

pelajaran yang digunakan pada peserta didik kelas II SD Negeri 14 Pulau Punjung yaitu matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama di jenjang pendidikan dasar, sampai dengan pendidikan menengah atas. Hal ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan/keahlian berpikir tingkat tinggi, *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) Kamarullah, 2017).

Namun dalam pembelajaran matematika kelas II di SD tersebut, membutuhkan media yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru terutama pada materi pengukuran agar peserta didik tidak mudah merasa jenuh dan bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari peserta didik kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dalam suatu pembelajaran.

Untuk itu, perlu adanya implementasi pembelajaran matematika di sekolah dasar yang membutuhkan komponen yang akan mendukung proses pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Menurut Putri, dkk (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan isi materi yang mampu merangsang peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar. Sebagai seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok dengan materi yang diajarkan untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di sekolah. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media video animasi. Menurut (Hayati, 2017) Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Media video animasi berbantuan canva ini dikembangkan dengan harapan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi PLP yang dilaksanakan di SD Negeri 14 Pulau Punjung, Tebing Tinggi, Kec. Pulau Punjung, Kab. Dharmasraya, Prov. Sumatera Barat. Faktanya dilapangan menunjukkan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang mana peserta didik belum mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dengan baik, salah satunya pada mata pelajaran matematika materi bab 3” Waktu dan Durasi” pada kelas II SD, ada sebagian peserta didik yang masih belum begitu paham dengan materi tersebut. Peserta didik yang masih belum mampu memahami materi kelas II BAB 3 “waktu dan durasi” karena metode maupun media yang digunakan belum sepenuhnya efektif sehingga peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Sebagai seorang guru hendaknya mampu menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar peserta didiknya tidak mudah merasa bosan dengan proses pembelajaran yang bersifat monoton. Sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini, peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi karena adanya kebiasaan peserta didik saat ini yang suka menggunakan gadget dalam kesehariannya. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas II SD Negeri 14 Pulau Punjung terutama pada pembelajaran matematika untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena materi yang diajarkan dihadirkan dengan video animasi yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada saat ini guru harus mempunyai kemampuan berinovasi, kreatif, serta proaktif dalam menghadapi perubahan terhadap kecenderungan perubahan peradaban dan kemajuan teknologi dengan menggunakan media berbasis teknologi. Guru juga harus menghasilkan media pembelajaran yang kreatif agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang bersifat monoton. Namun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri 14 Pulau Punjung, Tebing Tinggi, Kec. Pulau Punjung, Kab. Dharmasraya, Prov. Sumatera Barat

belum efektif didalam perencanaan maupun pembelajaran, dengan kemajuan teknologi sekarang guru tidak dapat menghindari perkembangan teknologi yang semakin canggih. Peserta didik saat ini perlu diperkenalkan dengan teknologi yang lebih bijak agar peserta didik bisa memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu, salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang cocok digunakan untuk kelas II SD Negeri 14 Pulau Punjung yaitu media video animasi berbasis canva. Menurut (Hayati, 2022) Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas serta efisiensi proses pembelajaran dan hasil belajar yang meningkat. media animasi dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa sekolah dasar. Menurut (Aliyah & Purwanto, 2022) Media animasi memungkinkan guru membuat pelajaran matematika yang sulit menjadi mudah. Animasi yang disajikan membantu siswa lebih memahami proses dan konsep. Menurut (Delila, dkk., 2020) kelebihan video animasi dalam pembelajaran yaitu tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme peserta didik, mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, sebagai alternatif alat bantu guru saat mengajar, dan bersifat efisien.

LANDASAN TEORI

Menurut (Mashuri, D. K., 2020) Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran matematika memiliki beberapa kelebihan yaitu, (1) tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar matematika, (2) mengubah pandangan siswa terhadap matematika, (3) mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, (4) sebagai alat bantu alternative guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, (5) bersifat efisien, dapat digunakan dalam keadaan apapun dan kapanpun.

METODE PENELITIAN

Jenis pengembangan yang dilakukan penulis termasuk dalam jenis penulisan R&D (*Reseach & Develoment*). Menurut (Sholihatini, 2020) Metode penulisan R&D (*Reseach & Develoment*) adalah metode penulisan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penulisan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifannya. Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Purnama, 2016) yang dimaksud dengan penulisan pengembangan adalah sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan. Sama halnya dengan pendapat para ahli diatas.

