajar yang digunakan oleh guru dapat membantu kamu memahami materi?	
3.	Bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi?	
4.	Apakah kamu senang dengan media yang digunakan guru dalam mengajar?	
5.	Apakah kamu tertarik belajar menggunakan media berbentuk video?	

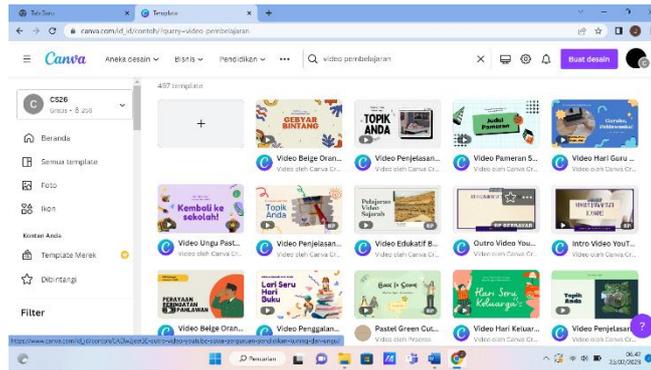
6.	Apakah kamu termasuk siswa yang aktif bertanya dalam proses pembelajaran?	
7.	Apakah teman sebangku mempengaruhi saat kamu belajar di kelas?	
8.	Apakah kamu mampu menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru?	
9.	Bagaimana respon dan sikap guru ketika kamu tidak mengerti materi pembelajaran?	
10.	Bagaimana sikap guru ketika kamu tidak menyelesaikan tugas dengan tepat waktu?	
11.	Apakah kamu mendapatkan kelas tambahan dari guru ketika tidak memahami materi?	

Bentuk media yang akan digunakan adalah berupa media pembelajaran berbasis teknologi yaitu video. Cara menggunakan media dilakukan dengan bantuan alat proyektor layar saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Jenis media yang dikembangkan berupa gabungan video *real* dan animasi. Beberapa karakter animasi dipilih melalui elemen-elemen yang tersedia pada fitur *Canva*. Desain pada animasi dibuat menarik agar siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.



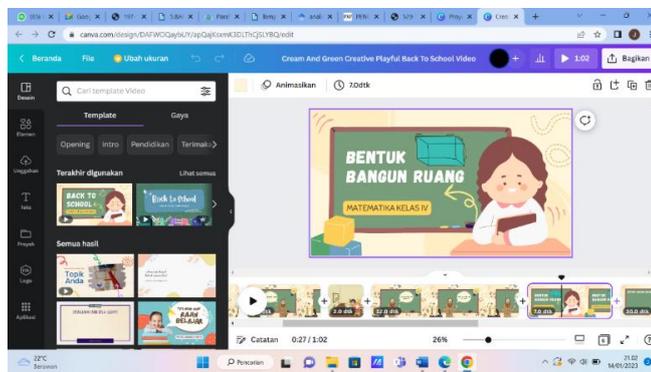
Gambar 1 Beranda Canva

Terdapat beberapa fitur di dalam aplikasi *Canva* untuk membuat desain seperti slide presentasi, banner dan lain-lain.



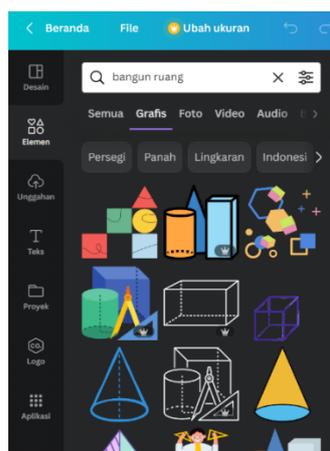
Gambar 2 Template Desain Video

Peneliti memilih template desain video untuk memudahkan dalam proses pembuatan video animasi.



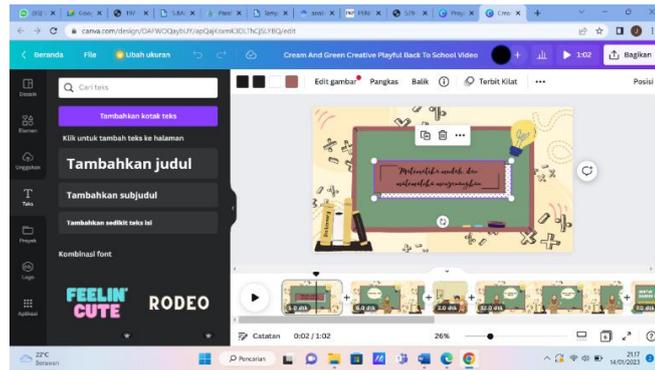
Gambar 3 Pemilihan Desain Template

Pembuatan desain *template* disesuaikan dengan materi yang akan dibahas pada silabus. Peneliti membuat desain dengan menambahkan karakter yang menarik untuk siswa, agar siswa tidak merasa bosan.



Gambar 4 Elemen Canva

Elemen digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam mencocokkan materi dengan elemen tersebut. Agar siswa dapat memahami dengan baik bentuk bangun ruang melalui gambar animasi.



Gambar 5 Penambahan Teks Video

Terdapat juga pemilihan teks yang cocok digunakan dalam mendukung pembuatan video pembelajaran. Teks bisa disesuaikan dengan jenis huruf, ukuran dan warna yang sesuai dengan isi konten.

#### 4. SIMPULAN

Peneliti melakukan proses analisis kebutuhan terhadap siswa dan guru dalam pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang membuat siswa untuk sulit memahami materi dan berkembang. Salah satunya keterbatasan media pembelajaran, siswa merasa bosan dengan sarana dan prasarana yang tersedia sehingga siswa pasif dalam belajar. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu memberikan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga siswa dapat belajar lebih semangat.

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran sebagai kebutuhan siswa di kelas, media pembelajaran yang akan digunakan nantinya berupa media video animasi dengan bantuan desain fitur *canva* dengan penambahan beberapa karakter dan animasi sehingga siswa tertarik dalam proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13-25.
- Anwar, Z., Kahar, M. S., Rawi, R. D. P., Nurjannah, N., Suaib, H., & Rosalina, F. (2020). Development of interactive video based powerpoint media in mathematics learning. *J. Educ. Sci. Technol*, 6, 167-177.
- Desvi Dilla Yolanda. 2020. *Pemahaman Konsep Matematika dengan Metode Discovey*. Indonesia. Guepedia.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.3. 2003.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Belajar*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.