Model pengembangan ini yaitu model ADDIE, dikarenakan memiliki skema yang jelas serta terstruktur dan mudah dipahami. Menurut (Pratiwi, dkk. 2020). Berdasarkan penjelasan di atas prosedur pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini menurut (Latip, 2022) menggambarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Jenis data yang diambil dari pengembangan video animasi ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen pengembangan data yang penulis gunakan pada penulisan ini adalah lembar validasi, angket praktikalitas dan instrumen efektivitas. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penulisan ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket atau kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis validitas, analisis praktikalitas dan angket kepraktisan bahan ajar angket efektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini menyajikan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media video animasi materi pengukuran pada pembelajaran Matematika untuk kelas II sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk didalam bidang pendidikan yaitu pengembangan media video animasi materi pengukuran pada pembelajaran Matematika untuk kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan ini dimulai dari beberapa tahap yaitu tahap uji validitas dan uji praktikalitas. Adapun tahap-tahapan dalam model ADDIE ialah sebagai berikut:

Hasil tahapan analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam menganalisis, pada tahap analisis ini memiliki 3 tahapan diantaranya ialah tahap analisis kebutuhan, tahap analisis karakteristik peserta didik, dan tahap analisis materi.

Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan analisis kebutuhan ini, untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di dalam pembelajaran Matematika materi BAB 3 “Waktu dan Durasi” kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan penulis menemukan permasalahan yaitu peserta didik kesulitan memahami materi jika hanya mengandalkan buku saja tanpa menggunakan media lainnya khususnya pada pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik perlu adanya alat pembelajaran yang mendukung serta menarik dan menyenangkan bagi keberlangsungan pembelajaran untuk peserta didik berupa video animasi. Agar dalam proses pembelajaran peserta didik mudah memahami serta mengetahui apa saja yang dipelajari sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat, serta perlu adanya metode yang bisa mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi BAB 3 “Waktu dan Durasi” kelas II Sekolah Dasar. Dengan adanya pengembangan video animasi bisa memberikan perubahan yang efektif pada hasil belajar peserta didik dan dengan adanya video animasi yang dikembangkan ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

Analisis Peserta Didik

Perkembangan anak tidak dapat dilihat dari kognitifnya saja, tapi juga dilihat dari segi bahasa yang mereka gunakan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dapat disimpulkan bahwa metode dan bahan ajar yang digunakan belum optimal, maka dibutuhkan metode dan bahan ajar untuk mengatasi karakteristik peserta didik dan permasalahan yang ada. Dengan mengembangkan media video animasi yang dapat menunjang peserta didik agar bisa belajar dengan lebih optimal lagi. Jadi penulis mengembangkan media video animasi agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, minat belajar peserta didik dan dapat menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi pada peserta didik. Pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dan dapat menarik minat peserta didik dalam belajar apabila metode yang digunakan tepat dan media yang digunakan menarik, sesuai dengan materi, dan mudah dipahami bagi peserta didik.

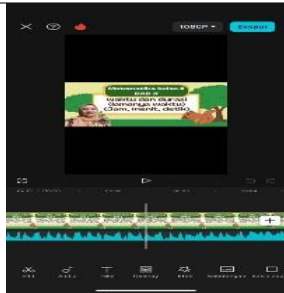
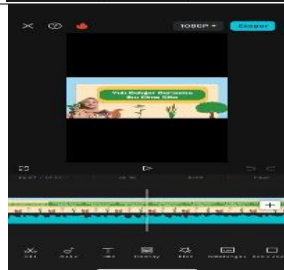

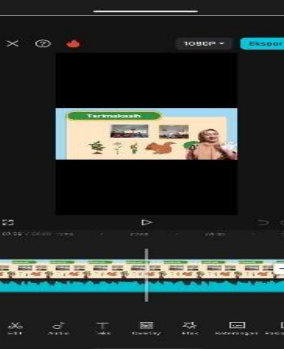
Analisis Materi

Dalam pengembangan ini materi yang dipilih yaitu materi pada pembelajaran Matematika BAB 3 “Waktu dan Durasi” untuk kelas II Sekolah Dasar. Materi yang ada dalam pembelajaran Matematika dapat disimpulkan bahwa proses pembelajarannya hanya fokus pada buku, karena kurangnya pemanfaatan dan variasi bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Hasil Tahapan Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Canva*, yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Isi Video Animasi menggunakan Aplikasi Canva

Gambar	Isi
	<p>Cover Cover ini memuat bagian judul video animasi menggunakan aplikasi <i>Canva</i> yaitu BAB 3 Waktu Dan Durasi, terdapat gambar pendukung sesuai dengan materi pembelajaran.</p>
	<p>Pembelajaran Di pembelajaran ini menyampaikan pembukaan video animasi dan perkenalan.</p>
	<p>Pertanyaan Dibagian ini membahas mengenai pertanyaan-pertanyaan pemantik.</p>
	<p>Penutupan Menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas.</p>

Hasil Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*Development*), tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan video animasi pada pembelajaran Matematika menggunakan Aplikasi *Canva* pada materi BAB 3 “Waktu dan Durasi” yang valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji validitas

Tabel 2 Data Hasil Validitas media Video animasi

Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai%	Kategori
Agus Saputra, M. Pd	Kegrafikan	23	30	76,6%	Valid

Dwi Novri Asmara, M. Pd	Isi	23	35	65,7%	Valid
Aprimadedi, M.Pd	Bahasa	27	30	90%	Sangat Valid
Muhammad Subhan, M. Pd	Modul Ajar	51	55	92,7%	Sangat Valid
Jumlah				325%	
Rata-rata				81,25%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang tertera pada tabel 2 hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata 81,25 % bahan ajar Video Animasi materi Pengukuran pada pembelajaran Matematika BAB 3 "Waktu dan Durasi" kelas II Sekolah Dasar, dapat diujicobakan kepada peserta didik karena isi dan format video animasi telah sesuai dengan CP, TP, dan ATP pada pembelajaran Matematika materi BAB 3 "Waktu dan Durasi" sehingga bisa diimplementasikan di SD.

Hasil Tahapan Implementasi (Implementation)

Setelah video animasi materi pengukuran pada pembelajaran matematika dinyatakan sangat valid oleh validator, maka video animasi dapat diimplementasikan yaitu dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali video animasi yang dikembangkan. Uji coba video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* dilaksanakan di SD Negeri 14 Pulau Punjung dengan subjek penelitian kelas II dengan jumlah peserta didik 25 orang pada Agustus 2024. Uji coba produk video animasi menggunakan aplikasi *Canva* hanya dilakukan di kelas II SD Negeri 14 Pulau Punjung dikarenakan keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Berdasarkan tahapan uji coba yang telah dilaksanakan diperoleh hasil kepraktisan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi *Canva* sebagai berikut:

Data praktikalitas

Tabel 3 Data Hasil Praktikalitas Respon Pendidik

No	Praktisi	Jumlah	Skor MAX	Persentase	Kategori
1.	Yohanis, S.Pd	40	40	100%	Sangat Praktis
	Rata- Rata			100%	Sangat Praktis

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa data hasil praktikalitas menggunakan angket respon pendidik, dengan hasil persentase 100% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas video ini tepat digunakan dan bisa diimplementasikan di sekolah dasar.

Angket respon peserta didik

Hasil data praktikalitas ini diperoleh dari pengisian angket oleh kelas II dengan jumlah 25 orang dan memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Hasil analisis tersebut dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4 Lembar Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Nama peserta didik	Penilaian	Kategori
1.	Aziizah Maike Ebigael	93,84%	Sangat Praktis
2.	Afifah Ardita Halwa	90,76%	Sangat Praktis
3.	Alfian Pradifta Saputra	90,76%	Sangat Praktis
4.	Ainaya Fatia Turahma	92,30%	Sangat Praktis
5.	Adiba Ildiansa	90,76%	Sangat Praktis
6.	Azkha Noval Nizam	87,69%	Sangat Praktis
7.	Andara Kimmy	93,84%	Sangat Praktis

8.	Athifah Widad	90,76%	Sangat Praktis
9.	Faiz Al Arkhan	90,76%	Sangat Praktis
10.	Fikri Alfath	89,23%	Sangat Praktis
11.	Frischa Adellia	92,30%	Sangat Praktis
12.	Gibran Ardiansyah	89,23%	Sangat Praktis
13.	Hairil Hidayat	90,76%	Sangat Praktis
14.	Hafiza Hasibuan	89,23%	Sangat Praktis
15.	Hana Fitria Riyadi	92,30%	Sangat Praktis
16.	Inkha Shelgis Mahera	93,84%	Sangat Praktis
17.	Muhammad Sakti	92,30%	Sangat Praktis
18.	Marvel Pratama	92,30%	Sangat Praktis
19.	Milzaky Saputra	93,84%	Sangat Praktis
20.	Raditya Mardia	90,76%	Sangat Praktis
21.	Rena	93,84%	Sangat Praktis
22.	Rindi Dwi Anggia	92,30%	Sangat Praktis
23.	Ufaira Ahimsa A	93,84%	Sangat Praktis
24.	Shafwah Nasyithah Sati	92,30%	Sangat Praktis
25.	Inara Hibatillah Putri	89,23%	Sangat Praktis
	JUMLAH	2.289,07 %	
	RATA-RATA	91,56%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4 diatas data hasil praktikalitas menggunakan angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 91,56%. Jadi berdasarkan kategori praktikalitas media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Canva* dinyatakan sangat praktis.

Hasil Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan video animasi materi Pengukuran pada pembelajaran Matematika BAB 3 “Waktu dan Durasi” untuk kelas II Sekolah Dasar dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian, kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik kelas II Sekolah Dasar yang diterapkan di SD Negeri 14 Pulau Punjung. Pada penelitian ini yang perlu diperhatikan adalah produk yang dikembangkan yaitu media video animasi materi Pengukuran pada pembelajaran Matematika untuk kelas II Sekolah Dasar. Jadi sebelum melakukan penelitian, media pembelajaran yang telah dikembangkan harus divalidasi oleh para validator untuk melihat apakah media video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* sudah siap digunakan dari hasil validasi dari validator.

PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar video animasi materi pengukuran pada pembelajaran matematika untuk kelas II sekolah dasar bab 3 “waktu dan durasi” merupakan salah satu bahan ajar yang bisa dijadikan rujukan bagi pendidik dalam membuat bahan ajar dan sebagai panduan belajar. Bahan ajar video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar ini jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Kelima tahap tersebut dilakukan mulai dari tahap analisis sampai tahap akhir yaitu tahap evaluasi. Tahap analisis disini melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi. Tahap

perancangan disini melakukan instrumen penelitian, perancangan modul ajar, dan perancangan video animasi menggunakan aplikasi *Canva*. Tahap pengembangan melakukan validasi video animasi menggunakan aplikasi *Canva* divalidator oleh dosen FKIP UNDHARI, ada empat aspek yang divalidasi yaitu aspek kegrafikan, isi/konstruksi, bahasa, dan modul ajar. Praktikalitas yang dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan respon peserta didik. Tahap implementasi yaitu uji coba video animasi menggunakan aplikasi *Canva* dilaksanakan di kelas II SD Negeri 14 Pulau Punjung dengan jumlah peserta didik 25 orang pada Agustus 2024. Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE ialah tahap evaluasi, hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan video animasi materi pengukuran pada pembelajaran matematika untuk kelas II Sekolah Dasar BAB 3 “Waktu dan Durasi”.

Bahan ajar yang dikembangkan harus memenuhi standar yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan dengan optimal dalam proses pembelajaran. Salah satu tahapan inti adalah melakukan uji validasi, uji validasi dilakukan sebagai upaya menghasilkan bahan ajar yang menarik dan relevan. Pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan aplikasi *Canva* divalidasi oleh empat validator. Validator yang dilibatkan diantaranya ahli isi, ahli media pembelajaran, ahli bahasa dan ahli modul ajar. Menurut (Nainggolan, 2023) mengemukakan bahwa produk yang telah dikembangkan akan diuji tingkat kevalidan, dan kepraktisannya. Kevalidan produk dapat dilihat dari lembar validasi setiap instrumen penelitian oleh validator. Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* maka didapatkan bahan ajar video pembelajaran dengan kriteria sangat valid dan sangat praktis.

Validitas Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva

Pengembangan video animasi dilakukan dalam rangka menunjang proses pembelajaran, video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* harus valid sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Meifinda, 2022) validasi merupakan suatu ukuran dimana menunjukkan tingkat kevalidan ataupun kesahihan suatu instrumen atau bahan ajar. Pada penelitian ini validasi yang dilakukan menekankan pada validasi isi, kegrafikan, Bahasa dan modul ajar. Hasil validitas video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* secara keseluruhan memperoleh nilai yang valid. Bahan ajar video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria yang seharusnya dan susunan dari video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* telah memenuhi syarat penyusunan video animasi menggunakan aplikasi *Canva* mulai dari CP, TP, ATP, petunjuk penggunaan video, serta kesesuaian materi yang terdapat pada kurikulum. Untuk menentukan apakah lembar validasi dikatakan valid, maka dapat dilakukan penelusuran dari empat segi yaitu dari segi isi, kegrafikan, Bahasa dan modul ajarnya yang sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan).

Berdasarkan hasil penilaian dari empat validator video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* yang telah dikembangkan saat ini dinilai dengan empat aspek diantaranya kelayakan isi, kelayakan kegrafikan, kelayakan Bahasa, dan kelayakan modul ajar yang diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh validator. Validator yang memvalidasi video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* terdiri dari empat orang yaitu dosen FKIP UNDHARI.

Praktikalitas Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva

Praktikalitas video animasi menggunakan aplikasi *Canva* mengacu pada pernyataan tentang kejelasan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* yang telah dikembangkan, praktikalitas video animasi menggunakan aplikasi *Canva* dilihat dari respon pendidik dan respon peserta didik. Data respon pendidik juga diperlukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* yang dikembangkan. Penilaian praktikalitas diperoleh dari hasil analisis penilaian angket respon pendidik dan angket respon peserta didik yang dibagikan pada saat akhir

pembelajaran, pendidik dan peserta didik diminta kesediaannya untuk mengisi angket-angket respon dengan jujur dan objektif terhadap Video Animasi Materi Pengukuran Pada Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar BAB 3 "Waktu dan Durasi". Hasil praktikalitas video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* diperoleh dari pendidik dan peserta didik, hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon pendidik adalah 100% dikategorikan sangat praktis, sedangkan hasil praktisi yang dihasilkan dari respon peserta didik adalah 91,56% dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil dari respon pendidik dan respon peserta didik yang didapatkan dari lembar praktikalitas. Penggunaan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dapat membantu peserta didik fokus dalam menemukan hal-hal yang baru dalam dunia pendidikan, serta peserta didik menjadi semangat dan termotivasi dengan video animasi yang digunakan. Hal ini dapat dilihat pada video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* yang dilengkapi dengan gambar, warna, tulisan dan desain yang menarik, suara yang dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan kriteria yang sangat praktis sehingga hal ini menyatakan bahwa Video Animasi Materi Pengukuran Pada Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar BAB 3 "Waktu dan Durasi" sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap Video Animasi Materi Pengukuran Pada Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar BAB 3 "Waktu dan Durasi". Validitas dari bahan ajar Video Animasi Materi Pengukuran Pada Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar BAB 3 "Waktu dan Durasi yang dinilai oleh tim validator yang terdiri dari empat orang menunjukkan bahwa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase 81,25% dengan kategori sangat valid, maka bahan ajar video animasi menggunakan aplikasi *Canva* layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Praktikalitas dari bahan ajar Video Animasi Materi Pengukuran Pada Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar BAB 3 "Waktu dan Durasi yang dinilai dari angket respon pendidik dengan hasil 100% dikategorikan sangat praktis, dan peserta didik memperoleh hasil 91,56% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan analisis dari angket respon pendidik dan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* sangat praktis dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran Matematika kelas II SD Negeri 14 Pulau Punjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921.
- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65-79.
- Delila, K. M., Budiyan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*. 8(5), 1-11.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160-180.
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8-15.

- Sri Yunimar Ningsih, M. Anggrayni, Elma Sita. Pengembangan Media Video Animasi Materi Pengukuran Pada Pembelajaran Matematika Untuk Kelas II Sekolah Dasar*
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan matematika di sekolah kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21-32.
- Latip, A. (2022). penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102-108.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.
- Mawati, A. T., Hanafiah, H., & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69-82.
- Meifinda, Y. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Scientific Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Disekolah Dasar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Nainggolan, S. B. (2023). *Pengembangan Video Animasi Pada Muatan Pelajaran PPKn Materi Simbol-Symbol Pancasila dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas II Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Pratiwi, S., Komala, E., & Monariska, E. (2020). Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar matematika. *Jurnal Analisa*, 6(2), 143-152.
- Latip, A. (2022). penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102-108.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., dkk. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi plotagon pada siswa ma nu petung panceng gresik. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 6(6), 320-326.